



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

**La significación en el cine de ficción: *Eterno resplandor de
una mente sin recuerdos***

T E S I S

Que para obtener el título de:

**Licenciado en Ciencias de la Comunicación
Especialidad en Producción Audiovisual**

P R E S E N T A

Fernando Cruz Quintana



Asesora: Mtra. Diana Marengo Sandoval

México DF. 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Para mi Familia.

No los quiero por obligación ni por la sangre que nos une, en verdad me han demostrado que el amor no es un ideal, sino una realidad verificable día a día.

Papá, quizá nunca te lo digo, pero te amo y no tienes idea del ejemplo tan grande que representas para mí. Te admiro tanto, por todo lo que tú sólo has logrado.

Mamá, tú antes que nadie me enseñaste a amar, qué lección tan maravillosa. Antes pensaba que la vida era injusta por todo lo que pasó contigo, pero esas cosas sólo pasan; lo injusto estaría en dejarte caer. No tengas miedo, siempre estaré a tu lado para lo que quieras; para que juguemos, para escucharte, para que me regañes o para que me consueles. Te amo.

Julio, tú me lo dijiste en tu dedicatoria de estudios, te copio (porque siempre te he admirado y seguido): Gracias por ser mi mejor amigo.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesora, Mtra. Diana Marengo Sandoval, por su amable, profesional y atenta dedicación con mi tesis. Sin su ayuda, ninguna de estas páginas hubiera tenido principio.

A Mateo, porque en tu tiempo de gestación yo ideaba y hacia todo esto. Gracias por prestarme a tu mamá los ratos que me asesoró y trabajó con mi tesis.

A la gente tan especial que conocí gracias a la Universidad y que hicieron de ésta, la mejor etapa de mi vida. Están todo el tiempo en mis pensamientos y espero que sigan estando a mi lado para siempre. En estricto orden alfabético: Adriana, Ale, Humberto, Israel, Javier, Karlilla, Maribel, Martha, Octavio, Rodrigo y Serrano.

INTRODUCCIÓN 8

I.- LAS BASES DE LA COMPRENSIÓN

1.1	EL ESTUDIO DE LOS SIGNOS	12
1.1.1	Orígenes	12
1.1.1.1	La diagnosis de una ciencia	13
1.1.1.2	Un problema de conocimiento	15
1.1.2	Dos caminos, una meta	16
1.1.2.1	Los signos desde la lingüística	17
1.1.2.2	Todo es un signo	18
1.1.3	Algo en lugar de alguna otra cosa	22
1.1.4	Tres tipos de signo	24
1.1.5	La semiosis y sus fases	25
1.1.6	La estructura en la cultura	28
1.2	EL ESTUDIO DE LOS CÓDIGOS	29
1.2.1	Un problema de significación	29
1.2.2	La posibilidad de creación de signos	31
1.2.3	De común acuerdo	32
1.2.4	Connotación y denotación	34
1.2.5	La semiótica para la cultura	36

II.- LA COMPRENSIÓN DEL CINE

2.1	EL SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN, CINE	38
2.1.1	El cine, medio pluricódigo	38
2.1.2	Una vista semiológica del cine	39
2.1.3	El cine, los primeros años	46
2.2	ESTRUCTURA TEXTUAL	48
2.2.1	La estructura como unidad	48
2.2.2	El texto-filme	49
2.2.2.1	Gramática del cine	50
2.2.2.2	La segmentación del texto-filme	52

2.2.2.3	Secuencia, discurso y secuencia	54
2.2.3	Codificación fílmica	57
2.2.4	Dos momentos del código	59

III.- EL CINE, CONTADOR DE HISTORIAS

3.1	EL RELATO COMO FILME	61
3.1.1	Del texto filme, al relato del filme	61
3.1.2	La inherente narración	62
3.1.3	El cine, realidad afílmica y los mundos de ficción	64
3.1.4	Contar historias	66
3.1.5	El punto de vista del formalismo	70
3.2	LA NARRATOLOGÍA MODAL EN CINE	72
3.2.1	Materias de la expresión cinematográfica	72
3.2.2	El montaje	73
3.2.2.1	El montaje soviético	75
3.2.2.2	El montaje, para qué	77
3.2.3	El tiempo, motor del suspenso	78
3.2.4	El espacio ilusorio del cine	81
3.2.4.1	La luz, condición para el cine	82
3.2.4.2	Observador imaginario vs espectador omnipresente bisensorial	84
3.2.4.3	Si me gritas, quizá estés lejos	87
3.2.4.4	Dentro y fuera de pantalla	89
3.2.4.5	La distancia para encuadrar	91

IV.- ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS

4.1	EL CINE COMO ARTE	96
4.2	LOS ALCANCES DEL ANÁLISIS	100
4.3	LA SIGNIFICACIÓN EN ERDUMSR	102
4.3.1	Ficha técnica del filme	102
4.3.2	Particularidades de la ficción	102

4.3.3 El análisis textual	103
4.3.4 El análisis c3dico de algunos momentos del filme	107
4.3.5 El discurso del filme	124
4.3.6 La historia de manera cronol3gica	126
4.3.7 El <i>syuzhet</i> final	139
4.3.8 Esquema del <i>syuzhet</i> en el total de la pel3cula	141
CONCLUSIONES	142
BIBLIOGRAFÍA CITADA	151

El origen y objeto de todo conocimiento no está en ningún tipo de satisfacción, está en reducir el miedo, el miedo a existir y, sobre todo, en la sospecha de que nuestra mente pueda controlar tal existencia. ¡Es tan fácil declararse determinista estricto y tener fe en que todo está escrito en alguna parte! La satisfacción de todo conocimiento estaría en todo caso, en el logro de tener menos miedo.

Jorge Wagensberg. *Ideas sobre la complejidad del mundo.*

INTRODUCCIÓN

El fenómeno de la comunicación es un proceso en verdad apasionante y puede comprender infinidad de situaciones de la vida diaria, si no es que a todas, a la vida misma. De igual manera, la comunicación puede estudiarse en distintas etapas: percepción, significación, interacción, proceso de asimilación de información; por citar algunas de ellas. Este estudio se inscribe dentro de los estudios de significación, en particular: el caso del cine.

La vida diaria; tan caótica, tan rápida como es muchas veces, nos arrastra a lo cotidiano. En ocasiones, dejamos de sorprendernos por lo que sucede, vivimos inmersos en horas de trabajo, en días laborales, en ‘tengo que levantarme a tal hora para llegar a esta otra’. Simplemente nos manejamos como máquinas, con horarios que cumplir y con obligaciones que realizar, perdemos la capacidad de preguntarnos por la esencia de la existencia, del ser.

Si bien esta tesis se pensó como un estudio de la significación en el cine de ficción, las motivaciones personales van más allá de eso. El trabajo pudo ser estructurado como una serie de técnicas y procedimientos de producción, con sus respectivas formas de significados. Pero eso deja de lado el aspecto humanista que debe imperar en una carrera como lo es Ciencias de la Comunicación. Por ello, quise empezar por hablar del estudio de los signos y mencionar algunas de sus implicaciones en la vida del hombre.

El ser humano se manifiesta en la naturaleza, es parte de ella, eso es innegable. Pero existe una segunda realidad, por llamarla de alguna manera. La cultura. El hombre vive dentro de un universo, está determinado por leyes físicas y naturales a las que no puede escapar, sin embargo, en la interacción con sus semejantes, en la creación de las sociedades, se forman nuevas reglas que servirán sólo para esa vida en comunidad. Las leyes que dictará cada cultura.

El hombre en sociedad convive con sus iguales, se organiza y crea acuerdos que facilitan su vida, uno de los principales: el lenguaje verbal. Sin él, la comunicación estaría muy limitada. Por ello tiene tanta importancia una disciplina como la semiología, por haber surgido desde el lenguaje; pero no sólo es la lengua, existen también muchísimos sistemas más que se rigen bajo leyes únicas. Pensemos, por ejemplo, en el sistema monetario, en las reglas de buen comportamiento, en las normas escolares, en el arte (pintura, escultura, literatura, cine, etc.). Cada sistema posibilitado por acuerdos que nos permiten reconocer que determinado elemento significará tal cosa.

Así se estructura la vida del hombre en sociedad. Sujeta, sí, a las leyes naturales. Y en segundo lugar, a las reglas de su cultura. De acuerdo con Umberto Eco, ésta está construida a partir de diversos sistemas significantes en donde existen códigos. Y estos códigos son la posibilidad para que las cosas signifiquen. Habrá que decir que existen sistemas donde la codificación es total, tal es el caso de las matemáticas. Pero no todos alcanzan esa perfección, los códigos son sólo posibilidades de ser.

Semiótica y semiología se encargan de estudiar estos fenómenos de comunicación a partir de los signos, cada una a su modo. Eco habla de una unificación de estudios bajo el término de semiótica. Para él, existen dos fases de estudio de esta ciencia. La primera de ellas, un momento de significación y el segundo, paso sucesivo, la comunicación como tal. Y es que ¡cómo podríamos comunicarnos si no supiéramos que lo que decimos significa algo! Eso es primero, saber qué sentido adquiere cada cosa dentro de cualquier sistema.

El cine es un medio de comunicación, un arte, una posibilidad de contar historias; pero tiene a su vez un sistema de significación que le permite estructurar sus mensajes de una manera especial y única. El objeto de esta tesis es hablar sobre la manera en que lo hace. ¿Cómo es que las cosas en el cine significan lo que significan? ¿Cómo se da este

proceso? Muchos factores intervienen en ello, pues, a fin de cuentas, el cine es una convergencia de muchos sistemas de signos.

Complementando el aspecto semiótico de la tesis, se hará mención sobre los conceptos de texto, sistema textual y discurso surgidos a partir del estructuralismo. Pero no tratamos sólo con objetos-texto. Hablar de ficción es entender que tratamos con historias, y por ello, también se hará una revisión por algunos de los estudios narrativos más influyentes desde el siglo pasado. El trabajo será, entonces, un estudio semiótico que se apoya en el estructuralismo y la narratología para llegar a ser lo que es.

No sólo bastará con hablar sobre la significación en el cine de ficción, al final se hará un análisis en específico con todos los elementos que se habrán de mencionar, concretamente en la película *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*. Con el estudio de este caso veremos aplicada la manera en que se construye el significado de un filme; el momento en que, gracias a los códigos cinematográficos, se concreta la significación.

Con todo lo hasta ahora expuesto, resta decir que la tesis está estructurada de la siguiente manera:

Un primer capítulo donde se habla de la semiótica, algunos de sus antecedentes e historia. Y los conceptos de signo, significación y código.

El segundo capítulo, que da paso a la aplicación de los conceptos vistos en el primer capítulo, pero ahora aplicados al cine.

Un tercer capítulo para explicar la necesidad de recurrir a otras disciplinas (como la narratología en este caso) para complementar los estudios semióticos, todo dependiendo, claro, del objeto de estudio.

Finalmente un cuarto y último capítulo donde espero se demuestre todo lo que se dijo en los capítulos previos, gracias a la realización del análisis específico de la película antes mencionada y cómo es que se construyen muchos de sus significados.

De esa manera avanzará esta tesis, desde la semiótica, que se pregunta por las cosas del mundo en tanto culturales, hasta llegar al cine, como uno de tantos sistemas de significación. Al reconocer esto último, quiero dejar en claro el vasto —e inexplorado en algunos casos— campo de trabajo que tiene todo estudio de signos. Esta tesis pretende ser una radiografía de una red de significación, específicamente la que tiene que ver con el cine de ficción; es sólo una partícula más que habla de ese universo complejísimo y viviente que es la cultura.

I. LAS BASES DE LA COMPRENSIÓN

[...] la semiótica no revela nunca qué es el mundo, sino qué circunscribe lo que podemos conocer de él; en otras palabras, lo que el modelo semiótico representa no es la <<realidad>> como tal, sino la naturaleza descubierta por nuestro método de investigación.

Thomas A. Sebeok, *Signos: Una introducción a la semiótica*

1.1. EL ESTUDIO DE LOS SIGNOS

1.1.1 Orígenes

El estudio de los fenómenos de la comunicación, como el de toda ciencia social, puede hacerse desde muy diversas perspectivas y con distintos métodos de análisis. De la misma manera, en un proceso comunicativo se pueden reconocer varias etapas, una muy importante: el proceso de significación estudiado a partir de los signos y los códigos.

Hoy en día, para estudiar la significación en el proceso de comunicación se recurre casi siempre¹ a dos perspectivas teóricas distintas con muchas similitudes de contenido: ‘Semiótica’ y ‘Semiología’. De inicio, diremos que ambas estudian a los signos, la primera, desde una perspectiva lógico-filosófica y la segunda, a partir de la lingüística.

Aunque distintas, semiótica y semiología pueden tener muchos puntos en común. Este trabajo de titulación no pretende mostrar solamente un enfoque lingüístico del estudio de los signos aplicado al cine, retoma, de hecho, elementos de las dos disciplinas que podrán ser mutuamente complementarios sin perder su valor.

Con lo anterior, queremos aclarar la motivación de titular a este primer punto del capítulo uno: “El estudio de los signos”. Estudiosos del tema, como Umberto Eco, han optado por unificar estas disciplinas bajo el término semiótica. Como se lee en la siguiente cita:

¹ Diferentes del estudio de los signos, pueden ser todas las investigaciones enfocadas a problemas perceptivos, psicológicos o de comportamiento.

A pesar del origen histórico diferente de los dos términos `semiología' ("línea lingüístico saussuriana") y semiótica (línea filosófico peirciana y morrissiana) [...] adoptamos el término 'semiótica' [...] entre otras razones por atenernos a la carta constitutiva de la *International Association for Semiotic Studies- Association Internationale de Sémiotique*, 1969.²

Eco complementa la cita aclarando la existencia de intentos competentes, como él los llama, para asignar a los dos términos (semiótica y semiología) funciones distintas. Sin embargo, concluye: “[...] consideramos peligroso utilizar una distinción terminológica que no conserva un sentido unitario, en los diferentes autores que la usan”³. Para él, los estudios de semiótica y semiología han estado tan entrelazados que a veces algunos autores han dicho semiótica cuando en realidad era semiología, y viceversa. Es una línea muy delgada que las divide a ambas. Por tanto, y siguiendo a Eco, utilizaremos el término semiótica y sólo cuando sea muy evidente la aplicación de elementos de la semiología de Saussure, especificaremos que se utiliza esa disciplina.

Una vez aclarado lo anterior, es necesario hablar de lo que concierne a la semiótica: los signos. ¿Qué son estos? Es preciso hacer una breve y fundamental explicación de acuerdo con Charles Sanders Peirce. Él decía que ‘estos representan para alguien algo en algún sentido o capacidad’.⁴ Para comprender mejor esta definición, analizaremos el surgimiento del concepto ‘signo’ y cuáles han sido los principales representantes de su estudio.

1.1.1.1 La diagnosis de una ciencia

El estudio de los signos no nace en el siglo XIX con Ferdinand de Saussure ni con Charles Sanders Peirce; desde la antigüedad, el hombre se preocupaba por esta cuestión. El estudio de los signos surge a la par de la fundación de la medicina moderna con Hipócrates (460?-377? a.C.).

² Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, México DF, Debolsillo, 2006, p. 17, nota 1.

³ *Idem.*

⁴ Thomas A. Sebeok, *Signos: Una introducción a la semiótica*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 27.

Hipócrates analizaba los síntomas psicológicos que eran provocados por enfermedades específicas (es importante resaltar que estas evidencias no eran físicas; sino cambios de comportamiento). Con ese simple hecho, el médico griego podía diagnosticar algún padecimiento que previamente tenía tipificado; en otras palabras, cuando ocurrían “x” actitudes en algún individuo, él sabía que podía tener “y” enfermedad. A esta vinculación de los comportamientos ‘anormales’ como producto de algún malestar físico la denominó *semiosis*⁵ y para referirse en específico a los síntomas usó la palabra *semeion* (signo).⁶

A Hipócrates le sucedieron muchos médicos más que con esta misma premisa analizaron a sus pacientes. Después, el análisis sintomático ya no sólo se estudiaba en el comportamiento. Las evidencias físicas de alguna anormalidad eran también indicio de enfermedades.

De esa manera surgía la semiótica. Si se trataba de observar un comportamiento, lo catalogaban dentro de los demás posibles para su cultura; si percibían algún síntoma físico ‘anormal’ también lo tipificaban. Lo importante radica en que ante esos estímulos los médicos diagnosticaban alguna posible enfermedad. Se estaba poniendo en lugar de los síntomas al padecimiento, (esto es fundamental: los síntomas no son la enfermedad, pero sí la advierten) esas evidencias físicas no sólo representaban el hecho en sí, estaban significando algo más. O en el sentido de Pierce, las evidencias representaban para los médicos algo en algún sentido o capacidad.

Como mencionamos antes, el análisis sintomático en la medicina supone el primer hecho semiótico entendido como tal, a él le siguieron innumerables estudios y aproximaciones a partir de diversas perspectivas, mismas que no son motivo de este trabajo de estudio. Para continuar, no podemos pasar por alto a John Locke.

⁵ *Ibid.*, p. 21.

⁶ Victorino Zecchetto, *La danza de los signos: nociones de semiótica general*, Buenos Aires, La Crujía, 2006, p. 57.

1.1.1.2 Un problema de conocimiento

John Locke (1632-1704) fue uno de los pensadores ingleses más influyentes del siglo XVII. Se le considera el padre del liberalismo. Siempre estuvo interesado en estudiar la manera en que el hombre accedía al conocimiento, la forma en que generaba ideas. Él decía que no existe ningún conocimiento *a priori*, que todo proviene de la experiencia.

La experiencia es esta previa aprehensión de la realidad por medio de los sentidos. Decía que los objetos poseen cualidades sensibles experimentadas ya sea por la vista, el olfato, el gusto, el oído o el tacto. Por medio de ellos se crean las impresiones que guarda nuestra mente y que constituyen el principio del conocimiento.

De esa manera se establece una conexión entre el mundo objetual y la representación del mismo en nuestra cabeza. Una vez que la realidad se traza en representaciones mentales, puede ser expresada; convertida en relato, para eso: las palabras. Es justo ahí donde Locke logra su mayor aportación: decía que la relación existente entre las palabras y lo que ellas representaban no tenía conexión alguna, salvo en la mente de los individuos.⁷

Entonces, las palabras son signos de las ideas (pues están en lugar de ellas) y las ideas son signos de la realidad; dicho de otra manera, las palabras están en lugar de las ideas que a su vez están en lugar de la realidad.⁸

Con un acercamiento al problema desde una perspectiva lingüística, Locke mostró la importancia de los procesos de comprensión de la realidad y formulación de ideas. Posteriormente, utilizó la palabra semiótica con un nuevo enfoque, con el de estudio de los signos. “[...] la palabra semiótica, ya utilizada con anterioridad. En el siglo XVII, John

⁷ *Ibid.*, pp. 70-72.

⁸ *Idem.*

Locke habló de una doctrina de los signos con el nombre de semiotiké, [...] [...] del enfoque gramatical y lingüístico propio de su tiempo”.⁹

La aportación de Locke fue fundamental en la historia del estudio de los signos, lingüistas, como Ferdinand de Saussure, o filósofos del conocimiento, como Charles Sanders Peirce, partieron de ahí para seguir conformando a la ciencia del estudio de los signos.

1.1.2 Dos caminos, una meta

Dos hombres comienzan a cavar un hoyo bajo tierra desde distintos puntos del mundo y casi al mismo tiempo. No tienen conciencia uno del otro, lo hacen con métodos distintos, curiosamente, ambos se dirigen al mismo lugar. Tiempo después de su muerte, muchos hombres, conociendo ya su trabajo, continúan la construcción del camino.

De esa manera se podría resumir la labor del lingüista suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913) y el filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce (1839-1914). Sin haberse conocido nunca, y desde perspectivas diferentes, estos dos pensadores aportaron cuestiones fundamentales a la historia del estudio de los signos en el siglo XIX.

El primero de ellos marcó la tendencia europea y en América Latina sobre el enfoque del estudio de los signos. Los sucesores de Saussure asumieron la visión lingüística y social de la semiología, y la trasladaron de esa manera a diferentes ámbitos de la cultura, a ellos se les conoce como: ‘Semiólogos’.

Por su parte, la perspectiva lógica y filosófica de Peirce da prioridad al aspecto del conocimiento, a la manera en que los individuos aprehenden y expresan la realidad para llegar a él por medio de signos. Este tipo de estudio concierne a los: ‘Semióticos’.

⁹ *Ibid.*, p. 15.

Para su mejor comprensión, es necesario saber cómo se conciben estas dos perspectivas del estudio de los signos, la semiología de Ferdinand de Saussure y la semiótica de Charles Sanders Peirce.

1.1.2.1 Los signos desde la lingüística

Ferdinand de Saussure dedicó su vida a los estudios lingüísticos. Desde muy joven estudió sánscrito en Alemania, ahí tuvo como influencia a los neogramáticos.¹⁰ Después se interesó por la lengua indoeuropea y las cuestiones de gramática comparada de la misma.

Tras una larga y exitosa carrera en el estudio de la lengua, Saussure fue nombrado profesor de gramática comparada en la Universidad de Ginebra —lugar donde impartía su *Curso de Lingüística General*—. Este curso dio nombre a la posterior publicación de un texto homónimo, a dos años de su muerte, por sus alumnos: Charles Bally y Albert Sechehaye.

En el capítulo tres de la introducción del *Curso de Lingüística General* titulado: “Objeto de estudio de la lingüística”, Ferdinand de Saussure habla sobre el lenguaje y las propiedades constitutivas de la lengua y el habla. El punto más importante para él es la lengua, ya que la considera dentro del conjunto de hechos humanos en contraste con el de hechos de lenguaje, con ello le da el carácter de institución social.¹¹

Esta institución social es producto de un sistema de signos llamado lenguaje, cuestión de la cual deriva la famosa aportación saussuriana de buscar la creación de una ciencia que estudiase a los signos dentro del ámbito social y que expresa de la siguiente manera:

¹⁰ Lingüistas que pretendían aplicar nociones del positivismo a la lingüística histórica, con miras a renovar la gramática comparada.

¹¹ Ferdinand de Saussure, *Curso de Lingüística General*, Madrid, Alianza, 1983, pp. 71-82. Si bien, Charles Bally y Albert Sechehaye transcribieron el *Curso de lingüística general*, se debe considerar como autor del mismo a Ferdinand de Saussure, pues, todo lo que ahí se puede leer, es transcripción del curso de Saussure.

Se puede, pues, concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social. [...] Nosotros la llamaremos semiología (del griego *semeion* <<signo>>). Ella nos enseñará en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan. Puesto que todavía no existe, no se puede decir qué es lo que ella será; pero tiene derecho a la existencia y su lugar está determinado de antemano. La lingüística no es más que una parte de esta ciencia general. Las leyes que la semiología descubra serán aplicables a la lingüística, y así es como la lingüística se encontrará ligada a un dominio bien definido en el conjunto de los hechos humanos.¹²

De acuerdo con la cita anterior, Saussure pensó en la creación de una ciencia que estudiara los signos; él concebía la lingüística como un conjunto de estudios que debía estar dentro de esta nueva ciencia de los signos a la que llamó semiología. Algo que Saussure deja en claro, y no debe ser pasado por alto, es que esta disciplina debía ser no sólo un simple estudio abstracto de los signos; sino uno que los entienda como sustento de las sociedades humanas.

1.1.2.2 Todo es un signo

Charles Sanders Peirce era de origen norteamericano. Aunque se graduó en química por la universidad de Harvard, su trayectoria posterior nos obliga a reconocerlo como filósofo, lógico y semiótico.

Pierce sabía de la existencia de una ciencia de los signos, pero aceptaba que no estaba del todo desarrollada. Para él, el estudio de los signos era algo usual desde la antigüedad. Su acercamiento a estos últimos se dio por un problema lógico y filosófico que cuestionaba la manera en que el conocimiento se genera en la mente.

Pierce concibió a la semiótica como un campo científico articulado en torno a reflexiones de carácter *lógico filosófico* que tuviera como objeto específico de su investigación, la *semiosis*, es decir, el proceso de significación donde participan “un signo, su objeto y su interpretante”¹³.

¹² *Ibid.*, p. 80.

¹³ Victorino Zechetto, *Op cit.*, p. 16.

Al igual que John Locke, Pierce parte del problema de cómo y dónde se genera el conocimiento, y lo hace a partir de la siguiente tesis Kantiana: “[...] la función de los conceptos consiste en reducir a una unidad la multiplicidad de las impresiones sensibles”.¹⁴

Pierce menciona dos conceptos universales: uno que abarca la totalidad de las expresiones sensibles: sustancia, y otro que está lo más lejos posible de la multiplicidad de todo aquello que puede ser captado por los sentidos: ser.

Estos dos conceptos (sustancia y ser) son aprehendidos por el intelecto humano en las impresiones sensibles del mundo, primero la sustancia y después alguna cualidad de ella dada forzosamente por la conexión ‘es’. Este proceso de conocimiento se expresa por medio de proposiciones, como lo afirma Carlo Sini:

La unidad a la cual el intelecto reduce las impresiones, escribe Pierce, es la unidad de proposición (“a es b”). Esta unidad está dada por la conexión entre sujeto y predicado. Ahora bien: la sustancia, justamente, nombra al sujeto, en la unidad de la proposición. Debe entenderse, por lo tanto, como el concepto de “lo que en general está presente” el concepto del Ello (it)¹⁵

Si se toma a la sustancia como el sujeto de nuestras proposiciones, la conjunción ‘es’ la posibilita para tener alguna cualidad que será siempre un predicado. “El ser, por lo tanto, abre el acceso a la cualificación de la presencia, de la sustancia, valiéndose de un predicado”.¹⁶

De una sustancia se pueden decir muchos predicados o cualidades (multiplicidad sensible); pero siempre que se menciona uno, se especifica, se relacionan ambos bajo sólo un aspecto o *ground*, como lo llama Pierce. Se limita a eso y nada más; a ninguna otra cosa.

La relación de la sustancia-cualidad obliga a pensar en la existencia de ‘cualidades’ —con ‘s’—. No se podría especificar en algo concreto si existiera sólo un aspecto de

¹⁴ Carlo Sini, *Semiótica y filosofía*, Buenos Aires, Hachette, 1985, p. 16.

¹⁵ *Ibid.*, p. 17.

¹⁶ *Ibid.*, p. 18.

cualquier cosa; al centrarnos en algo en específico, reconocemos, implícitamente, la existencia de similitudes o diferencias de aspectos.

[...] la introducción de un punto de vista (expresamente de una cualidad) se hace posible a su vez sólo en virtud de la referencia a otra circunstancia ulterior concreta que es la relación. Un punto de vista es concretamente posible solamente porque es similar/diferente respecto de otro, es decir, respecto de lo que Pierce llama un “correlato”.¹⁷

La idea del correlato se desarrolla con un juego de comparaciones. Sabemos que algo es frío (cualidad relacionada con la sustancia) porque conocemos lo no-frío (correlato), de la misma manera en que sabemos que algo ancho (relato) es opuesto de lo no-ancho (correlato).¹⁸

Finalmente, al hablar de un aspecto de la materia y su correlato, se debe reconocer también la existencia de representaciones donde se realicen estas relaciones de opuestos. Las comparaciones se posibilitan en virtud de una representación que nos permite crearlas, Pierce la llamó ‘interpretante’. Hablando en relación de lo relacionado y el correlato, Sini dice lo siguiente:

Esta relación se hace posible gracias a un acto de comparación, o sea en virtud de una representación intermedia que instituye la confrontación o que ofrece un campo de comparación. [...] Vemos entonces que la imagen intermedia o “representación” es la categoría ulterior después de la cualidad y de la relación. Desempeña una función comparativa actuando como un intérprete.¹⁹

El interpretante funciona, entonces, como un traductor de lo que se está comparando; como un intérprete en sí. Retomando los ejemplos anteriores, comparamos lo frío (relato) con lo no-frío (correlato) y lo hicimos en virtud de un interpretante que permitió hacerlo, en este caso: la temperatura. Para el ejemplo de ancho (relato) y no-ancho (correlato), el interpretante es la dimensión de la materia. Este es el interpretante de acuerdo con la interpretación que Sini hizo de Pierce, sin embargo, existen algunas otras versiones de lo que constituye al interpretante, una de ellas, también con mucho

¹⁷ *Ibid.*, p. 20.

¹⁸ De acuerdo con la lógica formal, el opuesto de frío sería lo no-frío, entendiendo como ‘no- frío’ no sólo al calor, sino a todas las variaciones de temperatura que son cualquier cosa menos frías. De la misma manera para lo ancho.

¹⁹ Carlo Sini, *Op cit.*, p. 20.

reconocimiento, es la de Charles Morris. Para él, el interpretante es: “[...] el efecto que [el signo] produce en determinado intérprete en virtud del cual la cosa en cuestión es un signo para él”.²⁰

Para Morris, el interpretante no es un traductor de lo que sucede; sino una respuesta o acción a tomar a partir de la evocación de un signo. En esta tesis tomaremos la explicación de Sini para el interpretante de Pierce. No es que una sea errónea y otra no; son dos explicaciones distintas de algo que se ha discutido a lo largo de la historia de la semiótica.

Continuando con Carlo Sini. Él habla de Pierce y dice que no existe ningún conocimiento que no esté mediado por uno previo.

Se hace necesario entonces aceptar la tesis de una serie infinita (*infinite series*) de conocimientos, aun cuando ello pueda parecer paradójico, a primera vista. Lo que conocemos y sabemos lo conocemos y sabemos por inferencia, no por intuición. Pero inferir significa dinamizar una relación entre un hecho que no se conoce todavía con otro hecho que se conoce, de tal modo que toda inferencia supone un estado de conocimiento anterior, y este otro estado, en una serie infinita”²¹

A esta aportación se le conoce con el nombre de semiosis infinita o ilimitada, y el final de ella no es un signo madre que representa a la realidad en su conjunto; sino la unión de todos los signos existentes en un sistema de significación total.

[...] la imagen fascinante de un signo que genera otros signos quizá vaya demasiado lejos, hasta el punto de impedir a Pierce comprender que el Signo final de que habla no es realmente un signo, sino el campo semántico en su totalidad como estructura que conecta los signos entre sí.²²

Para Pierce, los signos son proyecciones dadas por el ‘ser’ en la sustancia. Cuando se dice que algo ‘es’, la materia queda reducida bajo sólo un punto de vista (el *ground*) y así funciona como signo. “Según Pierce, un signo es algo que está en lugar de alguna otra cosa *para alguien en ciertos aspectos o capacidades*”.²³

²⁰ Charles Morris, *Fundamentos de la teoría de los signos*, Barcelona, Paidós, 1985, p. 27.

²¹ Carlo Sini, *Op cit.*, p. 27.

²² Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 115.

²³ *Ibid.*, p. 33.

Para concluir con Pierce, mencionaremos la clasificación de los signos que hizo: simulacros o iconos, índices y símbolos, pero antes de pasar a ello, es conveniente hablar de Saussure y sus conceptos de significante y significado.

1.1.3 Algo en lugar de alguna otra cosa

La definición de semiótica como la ciencia que se encarga del estudio de los signos, si bien no es errónea, es aún muy vaga. ¿Qué significa decir que alguien se encarga de estudiar los signos? ¿Son realmente importantes en la vida humana? Para explicar estas cuestiones, es necesario seguir precisando la definición de signo hasta comprender la importancia su estudio.

Retomando a Ferdinand de Saussure. Para él, un signo es una dicotomía, es decir, una relación biunívoca entre dos partes que son: un significado y un significante.

As outlined originally by Saussure, each sign comprises a duality, such that it can be understood to have two parts; these he termed the signifier and the signified. The signifier is visible or in some way present (such as a flag); the signified is invisible but referred to (the country to which the flag belongs and which it represents). In other words, the signifier is the explicit aspect of a sign, present during the interaction, a material presence of some sort; the signified is the tacit element of a sign, what might be term an “immaterial” presence, something literally absent yet functionally present because it has been invoked.

[Como lo definió originalmente Saussure, cada signo comprende una dualidad tal que puede ser entendida en dos partes; a éstas las llamó significante y significado. El significante es visible o de alguna manera presente (como una bandera); el significado es invisible pero referido (el país al que pertenece la bandera y al cual representa). En otras palabras, el significante es el aspecto explícito del signo, presente durante la interacción, una presencia material de algún tipo; el significado es el elemento tácito de un signo, lo que puede ser llamado como una presencia “inmaterial”, algo literalmente ausente pero funcionalmente presente porque ha sido invocado.]²⁴

Es preciso recordar que Saussure concibe al estudio de los signos desde la lingüística, y de esa misma manera elabora estos conceptos de significante y significado. Entonces, cuando Saussure habló de un significante, el aspecto explícito del signo o imagen acústica era la secuencia de fonemas o unidades básicas del sistema fónico.

²⁴ Wendy Leeds-Hurwits, *Semiotics and Communication. Signs, Codes, Culture*, New Jersey, Lawrence Erlbaum, 1993, p. 23. La traducción es mía.

Fuera de esta perspectiva lingüística existe también el significante. Éste no es sólo una sucesión de sonidos (la imagen acústica de la cual hablaba Saussure, o una presencia material de algún tipo como dice la doctora Wendy Leeds-Hurwuitz); es, forzosamente, algún tipo de estímulo físico para cualquiera de nuestros cinco sentidos (como ya había mencionado Locke).

Esta relación de dos no concluye con el simple estímulo externo, ante tal siempre se crea algo en nuestra mente: un significado; una imagen psíquica referida a partir del significante. “Saussure no definió nunca claramente el significado, pues lo dejó a mitad de camino entre una imagen mental, un concepto y una realidad psicológica no circunscrita de otro modo [...]”.²⁵

Si el significado es una imagen mental, un concepto o una realidad psicológica, bajo cualquiera de esas perspectivas, siempre dirá algo del significante, que es sólo lo meramente presente. Se entenderá al significado como algo forzosamente evocado a partir de una presencia.

Es necesario entender que, si bien todos los significantes surgen de objetos que son sensibles²⁶, existen algunos significados que refieren a cosas inexistentes en la realidad, y sólo tienen partes de significantes reales; como cuando se habla de un minotauro o una quimera.

Decir que un significado corresponde a un objeto real constituye una actitud ingenua que ni siquiera una teoría de los valores de verdad estaría dispuesta a aceptar. Efectivamente, sabido es de sobra que existen significantes que se refieren a entidades inexistentes como <<unicornio>> o <<sirena>>²⁷

²⁵ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 32.

²⁶ Substancia o materia que puede ser aprehendida por alguno de los 5 sentidos.

²⁷ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 103.

1.1.4 Tres tipos de signo²⁸

La relación existente entre el significante y el significado de Saussure se entiende mejor si se analiza con la clasificación Pierciana de los signos en: Icono, Índice y Símbolo.

Fue en 1987, en su ensayo <<On a New list of Categories>>, donde Pierce expuso por primera vez su ahora famosa tríada fundamental en la que, inicialmente, afirmó que había tres clases de signos (o como él las llamaba, <<representaciones>>): a) semejanzas (término que pronto abandono a favor de iconos), o <<aquellos cuya relación con sus objetos es mera continuidad de cierta claridad>>; b) índices, o <<aquellos cuya relación con los objetos consiste en una correspondencia de hecho>>; y c) símbolos (que son lo mismo que signos generales), o <<aquellos cuya relación profunda con sus objetos es una cualidad atribuida>>, a los que denominó más tarde <<leyes>> en el sentido de convenciones, [...]²⁹

En cada caso de esta clasificación, la relación entre el significante y el significado sirve como punto de atención.

En un icono, el significante se relaciona con el significado a manera de similaridad o semejanza. El ejemplo más común para este tipo de signo es una foto, donde la imagen de una persona (presencia material) nos evoca al individuo presente en la imagen. El significante y el significado funcionan casi a manera de espejo.

Para un índice, la relación significante-significado se da por medio de la contigüidad o la conexión que existe entre ambos a manera de consecuencia. El suelo mojado puede ser índice de la lluvia; el humo puede indicar la presencia de fuego; granos en la piel pueden ser indicio de alguna enfermedad.

Finalmente, están los símbolos, el tipo de signo más estudiado dada su peculiaridad: la arbitrariedad; la conexión de las dos partes a partir de una previa convención de significado. Enrico Carontini los define de la siguiente manera: “*El símbolo*: <<Es un signo constituido como signo fundamentalmente por el hecho de ser comprendido o utilizado como tal>>”.³⁰

²⁸En este inciso se verá como se pueden complementar semiología y semiótica —al menos en este caso—, cuando a partir de los conceptos de significante y significado (surgidos en la semiología), se analice la clasificación del signo de Pierce en: iconos, índice y símbolo (surgida en la semiótica).

²⁹ Thomas A. Sebeok, *Op cit.*, p. 44.

³⁰ Enrico Carontini, *Elementos de semiótica general*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, p. 26.

Aquí la relación de significante y significado no está dada por la naturaleza del significante: es arbitraria; no hay conexión de semejanza o contigüidad, el vínculo es meramente convencional. De ahí que muchos autores lo consideren como el signo principal. Como se verá más adelante, sólo un proceso convencional regido por códigos puede crear esta asociación.

1.1.5 La semiosis y sus fases

Antes, planteamos la pregunta de si era importante el estudio de los signos y, hasta este punto, hablar de signos con significantes y significados, o de interpretantes que traducen todo lo que entendemos, parece estar todavía muy de la mano de la cuestión teórica. Es necesario ver cómo la semiótica está presente en la vida diaria para responder a la pregunta que hicimos y remarcar su importancia. “El proceso en el que algo funciona como signo puede denominarse *semiosis*”.³¹

Como se vio, cualquier cosa que esté en lugar de otra puede ser un signo. Siempre que esto sucede en la vida diaria, ocurren procesos semióticos, existe ‘semiosis’. Las cosas siempre están significándonos algo para comunicarnos ideas inmersas dentro de indefinidos sistemas de significaciones.

[...] algo es un signo si, y sólo si, algún intérprete lo considera signo de algo [...]
La semiótica, por tanto, no tiene nada que ver con el estudio de un tipo de objeto en particular, sino del estudio de objetos ordinarios en la medida en que (y sólo en la medida en que) participan de la semiosis.³²

De acuerdo con la cita anterior, Charles Morris especifica aún más el campo de estudio la semiótica. Dice que no sólo es estudiar a los signos, es hacerlo dentro de los procesos de semiosis que se posibilitan gracias a la existencia de los intérpretes. Las cosas significan, sí, pero siempre lo hacen para alguien.

³¹ Charles Morris, *Op cit.*, p. 27.

³² *Ibid.*, p. 28.

Umberto Eco complementa esta aportación de Morris, cuando hace hincapié en que, si bien los intérpretes son necesarios para la semiosis, la infinidad de estos es inmensurable. Habrá que hablar, entonces, de ‘intérpretes posibles’ con ‘interpretaciones posibles’.³³

La semiótica estudia, por tanto, los procesos de semiosis posibilitados por los intérpretes. Y ahí no se detiene el asunto, aún se puede desglosar más su campo de estudio. De acuerdo con Eco, lo que sucede en la semiosis puede ser abordado en dos niveles:

1. Semiótica de la significación
2. Semiótica de la comunicación

La semiótica de la significación se encarga de estudiar los procesos de generación de ‘códigos’, mientras que la semiótica de la comunicación analiza los procesos de creación de ‘signos’.³⁴ Más adelante se ahondará en estas dos divisiones.

Complementando la idea de semiótica: “[...] [ésta] estudia todos los procesos culturales como PROCESOS DE COMUNICACIÓN. Y, sin embargo, cada uno de dichos procesos parece subsistir sólo porque debajo de ellos se establece un SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN”.³⁵

Ya habíamos mencionado como todas las cosas, en tanto son signos, están inmersas en sistemas de significaciones. Algún significante puede ser signo de diversas maneras, estar incluido a la vez o de manera independiente con distintos significados. Véase el siguiente ejemplo:

³³ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 34.

³⁴ *Ibid.*, p. 17.

³⁵ *Ibid.*, p. 24.

Un individuo llamado 'X' compra una playera de futbol del equipo de los pumas. Le cuesta \$900 pesos. En este caso el significante será la playera. Ahora bien, se tienen dos intérpretes: 'A' y 'B'.

Intérprete 'A' es un aficionado del equipo América, percibe un salario de \$2000 pesos mensuales y sabe que 'X' ha comprado una playera de los pumas en \$900 pesos. Para 'A', el hecho de que 'X' haya comprado una playera de los pumas en \$900 pesos significa dos cosas. En primer lugar que, como aficionado de futbol, esa persona tiene que ser su rival y en segundo caso que, de alguna manera, 'X' tuvo los medios suficientes como para darse el lujo de comprar una playera de \$900 pesos.

Intérprete 'B' es un ferviente aficionado de los pumas, percibe un salario de \$70,000 pesos al mes y sabe que 'X' ha comprado una playera de los pumas en \$900 pesos. Para 'B', el hecho significa en un primer momento dos cosas. 'X' es, como él, un aficionado de los pumas y dado que 'B' es un seguidor fiel del equipo de la UNAM, considera que si 'X' tiene una playera es porque quizá también sea un fanático desmedido del equipo de futbol.

Con el ejemplo anterior, se vio cómo un hecho único puede desembocar en dos posibles interpretaciones por dos posibles intérpretes. Es evidente que los dos intérpretes tuvieron distintos significados por pertenecer a contextos muy distintos, lo cual incumbe, en primer lugar, a la Pragmática³⁶.

Se analizó un evento por dos personas distintas y bajo sistemas de significaciones diferentes. El de empatía por un equipo, el del sistema monetario o de poder de adquisición y un último sistema que sería el del grado de fanatismo por una institución deportiva.

³⁶ De acuerdo con Charles Morris, la Pragmática es la ciencia que estudia la relación de los signos con sus intérpretes.

1.1.6 La estructura en la cultura

Ya dijimos que los signos no se encuentran aislados en la significación, están inmersos dentro sistemas de significados que en su conjunto constituyen lo que es la cultura.³⁷ Émile

Benveniste dice al respecto:

La más mínima atención a nuestro comportamiento, a las condiciones de la vida intelectual y social, de la vida en relación, de los nexos de producción y de intercambio, nos muestra que utilizamos a la vez y a cada instante varios sistemas de signos: primero los signos del lenguaje, que son aquellos cuya adquisición empieza antes, al iniciarse la vida consciente; los signos de la escritura; los “signos de cortesía”, de reconocimiento, de adhesión, en todas sus variedades y jerarquías; los signos reguladores de los movimientos de los vehículos; los “signos exteriores” que indican condiciones sociales; los “signos monetarios”, valores e índices de la vida económica; los signos de los cultos, ritos, creencias; los signos del arte en sus variedades (música, imágenes; reproducciones plásticas) —en una palabra y sin ir más allá de la verificación empírica, está claro que nuestra vida entera está presa en redes de signos que nos condicionan al punto de que no podría suprimirse una sola sin poner en peligro el equilibrio de la sociedad y el individuo. Estos signos parecen engendrarse y multiplicarse en virtud de una necesidad interna, que en apariencia responde también a una necesidad de nuestra organización mental.³⁸

Si bien la clasificación que menciona Benveniste de diferentes sistemas de signos no es en ningún momento concluyente, sirve para ilustrar de manera adecuada lo que representan. Lo siguiente es explicar cómo funcionan estas distintas sistematizaciones. De inicio diremos que cada una responde a distinto ‘código’, el cual es, a su vez, adquirido por convenciones culturales.

Para concluir con la cuestión de signo, retomemos al significante y significado, pero ahora colocados sobre un plano de expresión y otro de contenido.

Un signo está constituido siempre por uno (o más) elementos de un PLANO DE LA EXPRESIÓN colocados convencionalmente en correlación con uno o más elementos del PLANO DEL CONTENIDO.

Siempre que exista correlación de este tipo, reconocida por una sociedad humana, existe signo. Sólo en ese sentido podemos aceptar la definición de Saussure según la cual un signo es la correspondencia entre un significante y un significado.³⁹

Los significantes se expresan; mientras que los significados contienen esas expresiones.

³⁷ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, pp. 111-113.

³⁸ Émile Benveniste, *Problemas de lingüística general II*, México DF, Siglo XXI, 2004, pp. 54-55.

³⁹ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 83.

1.2 EL ESTUDIO DE LOS CÓDIGOS

1.2.1 Un problema de significación

Retomemos la división de la semiótica que mencionamos: Semiótica de la Significación y Semiótica de la Comunicación.

En 1976 se publicó la *Teoría de Semiótica General* propuesta por Umberto Eco, al inicio de la misma se afirma lo siguiente:

Este estudio reviste la forma de una TEORÍA DE SEMIÓTICA GENERAL capaz de explicar toda clase de casos de FUNCIÓN SEMIÓTICA desde el punto de vista de SISTEMAS subyacentes relacionados por uno o más códigos.

Un proyecto de semiótica general comprende una TEORÍA DE LOS CÓDIGOS y una TEORÍA DE LA PRODUCCIÓN DE SIGNOS; la segunda teoría considera un grupo muy amplio de fenómenos, como el uso natural de los diferentes 'lenguajes', la evolución y la transformación de los códigos, la comunicación estética, los diversos tipos de interacción comunicativa, el uso de los signos para mencionar cosas o estados del mundo. [...]

Digamos ya que, en principio, una SEMIÓTICA DE LA SIGNIFICACIÓN es la desarrollada por la teoría de los códigos, mientras que una SEMIÓTICA DE LA COMUNICACIÓN incumbe a la teoría de la producción de signos.⁴⁰

Para explicar estas dos partes en orden, primero hablaremos de la semiótica de la significación, la cual, de acuerdo con Eco, incumbe a una teoría de los códigos. Esta primer semiótica tiene que ver con la manera en que las cosas adquieren un valor agregado; un significado. Toda esta segunda parte de este primer capítulo hablará de ello.

A la semiótica de la comunicación ya no le corresponde el proceso de adquisición de significado; sino la manera en que esto se concreta para crear comunicación. La línea entre estas dos partes de semiótica de las que habla Eco es tan delgada, que se podrá empezar hablando de la significación (de la posibilidad de las cosas a significar algo) y, sin darse cuenta, terminar hablando de comunicación. La teoría de los códigos dice todo lo que pasa para que algo signifique lo que significa. La teoría de los signos ya no habla de ese

⁴⁰ *Ibid.*, pp. 17-18.

proceso previo, sino, más bien, del resultado de éste; una vez que se concretó la significación, existirá, entonces, comunicación.

Ya que lo que concierne a este trabajo de investigación es un análisis en pro de la significación en el cine de ficción, caso concreto la película *Eterno Resplandor de una Mente sin Recuerdos* (ERDUMSR)⁴¹; lo que se hará es ver el funcionamiento de distintos códigos cinematográficos en general y, posteriormente, los que confluyen sólo en el filme analizado, tanto cinematográficos como culturales, y cómo ambos son organizados dentro de un sistema para crear un todo.

Cuando Umberto Eco habla de función semiótica, lo hace a partir de Hjelmslev — como él mismo acota en su *Tratado de semiótica general*—. Dice que, en tanto un signo no es una entidad semiótica fija, sino el encuentro de dos elementos distintos (significante y significado) asociados por un código; no existen los signos, sólo ‘funciones semióticas’.⁴² Es decir, los signos, como tal, no son materiales, no existen como cosa aislada, sino sólo como función de relación. Son, más bien, ordenaciones mentales en donde se asocian significantes con significados, son sólo un proceso mental.

Lo siguiente es ver ¿cómo es que las cosas significan? Esa pregunta encierra muy bien la cuestión en torno a la cual gira la semiótica de la significación: ¿Qué es lo que sucede para que se entienda lo que se entiende? Es esto lo que precisamente se analizará en ERDUMSR.

Antes, dijimos que un mismo significante podía tener uno o más significados para uno o más intérpretes. Como dice Eco, los sistemas subyacentes de significación permiten los casos de semiosis, y cada sistema responde a un código distinto que, en algunas ocasiones, puede ser compartido.

⁴¹ De ahora en adelante, siempre que aparezcan las siglas ERDUMSR, se estará refiriendo a la película *Eternal sunshine of the spotless mind*, o en español *Eterno Resplandor de una Mente sin Recuerdos*.

⁴² Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 84.

1.2.2 La posibilidad de creación de signos

Los signos, que son esta unión de significante y significado de la cual hablaba Saussure, no existen de manera aislada. Las cosas no significan por sí solas; sino por estar inmersas dentro de sistemas de significación regulados por códigos.

Benveniste hablaba de redes (sistemas) de signos (significación) entrelazadas como estructura de las sociedades y de la mente de los individuos. Todo funciona a partir de ello. Umberto Eco habla de dos componentes en los sistemas de signos: sistema transmisor y sistema transmitido —acotación que tiene mucho en común con el significante y el significado de Saussure—. “Cuando un código asocia elementos de un sistema transmisor con los elementos de un sistema transmitido, el primero se convierte en la EXPRESIÓN del segundo, el cual, a su vez, se convierte en el CONTENIDO del primero”.⁴³

Para que funcionen los grandes sistemas significadores deben existir dos elementos que se unan para formar un signo. Sólo en el caso anterior existirán los signos. Por tanto, estos últimos no son ni el significante (expresión) ni el significado (contenido), son, más bien, la unión de estos dos, y la conjunción que los une no es en ningún momento azarosa. A cualquier significante le pueden corresponder uno o más significados, pero nunca ‘cualquiera’, existen reglas que los regulan y éstas las dan los códigos.

[...] los signos son resultados provisionales de reglas de codificación que establecen correlaciones transitorias en las que cada uno de los elementos está, por decirlo así, autorizado a asociarse con otro elemento y a formar signo sólo en determinadas circunstancias previstas por el código.⁴⁴

El código es lo que limita al signo a significar lo que significa. De otra manera, viviríamos en un mundo incomprensible; significantes y significados estarían uniéndose entre sí sin ninguna limitante. Nuestras expresiones comprenderían siempre contenidos distintos, haciéndonos imposible la comunicación; viviríamos inmersos en nosotros

⁴³ *Ibid.*, p. 83.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 84.

mismos, creándonos un mundo aparte al de cualquier otro ser, y aunque esto parezca ser en ciertas ocasiones nuestra realidad, dista mucho de serlo. Si entre los hombres existe la comprensión, es gracias al código.

La civilización humana depende de los signos y de los sistemas de signos, y al propio tiempo la mente humana es inseparable del funcionamiento de los signos, si es que, en verdad, la mentalidad misma no debe identificarse con ese funcionamiento.⁴⁵

Es cierto que nuestra mutua comprensión viene dada por los códigos. Las carencias que hacen que la relación codificadora no sea total⁴⁶ (y con ello nuestro absoluto entendimiento) se encuentran en los sistemas de significación. Y es que los códigos no son siempre completos, los hay fuertemente constrictivos y otros demasiado vagos.

[...] no es correcto afirmar que un código organice signos; parece ser que lo que hace un código es proporcionar las reglas para GENERAR signos como ocurrencias concretas en el transcurso de la interacción comunicativa.⁴⁷

Ni siquiera los códigos amarran a los significantes-significados como signos concluidos en todo momento, sólo nos brindan las reglas para su creación. Los códigos son sólo caminos que, en caso de ser tomados, crean un signo.

1.2.3 De común acuerdo

Todos los sistemas de significación existentes funcionan a partir de codificaciones que los sustentan. Estos sistemas están inmersos inherentemente a grupos sociales que los utilizan y forman parte de la cultura donde se encuentran.

El camino para que una cultura sistematice sus significaciones no es otro más que el de la convención y el uso.

La relación entre el significante y el significado es, en todos los casos convencional. Cuando se trata de los signos motivados o de indicios naturales utilizados en función de signos, es la resultante de un acuerdo entre los usuarios. Sin embargo, la convención puede ser implícita o explícita [...] la noción de convención —y en particular la de convención

⁴⁵ Charles Morris, *Op cit.*, p. 23.

⁴⁶ Se deben excluir aquí a la lógica y las matemáticas, puesto que éstas dos ciencias responden a leyes codificadoras absolutas.

⁴⁷ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 84.

implícita sigue siendo relativa. La convención tiene gradaciones, puede ser más o menos fuerte, más o menos unánime, más o menos constrictiva.⁴⁸

Los códigos se crean en las convenciones y se fortalecen con el uso. Como bien explica Guirard, la convención es este acuerdo mutuo entre los usuarios de los signos, es un pacto que se establece para comprender la función de un signo dentro de un sistema de significación.

Este compromiso de los usuarios de un signo puede ser implícito y explícito. De entre todas las clases de signos existentes, hay algunos donde la significación es dada por la misma naturaleza de la sustancia donde se ve el signo, o están tan fuertemente arraigados en una sociedad que no se necesita más que ser partícipe de ella para entenderlo. La convención que origina este tipo de signos es la implícita. Christian Metz, semiólogo del cine, dice:

[...] se pueden distinguir como mínimo dos grandes clases de organizaciones significantes, los códigos *culturales* y los códigos *especializados*. Los primeros definen la cultura de cada grupo social, están hasta tal punto omnipresentes y <<asimilados>> que los usuarios los consideran en general como <<naturales>> y constitutivos de la humanidad misma (aunque resulte evidente que se trate de *productos*, puesto que varían en el espacio y el tiempo); el manejo de estos códigos no requiere ningún aprendizaje *especial*, es decir, ningún aprendizaje que no sea el hecho mismo de vivir en sociedad, de haber sido educado en ella, etc. Los códigos que denominamos <<especializados>> se refieren, por el contrario, a actividades sociales más específicas y restringidas, se presentan más explícitamente como códigos y requieren un aprendizaje especial —mayor o menor según los casos; bastante <<ligero>> en el del cine—, es decir, un aprendizaje del que no puede prescindir el sujeto <<nativo>> que posee ya la cultura de su grupo.⁴⁹

La clasificación de la que habla Metz de códigos culturales y códigos especializados no corresponde exactamente a la de convención implícita y explícita de Guirard, sin embargo ayuda mucho a su comprensión.

Siguiendo con las convenciones implícitas, y tomando palabras de Metz, ‘están hasta tal punto omnipresentes’ que sólo se necesita nacer parte de una cultura y vivir en ella para reconocer el uso de ese acuerdo. Las convenciones explícitas tienen que serlo, en

⁴⁸ Pierre Guirard, *La semiología*, México DF, Siglo XXI, 2003, p. 35.

⁴⁹ Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Vol. 1, Barcelona, Paidós, 2002, p. 135.

principio, porque deben exigir un conocimiento mayor que el de las leyes comunes de la cultura en que se vive, si no para qué la necesidad de hacerse manifiestas.

Antes hablamos de gradaciones de la convención, la explícita puede ser más fuerte si tiene algún tratado, ley o reglamento escrito que la respalde. Por ejemplo, la Constitución Política de México o los Códigos que rigen las leyes de nuestro país. Aunque en este tipo de convenciones también encontramos codificaciones no tan constrictivas. Un buen ejemplo es el de los códigos cinematográficos; en efecto, se puede ver en ellos tendencias que se repiten y que piden del espectador cierto tipo de conocimiento fílmico que le permite entender algunas transiciones o elementos propios del cine, más allá de las simples analogías de imágenes de la cultura en la que vive.

Como explicamos antes, Morris decía que algo era signo sólo si alguien lo interpretaba como tal. Se debe entender lo mismo para las convenciones; funcionarán sólo si alguna sociedad las considera como acuerdos creadores de códigos que, a su vez, abren la posibilidad a la creación de signos.

Falta por decir que el uso constante de los códigos especializados daría como resultado su transición hacia códigos culturales, de la misma manera que el desuso, o más probable quizá, la imposición de nuevos códigos; haría más complejo su entendimiento, tal y como ocurrió en la conquista de Tenochtitlán por los españoles, cuando éstos implantaron sus creencias y cultura a los nativos americanos conquistados.

1.2.4 Connotación y denotación

Antes, dijimos que los códigos deberán ser entendidos dentro de sistemas de significaciones, y también que permiten crear signos para que las cosas del mundo comuniquen. Hasta ahí podría quedar de manera por demás simplificada la formación de los códigos. Pero, ¿qué sucede cuando a partir de una significación se pueden seguir

encontrando más y más de ellas? Para responder a la pregunta, se tiene que comprender lo que es una semiótica de la denotación, y después, una semiótica de la connotación.

El punto de partida es el significante (o una expresión) que siempre será materialmente presente. Cuando le asociamos un significado (o un contenido) tenemos una significación. Eso es semiosis denotada, pero si a partir de ese mismo hecho surge una nueva significación, estaríamos hablando ya de una semiótica de la connotación.

Es connotativa una semiótica en que el plano de la expresión está constituido por otra semiótica. En otros términos existe código connotativo cuando el plano de la expresión es otro código. [...] el contenido de la primera significación (junto con las unidades expresivas que lo transmiten) se convierte en expresión de un contenido ulterior.⁵⁰

Una primera significación se hace expresión para un nuevo contenido, tomando el hecho como un proceso sucesivo. Es decir, sólo se puede reconocer como semiosis connotada al resultado de una primer semiosis denotada, considerada dentro de un nuevo código o sub código, como le llama Eco.⁵¹

La significación tiene que empezar en un punto; en la denotación, eso, en sí, es información significada. De ésta se puede desprender nueva información connotada que, a su vez, puede desplegar distintas connotaciones simultáneas que podrán seguirse connotando. Aunque se parece bastante a la idea de Pierce de la semiosis ilimitada o infinita, no es el caso de la connotación semiótica. Un estudio de este tipo debe establecer hasta qué grado puede llegar la significación.

Cuando ocurren estas significaciones sucesivas, se crea un texto de la manera en que un primer significado lleva a otro más, y este último, a su vez, desemboca en algo nuevo. Este mensaje se explica a manera de proposiciones que generan un texto, el cual tiene también un contenido: un discurso.⁵²

Una teoría de los códigos deberá establecer más que nada a que grado de superelevaciones connotativas puede llegar semejante encajadura de códigos; cómo y hasta qué punto puede

⁵⁰ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 94.

⁵¹ *Ibid.*, p. 95.

⁵² *Ibid.*, p. 97.

una superposición de funciones de signos producir una especie de laberinto de significaciones entrelazadas [...]⁵³

Aunque nunca se podrá comprender un sistema de significaciones culturales en su totalidad, se deben de buscar las estructuras que crean los significados en cada caso.

1.2.5 La semiótica para la cultura

A manera de conclusión de este capítulo, es preciso retomar el cuestionamiento que hicimos antes sobre la importancia del estudio de los signos y dar una respuesta para el mismo.

La introducción del *Tratado de semiótica general* de Umberto Eco lleva por título: “Hacia una lógica de la cultura”. Estudiar los signos es tratar de comprender la cultura. Como vimos, muchos de los autores citados hablan de distinta manera sobre la importancia de los sistemas de significaciones.

Los estudios sígnicos deben ser entendidos a partir de sociedades particulares, en ningún momento podrán ser cien por ciento infalibles, nunca nos podrán decir qué es el mundo; sino, más bien, qué podemos entender de cada cultura.

En el marco de la teoría de los códigos no es necesario recurrir al concepto de extensión ni tampoco al de mundo posible: los códigos por el hecho de estar aceptados en una sociedad, constituyen un mundo cultural que no es ni actual ni posible (por lo menos en términos de ontología tradicional): su existencia es de orden cultural y constituye el modo como piensa y habla una sociedad y, mientras que habla, determina el sentido de sus pensamientos a través de otros pensamientos y éstos a través de otras palabras. Como pensando y hablando es como una sociedad se desarrolla, se expande o entra en crisis, hasta cuando se enfrenta con mundos ‘imposibles’ (como ocurre con los textos estéticos o con las aseveraciones ideológicas), una teoría de los códigos se preocupa bastante por la naturaleza ‘cultural de dichos mundos y se pregunta como hacer para ‘tocar’ esos contenidos.⁵⁴

La importancia está en el hecho de descifrar la manera en que se genera un significado y entender que éste trae consigo comunicación. Con la semiótica podemos

⁵³ *Ibid.*, p. 96.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 104.

saber cómo son las cosas, cómo somos nosotros y una vez que se sabe eso, se puede empezar la comunicación.

El cine, entendido como un sistema de significación más, codifica sus mensajes a través de distintos usos de elementos culturales y, por supuesto, fílmicos. El siguiente capítulo hablará sobre la manera en que lo hace, explicando sus limitantes y sus avances.

II.- LA COMPRENSIÓN DEL CINE

Resulta demasiado obvio que el filme es un mensaje como para que no se le suponga un código. [...] todo mensaje, siempre y cuando se repita frecuentemente y con las suficientes variantes -¿no es ése el caso del cine?- acaba pareciéndose a un gran río, con brazos siempre móviles, que van depositando sobre su lecho, en forma de archipiélago, los elementos diseminados de un código siquiera parcial.

Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine*.

2.1 EL SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN, CINE

2.1.1 El cine, medio pluricódico

En el primer capítulo hablamos de la importancia del estudio de los ‘signos’, explicamos cómo éstos son regidos por ‘códigos’ que, a su vez, responden a diferentes ‘sistemas de significación’. Estos tres elementos constituyen las bases de toda comprensión. El cine, entendido como una red de signos más, puede ser analizado desde esta perspectiva, sin embargo, debemos tomar en cuenta las particularidades que requiere entender al llamado séptimo arte como sistema.

La más importante de las consideraciones está en entender que el cine, y propiamente el de ficción, antes que obedecer a las codificaciones exclusivas de su sistema de signos, responde también a elementos culturales previamente codificados, como explica Christian Metz:

[...] entre el vasto conjunto que forman en el cine las significaciones connotadas (<<sentidos simbólicos>> de todos los órdenes), hay también algunas que penetran en el filme gracias a la analogía perceptiva y fuera de las codificaciones específicamente cinematográficas: así, cada vez que un objeto o una ordenación de objetos (visuales o sonoros) simboliza en el filme lo mismo que simbolizaría fuera del filme, es decir, en la cultura (sin prejuicio de que pueda vehicular *además*, y solamente en el filme, significaciones simbólicas derivadas del emplazamiento en el discurso cinematográfico). **Los <<objetos>> (y es necesario incluir a los personajes), es decir, los diferentes <<motivos>> básicos del discurso fílmico, no entran vírgenes en el filme; transportan consigo, antes incluso de que intervenga el <<lenguaje cinematográfico>> mucho más que su mera identidad literal [...]**⁵⁵

⁵⁵ Christian Metz, *Op cit.*, p. 136. Las negritas son más.

Los elementos que ven y oyen los espectadores traen consigo un valor previo que, en mayor o menor medida, puede afectar al desarrollo la narración. Este es un primer gran problema cuando se quiere hacer un análisis sobre cine, y dado que algunos elementos significan sin la necesidad de estar dentro de un filme, debemos entender que todo análisis enfocado a una película se extiende más allá de las características propias del séptimo arte.

El estudio cinematográfico a partir de un filme en específico está, en principio, obstaculizado por el choque o el acoplamiento de las significaciones del mundo cultural, con las convenciones cinematográficas que constituyen al cine como sistema.

[...] el cine está obligado desde el principio a *componer*, en todos los sentidos del término. Es, para empezar, un arte, so pena de no ser nada en absoluto. Su fuerza o debilidad radica en englobar expresividades anteriores: algunas son plenamente lenguajes (el elemento verbal), otras no lo son más que en sentidos más o menos figurados (la música, la imagen, el ruido).⁵⁶

Si reconocemos la existencia de elementos que significan fuera del cine lo mismo que significarían dentro de él, debemos hablar, por lo tanto, de cuáles son los específicamente cinematográficos. Para ello, abordaremos esta cuestión desde los códigos del cine, la cual, comúnmente, ha buscado la existencia de un ‘lenguaje cinematográfico’.

2.1.2 Una vista semiológica del cine

Como ya habíamos mencionado, el origen de las discusiones entre semiótica y semiología tiene lugar en la perspectiva a partir de la cual ambas ven al signo. Antes, también explicamos cómo muchas de sus concepciones pueden ser correspondientes, sin embargo, optamos por el término de semiótica para evitar malos entendidos. Aquí si podemos decir, sin temor a equivocarnos, que algunos de los estudios sobre el cine son exclusivamente semiológicos. Lo son porque transportan (o intentan hacerlo) muchas de las estructuras

⁵⁶ Christian Metz, *Op cit.*, p. 83. Aun cuando en esta tesis se considera al cine como un arte que implica el encuentro de muchos elementos, y gran parte de su expresión se centra en la composición a partir de todos ellos, no pensamos que ese simple hecho le reste importancia, al grado de considerarlo nada en absoluto.

lingüísticas que advertía Saussure en su *Curso de Lingüística General*, pero aplicadas al cine. Algunas de ellas: los conceptos de lenguaje, lengua, significante y significado.

Cuando se habla de ‘lenguaje cinematográfico’, se debe hacer con una gran responsabilidad para no exigir de este ‘lenguaje del cine’, elementos exclusivamente lingüísticos, como la existencia de la ‘doble articulación’ de la lengua o la ‘arbitrariedad del signo lingüístico’. Metz menciona en tono de broma la manera en que muchos teóricos han hablado de un lenguaje del cine: “Cuando se trata el filme, se habla una y otra vez de <<lenguaje>> con toda inocencia, como si jamás nadie hubiese estudiado el lenguaje. ¿Es que Meillet era mecánico? ¿O Trubetzkoy charcutero?”.⁵⁷

Hablar de semiología obliga, por ende, a revisar las concepciones de Saussure en el tema. El lenguaje es una facultad o capacidad exclusiva del ser humano; un sistema de comunicación que involucra tanto aspectos fisiológicos como psíquicos y que comprende dos partes: una social (lengua) y una individual (habla).⁵⁸ Ferdinand de Saussure explica:

La lengua es la parte social del lenguaje, exterior al individuo, que por sí solo no puede crearla ni modificarla; no existe más que en virtud de una especie de contrato establecido entre los miembros de una comunidad.⁵⁹

Por muy tentativo que sea buscar una lengua del cine, esto queda sólo en un ambicioso proyecto inestable. No sería necesario que todos los individuos pudiéramos hacer películas; con que todos las entendiéramos sería suficiente para hablar de una lengua del cine. Sin embargo, un solo individuo (director, cineasta, guionista) sí puede cambiar a esta lengua, al mostrar una nueva manera de utilizar los elementos cinematográficos.

De lo anterior, podemos concluir que las lenguas verbales están muy fuertemente codificadas. La lengua del cine, si acaso existe, tiene en efecto codificaciones, pero éstas,

⁵⁷ *Ibid.*, p. 113, nota 140. Antonie Meillet (1866-1936) principal lingüista francés del comienzos del siglo XX. Nikolai S.Trubetskoy (1890-1938) lingüista ruso padre de la fonología estructural.

⁵⁸ Ferdinand de Saussure. *Op cit.*, pp. 73-82.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 79.

para fortuna de la multiplicidad de expresiones, son muy débiles. Con respecto al 'habla', Saussure comenta:

El habla es, por el contrario un acto individual de voluntad y de inteligencia, en el cual conviene distinguir: 1- las combinaciones por las que el sujeto hablante utiliza el código de la lengua con miras a expresar su pensamiento personal; 2- el mecanismo psicofísico que le permita exteriorizar esas combinaciones.⁶⁰

El 'habla del cine' es solamente posible si se le ve en la práctica de los directores de cine, como responsables principales de la estructuración de los filmes. Como veremos más adelante, es más conveniente hablar sólo de lenguaje cinematográfico sin habla o lengua.

Se debe entender al lenguaje verbal, como la suma de la lengua y el habla, y también que éste funciona gracias a la capacidad del ser humano para emitir y escuchar sonidos (aspecto fisiológico) y para poder asignarles una significación (aspecto psíquico). Por lo tanto, refiriéndonos a lengua y habla, ninguno es sin el otro. Cualquiera de los dos no es por sí solo sostén del otro, pues, lengua y habla son cada una en sí y en su recíproca relación que sustenta al lenguaje.

Una de las principales características de la lengua verbal es la existencia de la llamada 'doble articulación' de la que hablaba André Martinet. Eco dice al respecto:

Sabemos que en la lengua existen unos elementos de primera articulación, dotados de significado (*los monemas*), que se combinan unos con otros para formar los sintagmas; y que estos elementos de articulación primaria pueden ser analizados ulteriormente por medio de los elementos de segunda articulación de que se componen. Estos son los *fonemas*, más limitados que los *monemas*. En una lengua intervienen infinitos (o mejor, indefinidos) *monemas*; en cambio, los *fonemas* que la componen tienen un número limitado.⁶¹

Los monemas representan la primera articulación y, como bien dice Eco, ya están dotados de significado, son las unidades mínimas de significación surgidas a partir de los fonemas. Estos últimos constituyen la segunda articulación o análisis de lo 'sinsentido' y son finitos en tanto que son elementos puramente distintivos del sonido que puede emitir

⁶⁰ *Idem.*

⁶¹ Umberto Eco, *La estructura ausente*, México DF, Debolsillo, 2005, p. 218.

una persona. Esta condición de la que hablan Saussure y Martinet para las lenguas verbales tampoco tiene su correspondencia en el cine o en el ‘lenguaje del cine’.

*Nada en el cine es puramente distintivo en el mismo sentido que en el fonema, que depende completamente de la combinación para crear unidades significantes. Los planos cinemáticos e incluso los encuadres significan ya de forma separada sin depender de la combinación.*⁶²

Es decir, no hay ningún elemento que veamos o escuchemos en el cine que pueda estar presente sin tener un significado. Como ya se mencionó, la cinematografía se vale de la combinación de muy diversos elementos para constituirse, pero ninguno de ellos puede carecer de significado.

No existe la doble articulación cinematográfica, sin embargo, es posible ver otro tipo distinto de articulación que funciona exclusivamente para el séptimo arte. “[...] conviene recalcar que las articulaciones en el sentido lingüístico del término —es decir, lo que comúnmente denominamos <<la doble articulación>>— no son los únicos tipos de articulación que pueden concebirse”.⁶³

La mención de Metz no se detiene ahí, y aunque él propone, sólo ‘a manera de hipótesis’, cinco articulaciones del cine, podemos ver en ellas una gran efectividad, a tal grado que autores como Jacques Aumont las hayan retomado posteriormente.⁶⁴ Las articulaciones de las que habla Metz son las siguientes:

[...] 1° la percepción en sí [...] 2° el reconocimiento y la identificación de los objetos visuales o sonoros que aparecen en pantalla [...] 3° el conjunto de los simbolismos y las connotaciones de diversos órdenes que se vinculan a los objetos (o a las relaciones entre objetos) incluso fuera de los filmes, es decir en la cultura; 4° el conjunto de las grandes estructuras narrativas [...] que se dan fuera incluso de los filmes (pero también en el interior de estos), en el seno de cada cultura; por último 5° el conjunto de los sistemas propiamente cinematográficos que organizan en un discurso específico a los distintos elementos que las cuatro instancias precedentes ofrecen al espectador.⁶⁵

⁶² Robert Stam, Robert Burgoyne, *et al.*, *Nuevos conceptos de la teoría de cine*, Barcelona, Paidós, 1999, p.53.

⁶³ Christian Metz, *Op cit.*, p. 86, nota 76.

⁶⁴ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1989, pp. 184-185.

⁶⁵ Christian Metz, *Op cit.*, pp. 86-87.

Si en el cine se puede encontrar un tipo de articulación que muestre la manera en que los mensajes son ‘desenvueltos’ o ‘develados’ tiene que ser de acuerdo a la anterior clasificación que propone Metz.

Primero, las percepciones visual y sonora que permiten reconocer formas, figuras, colores y sonidos. Después, más allá de estos elementos, se ven y oyen cosas que pueden ser reconocidas como objetos. Algunos de estos objetos suponen, independientemente de aparecer en pantalla, simbolizaciones o significados culturales. Paso siguiente sería ver una estructura de narración, la manera en que las acciones son contadas. Y al final, estaría la manera en que el cine organiza los cuatro procesos anteriores para constituirse como un mensaje.

Para hablar de lenguaje cinematográfico, diremos que no existiría tal si se quisiera encontrar en él las mismas características que rigen a los lenguajes verbales.

Es un error creer: a) que todo acto de comunicación se funda en una <<lengua>> afín a los códigos del lenguaje verbal; b) que toda lengua debe tener dos articulaciones fijas. *Es mucho más productivo suscribir: a) que **todo acto comunicativo se funda en un código**; b) que todo código *no* tiene necesariamente dos articulaciones fijas (que no sean *dos* y que no sean *fijas*).*⁶⁶

La mayoría de los teóricos parecen estar de acuerdo en que sería un error comparar lenguaje cinematográfico con lenguaje verbal, a tal grado que, algunos, como Pier Paolo Pasolini (1922-1975) —escritor, poeta, y crítico y cineasta italiano—, hayan mencionado la existencia de un ‘lenguaje de la realidad’ como rector del cine⁶⁷ buscando, por ende, una ‘semiótica de la realidad’ como explicación del séptimo arte y de toda acción del hombre.⁶⁸

[Para Pasolini] el cine es, en general, una forma de comprender la realidad, ya que es como ella, idéntico a ella, si bien en un plano analítico. [...] Cada acontecimiento de la realidad tiene un sentido, pero ese sentido sólo es comprensible, legible, a partir de la propia

⁶⁶ Umberto Eco, *La estructura ausente*, p. 223. Las negritas son mías.

⁶⁷ Jacques Aumont, *Las teorías de los cineastas*, Barcelona, Paidós, 2004, pp. 31-35.

⁶⁸ Umberto Eco, *La estructura ausente*, p. 238.

realidad, en virtud de un <<código de códigos>> que es el código de la realidad que mantiene discurso consigo misma.⁶⁹

Al igual que Pasolini, Louis Delluc (1890-1924) —dramaturgo, periodista, crítico literario y director cinematográfico francés— pensaba en el lenguaje del cine, como la respuesta a la problemática de Babel y su torre. Ellos lo veían como uno universal, capaz de ser comprendido por todas las naciones.

El carácter esencial de este nuevo lenguaje es su universalidad; permite evitar el obstáculo de la diversidad de lenguas nacionales. Realiza el antiguo sueño de un <<esperanto visual>>: <<El cine va a todas partes —escribe Louis Delluc en *Cinéma et Cie*--, es un gran medio de conversar entre los pueblos>>. Esta <<música de la luz>> no necesita traducción, se comprende por todos y permite encontrar una especie de estado <<natural>> del lenguaje, anterior a lo arbitrario de las lenguas [...] ⁷⁰

Entender la postura de Delluc es comprensible en tanto que sus películas fueron hechas en el periodo de la historia del cine en que éste era mudo. En ese caso, ver las imágenes como lengua universal es aceptable. Sin embargo, la concepción de un lenguaje de la realidad, de la que hablaba Pasolini, no encuentra sustento en el cine hablado, en el sentido en que para entender una película, en la mayoría de los casos es necesaria la comprensión del idioma en que se presenta (excepto en el caso de un filme mudo o carente de cualquier expresión verbal), ya sea de manera hablada o subtitulada. El lenguaje verbal, como otro de los elementos que confluyen en el cine, es indispensable para la intelección del séptimo arte.

Como el aspecto sonoro, podemos encontrar muchos otros elementos que dejarían de lado la postura de lenguaje de la realidad. Bastaría citar algunos de los llamados ‘efectos especiales’ para hacerlo. Pero eso no es motivo de esta investigación.

⁶⁹ Jacques Aumont, *Las teorías de los cineastas*, p. 34.

⁷⁰ Jacques Aumont, Alain Bergala, et al., *Estética del cine*, p. 160. El esperanto es un idioma planificado como lengua auxiliar —creado por el médico L.L. Zamenhof a partir de muchas lenguas más entre las que destacan las lenguas romances—. Su finalidad es servir como idioma auxiliar universal o segunda lengua después del idioma natal. Sin embargo, ningún país a adoptado al esperanto como lengua oficial.

Para objeto de este estudio, diremos que, el lenguaje cinematográfico existe en la medida en que no se le compara con el lenguaje verbal; no tiene sus mismos elementos ni funciona bajo las mismas reglas. También queda claro que no se puede hablar de una semiótica de la realidad, como principio único para el análisis de los filmes; puede, en efecto, ser complementaria, pero deja de lado el aspecto puramente cinematográfico. En el siguiente inciso veremos cómo es que surge esta búsqueda de ‘lenguaje cinematográfico’, así como algunas de las consideraciones por las que es útil reconocer su existencia.

Christian Metz multiplicó las precauciones que se deben tomar en este aspecto. En vez de preguntar: ¿en que cosa el cine es una lengua (la famosa lengua universal de la humanidad)?, formula esta interrogación: <<¿bajo qué condiciones debe considerarse al cine como un lenguaje?>> El hecho histórico es que el cine se constituyó como tal haciéndose narrativo, presentando una historia y rechazando sus otras direcciones posibles. La aproximación resultante es que, desde ese momento, las series de imágenes e incluso cada imagen, un solo plano, se identifican con proposiciones o mejor dicho con enunciados orales: se considerará al plano como el más pequeño enunciado narrativo.⁷¹

Entendiendo que no es posible equiparar al pie de la letra el lenguaje verbal con el del cine, la cuestión, de acuerdo con Metz, debe ser la siguiente: ‘¿bajo qué condiciones debe considerarse al cine como lenguaje?’ El cine tiene un lenguaje sólo bajo las siguientes cuatro condiciones:

- Todo lenguaje se fundamenta en un código.
- Todo lenguaje posibilita un acto específico de comunicación.
- El cine no tiene lengua y habla equiparables al pie de la letra con los del lenguaje verbal.
- El cine no tiene una doble articulación de la manera en que existe para el lenguaje verbal.

⁷¹ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Paidós, 1987, p. 43.

2.1.3 El cine, los primeros años

El cine en sus inicios no estaba dotado de un lenguaje. La historia no nos dejará mentir al respecto.

El cine nació con los hermanos Lumière en Francia. Específicamente, la noche del 28 de diciembre de 1895, cuando en un café del boulevard des Capucins, en París, se dio la primera proyección pública de una película.⁷²

Con las primeras proyecciones, el cine aún no tenía un lenguaje cinematográfico; lo que se veía en pantalla era sólo el registro de lo que estaba frente a la cámara. “Las primeras películas consistían en pequeños rollos de un minuto de duración, aproximadamente, que se limitaban a la toma ininterrumpida de la realidad en movimiento”.⁷³

En los inicios del cine aún no podemos ver ningún lenguaje, todavía no. La maravilla científica de finales del siglo XIX asombraba al punto de que cualquier reproducción de la realidad entretenía a los espectadores sin exigir de este espectáculo nada más que la imagen de algo existente gracias a la proyección.

Cuando la simple reproducción de imágenes se volvió cotidiana, más cinematógrafos viajaron por el mundo en busca de más filmes, y en cualquier país donde se llegaba se proyectaban a cambio los filmes franceses. Pero más importante resulta el hecho de que se filmaban nuevas películas. Una vez que el material filmado se enviaba a Francia, se reavivaba el asombro del público, la existencia de otras partes del mundo ya no sólo se

⁷² Se reconoce a los hermanos Lumière como los inventores del cine, aún cuando Thomas Alva Edison había sido capaz de proyectar imágenes en sucesión incluso un año antes que el cinematógrafo francés. Edison lo hizo por medio del ‘kinetoscopio’, un aparato que permitía a un solo observador, después de depositar una moneda, contemplar el desarrollo de una brevísima película que se repetía sin fin. El mecanismo era similar en todos los aspectos al cinematógrafo de los Lumière, salvo uno muy importante; el kinetoscopio permitía una proyección que podía ser observada por un solo espectador a través de un orificio. El cinematógrafo, por su parte, hizo del cine un acto público al permitir que la proyección no se contemplara dentro de una ‘caja’, sino expuesta ante un grupo de personas.

⁷³ Simon Feldman, *La realización cinematográfica*, Barcelona, Gedisa, 1991, p. 26.

posibilitaba por la foto o por relatos escritos y hablados; el cine, más que tener un lenguaje, era un documento muy valioso. La cinematografía nacía con un propósito documental.⁷⁴

El cine en el momento de su nacimiento no estaba dotado de lenguaje, era tan sólo el registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple reproducción de la realidad. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje.⁷⁵

No es posible ubicar una fecha exacta para la creación y desarrollo del lenguaje del cine, así como tampoco se le puede atribuir a una sola persona. No, porque las codificaciones que lo crean pueden abarcar distintos aspectos como: imagen, sonido, representación del espacio, etc. Además, como mencionamos, estos elementos no son en ningún momento códigos cerrados y son susceptibles de ser modificados o adquirir nuevas significaciones de acuerdo con sus modos de empleo.

En el momento en que el cine dejó de verse sólo como un documento visible de algún momento de la realidad, y se entendió como una posibilidad de narración, los cineastas fueron desarrollando técnicas que ‘complicaban’ la intelección del cine, pero que facilitaban el registro de historias cada vez más elaboradas.

En el capítulo tres examinaremos a fondo la cuestión de narración, sin embargo, fue necesario hablar del inicio del cine narrativo en este inciso para entender como se crea el lenguaje del cine. A continuación, hablaremos de la manera en que se debe hacer un análisis que permita desentrañar la estructura de un filme y su sistema de significaciones.

⁷⁴ *Idem*. Si bien el cine nacía con propósitos documentales, se debe reconocer que los primeros filmes eran también narrativos. La diferencia, como se verá en el capítulo III, consiste en que esas primeras películas no se hacían a manera de narración consciente, era mayor el asombro ocasionado por la reproducción de la realidad, al grado de que se dejaba de lado, o no se tenía conciencia de, la importancia de la narración.

⁷⁵ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, p. 170.

2.2 ESTRUCTURA TEXTUAL

2.2.1 La estructura como unidad

Antes, dijimos que este trabajo de investigación iba en pro de la significación en el cine de ficción. También aclaramos que se haría a partir de los distintos códigos que confluyen en los filmes, sin embargo, no mencionamos la manera en que estos se organizan, o mejor dicho, la manera en que los analistas los crean y ubican dentro de un sistema textual.

Todo filme, entendido como narración que organiza distintos códigos, es un mensaje o, de acuerdo con Eco, un texto.

[...] usualmente un solo significante transmite contenidos diferentes y relacionados entre sí y que, por tanto, lo que se llama ‘mensaje’ es, la mayoría de las veces un TEXTO cuyo contenido es un DISCURSO a varios niveles.⁷⁶

Si vemos a cualquier filme como un gran significante compuesto por otros varios de menor tamaño, debemos reconocer la existencia de varios niveles de significación que se relacionan y complementan en un todo que es el texto, y que el contenido de este último es siempre un discurso. Pero cómo es que surgen todas estas concepciones textuales.

No es posible explicar en pocas líneas todo lo que es el ‘estructuralismo’ — disciplina a partir de la cual surge el concepto de texto—. Lo que se dijo antes sobre Ferdinand de Saussure puede suscribirse como estructuralismo, de hecho con él inició.⁷⁷

Como su nombre lo indica, la cuestión fundamental del estructuralismo es la estructura. “[...] lo que la crítica o el análisis estructuralista intentan develar es siempre la estructura “profunda” subyacente de una producción significativa determinada, que es la que explica la forma manifiesta de esta producción”.⁷⁸

⁷⁶ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 97.

⁷⁷ Jacques Aumont y Marie Michel, *El análisis del film*, Barcelona, Paidós, 1990, p. 97.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 96.

El análisis estructural puede revelar cómo “[...] producciones significantes muy distintas pueden compartir en el fondo la misma estructura”⁷⁹. Pueden hacerlo o no, el simple hecho de develar diferencias radicales supone ya una gran utilidad del análisis estructural. No es que se realice siempre en busca de las similitudes, pero puede funcionar así. Lo importante es llegar a una unidad y entender de ésta su modo operativo. Como veremos más adelante, el concepto de código que mencionamos ayuda a que el sistema funcione.

Umberto Eco representa una gran influencia este tipo de estudios. Como dicen Jacques Aumont y Michel Marie, Eco:

[...] fue uno de los primeros en plantear la idea de que los fenómenos de comunicación y de significación (incluidas obras literarias y artísticas) constituyen sistemas de signos, que pueden estudiarse relacionando cada mensaje concreto con los códigos generales que regulan la emisión y la comprensión.⁸⁰

Lo que el análisis estructural descubre es, a fin de cuentas, la unidad de un texto, su forma; con ello revela el modo en que funciona, pero falta una segunda aproximación a aquello que nos dice el texto, algo que no está contenido en su estructura, sino, mejor dicho, expresado por ella.

2.2.2 El texto -filme

El texto analizable siempre será uno; sin embargo, de acuerdo con Teun A. Van Dijk (1943) —lingüista holandés estudioso del discurso y de la gramática del texto, actualmente profesor por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona—, los discursos podrán variar de acuerdo con el número de intérpretes. “[...] un discurso es una *unidad observacional*, es decir, la unidad que interpretamos al ver o escuchar una emisión”.⁸¹ Si un discurso es una

⁷⁹ *Idem.*

⁸⁰ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 98.

⁸¹ Teun A. Van Dijk, *Estructuras y funciones del discurso*, México DF, Siglo XXI, 1989, p. 20.

unidad surgida de la interpretación de un texto, se entiende, en el caso del cine, que cada espectador o analista puede generar su propio discurso de un filme. Hablando ya del texto-filme, Jacques Aumont aclara tres conceptos:

- 1) El *texto fílmico* es un film entendido como “unidad de discurso, efectivo en tanto actualizado” (materialización de una combinación de códigos de lenguaje cinematográfico).
- 2) El *sistema textual* fílmico, específico de cada texto, designa un “modelo” de la estructura de ese enunciado fílmico. El sistema correspondiente al texto es un objeto ideal construido por el analista, una singular combinación –según una lógica y una coherencia del texto en cuestión- de ciertos códigos.
- 3) El código es también un sistema (de relaciones y de diferencias), pero en modo alguno un sistema textual, sino un sistema más general que puede, por definición, “ser útil” para varios textos (cada uno de los cuales se convierte en un “mensaje” del código en cuestión).⁸²

Con todo lo anterior, y para efecto de este trabajo, debemos considerar lo siguiente:

- El TEXTO es la película ERDUMSR en tanto objeto significativo.
- El DISCURSO será la unidad interpretada, el resultado del análisis.
- El SISTEMA TEXTUAL también será un constructo del análisis y mostrará la manera en que se estructura la película, como narración que agrupa distintos códigos.
- Finalmente, a los CÓDIGOS los veremos como posibilidad de creaciones de signo, en el sentido de Eco. Mencionaremos a los más generales o más fuertemente arraigados en la cultura del cine, y crearemos a los que funcionen específicamente para ERDUMSR.

2.2.2.1 Gramática del cine

Los estudios de ‘textos’ pueden suponer muchas y muy distintas aproximaciones, una de ellas es la gramática del texto. Para Van Dijk, ésta: “[...] no debe construirse sobre la base

⁸² Jacques Aumont y Michel Marie, *Análisis del film*, Barcelona, Paidós, 1990, pp. 100-101.

de intuiciones lingüísticas problemáticas, sino sobre observaciones del *verdadero uso de la lengua* [...] y que la lengua en uso debe estudiarse en *términos de actos de habla*”.⁸³

Hacer una ‘gramática del texto’ (hablando de lenguaje verbal) implica buscar en las diferentes lenguas, y más específico, en los momentos en que éstas son utilizadas por cada persona en los ‘actos de habla’. Pero esta gramática del texto sólo da cuenta de las estructuras que lo componen⁸⁴, es decir, podemos reconocer en un texto verbal ya sea hablado o escrito: palabras, oraciones, párrafos; todos estos elementos constituyen significantes que se asocian entre sí para llegar a un gran significante total o una macroestructura en el sentido de Van Dijk.⁸⁵

La gramática de textos verbales tiene como ventaja el hecho de que puede tomar como unidad a las palabras de una lengua que, agrupadas, constituyen oraciones. El problema para hacer eso con el cine reside en que, como mencionamos antes, no existe la lengua del séptimo arte.

[...] la semiótica del cine debería ser la de una palabra que no tiene lengua a sus espaldas, e incluso la de determinados *tipos de palabras*, es decir, de las grandes unidades sintagmáticas cuya combinación da lugar al desarrollo fílmico.⁸⁶

Ahora bien, si existiera un equivalente de ‘acto de habla’ en el cine tendría que ser denominado más correctamente como: ‘acto de creación de habla’. Esto también fue advertido por Metz: “[...] la *creación* desempeña un papel más importante en el lenguaje cinematográfico que en el manejo de los idiomas: <<hablar>> una lengua es utilizarla, <<hablar>> el lenguaje cinematográfico es en cierta medida inventarlo”.⁸⁷ En tanto que no existe la lengua del cine, cada que se hace una película se crea una nueva y original forma

⁸³ Teun A Van Dijk, *Op cit.*, pp. 9-10. El acto de habla supone una emisión de un enunciado por parte de un individuo, pero además de ser expresión, dicha enunciación implica una acción, una transformación de las relaciones de quien habla, con sus locutores y sus referentes.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 20.

⁸⁵ *Ibid.*, pp. 52-56. Para Van Dijk, la macroestructura es la reconstrucción última del ‘asunto’ del discurso.

⁸⁶ Umberto Eco, *La estructura ausente*, p. 237.

⁸⁷ Christian Metz, *Op cit.*, p. 124.

de hablar con las imágenes y sonidos, y aunque los filmes puedan tener similitudes reconocibles en virtud de un código que, para algunos elementos (como el montaje), es más fuertemente restrictivo, el habla del cine no se aproxima si quiera un poco al de las lenguas verbales.

La gramática reconoce en el texto unidades reducibles como párrafos y oraciones hasta llegar a la palabra. La gramática del texto-filme aspira a hacer lo mismo para facilitar el trabajo del analista, sin embargo, una vez más se ha errado al querer traspasar las mismas estructuras con total precisión.

2.2.2.2 La segmentación del texto-filme

Al tratar de buscar el equivalente de la palabra en la cinta cinematográfica, la gramática del cine ha debido reducir a esta última hasta la mínima unidad. “Una película cinematográfica es una larga cinta de material flexible y transparente, que sirve de soporte a una o más capas de emulsión sobre las que se fijan una serie de fotografías tomadas por la cámara filmadora”.⁸⁸

Si se ve a la cinta de cine como materia, el elemento más pequeño tendría que ser la fotografía. Tomando en cuenta que cada segundo que se está en el cine se ven un total de 24 fotografías, resultaría muy poco productivo tomar al fotograma como la mínima unidad de sentido. Bastaría hacer un análisis de cada una de las 24 imágenes para constatar lo poco de diferente que podríamos ver en ellas.

⁸⁸ Simon Feldman, *Op cit.*, p. 18.

Es más práctico entender a un filme como un fenómeno que sucede en el tiempo y que da la sensación de movimiento gracias a dos elementos. El primero, una serie de fotos proyectadas en sucesión; y el segundo, la persistencia retiniana.⁸⁹

Ahora bien, la cinta, como tal, siempre es una serie de fotos, pero se pueden ver diferentes series de fotos. Siempre que la cámara comienza a filmar, hasta que deja de hacerlo, registra imágenes en serie. Como se mencionó antes, los primeros filmes eran una toma continua de dos minutos de la realidad. Las películas de hoy en día suponen (la mayoría de ellas) muchas ‘tomas’ que después se estructuran en el todo que es el filme.

Al resultado del lapso en que una cámara comienza a filmar hasta que deja de hacerlo, se le conoce como ‘plano’.⁹⁰ Hablar de este último como si fuese una palabra resulta bastante cuestionable. Metz advierte cinco diferencias por las que esto no sería posible:

- 1.- Los planos son infinitos en número [...]
- 2.- Los planos son invenciones del cineasta, a diferencia de las palabras (que preexisten en el léxico), pero igual que los enunciados (que en principio son invenciones del emisor).
- 3.- El plano entrega al receptor una cantidad de información indefinida, a diferencia de la palabra. Desde este punto de vista, el plano ni si quiera equivale a una frase, sino a un *enunciado complejo de longitud indefinida* [...]
- 4.- El plano es una unidad actualizada, una unidad del discurso, una aserción, a diferencia de la palabra [...], pero a semejanza del enunciado, que se refiere siempre a lo real [...] La

⁸⁹ *Idem*. El ojo humano recibe estímulos de luz de la realidad, estos no desaparecen inmediatamente de la retina al ser recibidos, permanecen ahí aproximadamente un quinto de segundo antes de eliminarse. A ese fenómeno se le llama ‘persistencia retiniana’. El efecto puede ser constatado si frente a nuestros ojos movemos en forma circular, y de manera muy rápida, cualquier objeto, el resultado de esa acción es una circunferencia más que un objeto que se mueve. Vemos un círculo porque, al mover el objeto rápidamente, hacemos que cada una de las posiciones que ocupa persista en la retina el tiempo suficiente para establecer un movimiento sucesivo.

⁹⁰ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, pp. 42-43. Es necesario precisar que el concepto de plano ha sobrepasado lo que se entiende de él, dejando la posibilidad a dos cosas distintas. Plano es el producto de la cámara desde que inicia a filmar hasta que se detiene, eso está claro. Sin embargo, también por plano se entiende el tamaño del encuadre, es decir, las diferentes tomas que en el argot del cine se denominan como plano medio, plano general, etc. Es evidente cómo surge la confusión. Desde que una toma empieza a filmar y concluye, para empezar de nuevo en otro lado, abre la posibilidad a que el encuadre también cambie y se tome desde distinto tamaño. Pero también se debe destacar que la movilidad de la cámara o el uso de zoom pueden hacer que una cámara inicie a filmar, y sin que corte, avance en el espacio o con el lente haciendo un cambio en el encuadre, una evolución por llamarlo de una manera. A este tipo de tomas se les llama frecuentemente como plano-secuencia. Para evitar confusiones, es conveniente utilizar el termino ‘toma’ para hablar del tamaño del encuadre y plano para la unidad mínima reductible del cine.

imagen de una casa no significa <<casa>> sino <<He aquí una casa>>; por el mero hecho de figurar en un filme, la imagen integra en sí una especie de índice de actualización.

5.- Un plano solo adquiere sentido en pequeña medida por oposición paradigmática con el resto de los planos que hubieran podido aparecer en el mismo punto de la cadena [...] ⁹¹

El error radica en que, en tanto la palabra es la unidad mínima para el texto-lingüístico, se le quiera comparar con el plano que hace su vez en el cine. Es más parecido, como apunta Metz, a un enunciado. Y la cuestión debe terminar en ese punto, aún aceptando que “[...] un plano se puede *descomponer*, pero no se puede *reducir*”. ⁹²

2.2.2.3 Secuencia, discurso y secuencia ⁹³

Aun cuando se acepta al plano como la unidad mínima de reducción en la gramática del cine, y ateniéndonos a la definición que dimos de él, debemos reconocer que se podrán encontrar planos sumamente pequeños que duren apenas unos cuantos segundos y otros muy largos de varios minutos de extensión.

No hay necesidad de equiparar al plano con la palabra; son distintos. Quizá una similitud sería el hecho de que son de las partes más pequeñas en sus respectivos sistemas, sólo eso. Con el plano se pueden decir infinidad de cosas a diferencia de la palabra. Las palabras se combinan entre sí para generar oraciones; el plano, por sí solo, es muy similar a una oración. La cuestión no debe ir en busca de cual tiene mayor o menor expresividad, sino en qué función se puede ver como igual para ambos.

[...] una gramática del texto se concentrará en aquellas propiedades del discurso que una gramática de la expresión no puede explicar adecuadamente. La mayoría de esas propiedades pertenecen a relaciones entre las oraciones de una secuencia. En otras palabras, la primera aproximación gramatical al discurso será una representación de ese discurso en términos de una secuencia de oraciones. ⁹⁴

⁹¹ Christian Metz. *Op cit.* pp. 138-139.

⁹² *Idem.*

⁹³ Se utilizó dos veces secuencia, pues, existen dos conceptos distintos, secuencia para discurso y secuencia como segmentación de las partes de un filme.

⁹⁴ Teun A. Van Dijk, *Op cit.*, p. 21.

De acuerdo con Van Dijk, la primera aproximación al discurso es una ‘secuencia de oraciones’. Para el cine funciona de la misma manera, e incluso se ha homologado el término ‘secuencia’ para referirse en ocasiones a la segmentación del cine que sucede al plano. Aunque lo anterior es muy discutible. Algunos autores manejan planos y secuencias, mientras que otros, planos y escenas. Y algunos más, como Christian Metz, optan por el término de sintagma⁹⁵ para evitar confusiones.

Metz, incluso, planteó la existencia de ocho tipos sintagmáticos del cine,⁹⁶ pero éstos sólo se suscriben a la banda de las imágenes. Es decir, él habló de unidades superiores al plano que fueran reconocibles en los filmes, las denominó como: ‘la gran sitagmática’. Ésta se constituye por: “[...] ordenaciones codificadas y significantes en el nivel de las *grandes* unidades del filme, haciendo abstracción del elemento sonoro y hablado [...]”. Es una aportación brillante y minuciosa, pero pierde validez cuando no toma en cuenta el aspecto del sonido para las películas. Al menos para las ficcionales, este elemento (el sonido) tiene un reconocimiento muy pobre y necesita un poco más de atención.

No es necesario citar los ocho tipos, explicarlos y ejemplificarlos, sólo tengamos en cuenta lo siguiente:

[...] la “gran sitagmática” sólo está relacionada con la banda de la imagen. Se basa en la hipótesis implícita de que todos los cambios de secuencia (o, más correctamente de *segmento*) coinciden con los cambios de planos, lo cual no es siempre evidente, por ejemplo cuando el *sonido* de un segmento determinado se prolonga sobre el siguiente segmento.

Como explicaremos en el siguiente capítulo, el sonido reviste una importancia fundamental para la intelección de la mayoría de las películas hoy en día; por tanto, haremos de lado la gran sintagmática, sin dejar de reconocerle una importancia

⁹⁵ Sintagma, en lingüística, significa un encadenamiento de unidades de primera articulación (monemas). Es decir, las palabras.

⁹⁶ Christian Metz, *Op cit.*, pp. 142-155.

fundamental para la historia de la semiología del cine. Para este trabajo sirve poco, pues se considera que la cuestión narrativa es la que debe de dar las pautas para las segmentaciones del cine. Si bien sobre narración se hablará en el siguiente capítulo, es preciso retomar uno de sus elementos a fin de comprender la importancia de los planos y las secuencias.

La tesis se suscribe al término de secuencia para hablar, más claramente, sobre la segmentación que sucede al plano en tamaño. “En el vocabulario técnico de la realización [...] una secuencia es una sucesión de planos relacionados por una unidad narrativa [...]”.⁹⁷ Dice Aumont que las secuencias son planos unidos por unidades narrativas. Una película puede entenderse como una sucesión de muchísimos planos, sin embargo, podemos hacer distinción de ellos en términos de secuencias y en virtud de ‘momentos narrativos’ o ‘sucesos de la historia’. Veamos el siguiente ejemplo:

Existe la película ‘X’ que trata sobre la vida de un individuo llamado ‘Y’. La película se compone de nueve planos: los tres primeros de ellos enseñan el nacimiento de ‘Y’; los tres siguientes su vida de los dos años a los ocho; finalmente, los tres últimos planos muestran la muerte de nuestro individuo.

En términos cuantitativos, la película ‘X’ se compone de nueve planos agrupados en tres secuencias distintas de tres planos cada una. Pudimos hacer la distinción de las secuencias gracias a que los primeros tres planos trataban sobre el nacimiento de ‘Y’, los segundos sobre su vida de los dos a los ocho años y los últimos mostraban su muerte. Los agrupamos así en virtud de una similitud temática o ‘unidad de narración’ que permitió hacerlo.

Con todo lo anterior, debemos reconocer que la importancia de la gramática del cine radica más en su capacidad para convertirse en instrumento de análisis, que en constituirse como una gramática normativa estricta.

⁹⁷ Jacques Aumont y Michel Marie, *Análisis del film*, p. 63.

[...] estas gramáticas normativas no son ni mejores ni peores que muchas gramáticas escolares del lenguaje verbal. Hay que decir que su perspectiva es más estilística que propiamente gramatical. Aun practicando una metaforización excesiva de los conceptos, aportan a veces elementos de descripción del lenguaje cinematográfico que han servido de base a numerosos análisis posteriores.⁹⁸

2.2.3 Codificación fílmica

Al hablar de lenguaje cinematográfico y de un instrumento de segmentación como la gramática del cine, dejamos un poco de lado la noción de código de la que hablamos en el primer capítulo. Es preciso tener en cuenta los siguientes puntos:

- Un código crea las reglas para generar signos.
- Las codificaciones tienen gradaciones que pueden ser más o menos constrictivas.
- En un filme podrán confluír códigos cinematográficos tan fuertemente gradados que funcionen casi con exactitud en cualquier momento y película. Y por el contrario, habrá otros tan débiles que no podrán entenderse mas que en casos específicos.

Se completan estas precisiones con la siguiente cita:

[...] el cine todavía constituye una práctica cuasilingüística como un **MEDIO PLURICÓDICO**. Como cualquier lenguaje artístico, el cine manifiesta una pluralidad de códigos. En el cine, numerosos códigos permanecen constantes a través de todas o la mayoría de las películas pero diferencia de la lengua, el cine carece de un «código maestro» compartido por todas las películas. Los textos fílmicos, para Metz, forman una red estructurada producida por la interrelación de **CÓDIGOS CINEMÁTICOS ESPECÍFICOS**, es decir, códigos que aparecen solo en el cine y **CÓDIGOS NO ESPECÍFICOS**, es decir, códigos compartidos con otros lenguajes que no sean el cine.⁹⁹

Puesto que este trabajo de investigación considera que los códigos exclusivos del cine ayudan a que se desarrolle la narración, la cuestión referente a ellos se verá a lo largo del siguiente capítulo. Aquí solamente precisaremos cuales de ellos serán tomados en cuenta:

⁹⁸ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, p. 169.

⁹⁹ Robert Stam, Robert Burgoyne, *et al.*, *Op cit.*, p. 69.

- Códigos temporales del cine
- Códigos espaciales del cine
- Códigos visuales del cine
- Códigos sonoros del cine

Cabe resaltar que estos códigos ‘específicos’ tienen una mayor importancia: hacen que el conjunto del texto sea un filme, puesto que permiten desplegar las particularidades de este medio. Podrán existir muchas particularidades del cine que se creen en un filme y sólo para ese caso específico.¹⁰⁰

Si hablar con exactitud de todos los códigos ‘específicos’ del cine es casi imposible, lo es aún más si quisiéramos hacer un listado de los ‘no específicos’. Más conveniente es entender, como mencionamos, que el cine supone un medio pluricódico y todo intento por desentrañar la significación de un filme nos llevará ineludiblemente a acudir a otras disciplinas para explicar sus códigos.

Antes, dijimos que los códigos ‘específicos’ eran más importantes, y lo hicimos en el siguiente sentido: entender la significación ‘no específica’ del cine nos puede decir muchísimas cosas, incluso acercar a un espectador, en gran medida, a la intelección de un filme; sin embargo, de no entender las particularidades del cine, podremos comprender quizá el mensaje, pero no como uno cinematográfico. Si no, ¿qué caso tendría presentarlo en el cine?

¹⁰⁰ Cuando decimos códigos ‘específicos’ del cine, referimos a las particularidades que sólo la cinematografía puede presentar. Opuestos a estos están los códigos ‘no específicos’ que tienen significación independientemente del cine. Los específicos podrán ser a veces tanto que sólo funcionen para un filme en específico.

2.2.4 Dos momentos del código

Todo análisis textual que se sustente en un código debe pasar por uno o dos momentos. El primero de ellos ocurre cuando se reconocen en el texto: códigos previamente establecidos; y el segundo, cuando los códigos son creados por el analista. Aumont defiende esta idea:

[Al código] Hay que considerarlo desde un doble punto de vista: el del analista que lo construye, que lo despliega en el trabajo de estructuración de un texto, y el de la historia de las formas y representaciones, dado que el código es la instancia por las que las configuraciones significantes anteriores a un texto o un filme dado, se dan por sobreentendidas.¹⁰¹

Con la cita anterior, debe quedar claro que todo código pasa forzosamente por un proceso de creación. Siempre que ese mismo procedimiento pueda ser reconocido en algún otro fenómeno distinto del que lo originó, estaremos reconociendo un segundo momento para el código. Dos momentos distintos: creación y reconocimiento.

Y es que todo análisis códico puede ser susceptible de generar nuevos códigos, de no ser así, lo único que se estaría haciendo es verificar los momentos donde los códigos existentes funcionan.

Retomando de nuevo a los códigos previamente establecidos, sería poco productivo, y una labor quizá imposible, tratar de ubicar el momento de creación de muchos de ellos. Es, en efecto, cierto que algunos individuos han logrado aportaciones inmensas, tal es el caso de los cineastas rusos, Sergei Einsenstein y Lev Kulechov, o de los estadounidenses David Wark Griffith y Edwin S. Porter. Su manera de filmar cambió indudablemente a la cinematografía y eso no está en tela de juicio, sin embargo, es conveniente analizar a los códigos establecidos por su grado de validez con cada filme en particular.

En los códigos se concretará la significación de los momentos de un filme, si se analizara sólo eso, 'momentos', se podría hablar de la significación de casos aislados, pero

¹⁰¹ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, pp. 197-198.

nunca de un filme. Y es que algunos códigos funcionan gracias a que se respaldan en una narración, porque a fin de cuentas, eso es lo que hace el cine de ficción: contar historias.

III.- EL CINE, CONTADOR DE HISTORIAS

[...] el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta: el relato se burla de la buena y mala literatura: internacional, transhistórico, transcultural, el relato está allí, como la vida.

Roland Barthes, *Introducción al estudio estructural del relato*.

3.1 EL RELATO COMO FILME

3.1.1 Del texto filme, al relato en el filme

Describir o enumerar los elementos de un texto nos puede llevar a desentrañar una estructura y un sistema textual, pero qué sucede si algunos elementos del texto adquieren importancia sólo en la medida en que participan de una narración. El filme-texto del que hablamos en el capítulo anterior fundamenta sus significaciones sobre estructuras narrativas.

No se puede hablar de la significación de un filme de ficción si sólo se da cuenta de ‘momentos’ o ‘elementos’ de una película que, agrupados, constituyen una estructura. Es necesario también estudiar al filme como un relato, a partir de la narratología.

André Gaudreault y François Jost ubican el origen de la narratología, como disciplina, en la obra *Figuras III*, de Tzvetan Todorov, publicada en 1972.¹⁰² Sin embargo, por narratología debemos entender a todos los estudios concernientes al relato y a las narraciones.

Gérard Genette precisaba en dos ramas de la narratología: la modal y la temática. La primera tiene que ver con la expresión de la narración, y la segunda, con el contenido.¹⁰³

¹⁰² André Graudeault y François Jost, *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 19.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 20.

[La narratología modal] [...] trata ante todo de las formas de expresión según el soporte con que se narra: formas de la manifestación del narrador, materias de la expresión manifestada por uno u otro de los medios narrativos (imágenes, palabras y sonidos, etc.), y entre otros, niveles de narración, temporalidad del relato y puntos de vista. [La narratología temática] [...] trata más bien de la historia contada, de las acciones y funciones de los personajes, de las relaciones entre los <<actuantes>>, etc.¹⁰⁴

La narratología temática se desarrolla en los hechos de los relatos, es decir, una misma historia que sea contada en literatura y en cine no tendrá nada de distinto para este tipo de narratología, pues, a fin de cuentas, lo que importa es el tema; la historia misma. Por otro lado, la narratología modal se involucra con la expresión del medio que está narrando; si analizará la radio, estudiaría la manera en que se construye un relato con sonidos; si fuera literatura, tendría que ver con la forma de la escritura, con las palabras.

Este trabajo de investigación se enfocará más sobre la narratología modal por la prioridad que se debe dar al cine, en este caso, como medio que narra, y de manera menos recurrente se verá aplicada a la narratología temática, pero ello será hasta el momento en que se analice el filme ERDUMSR. Por ahora es preciso hablar de las particularidades narrativas propias del cine, y para ello tenemos que ver cómo es que el cine se hace narrativo.

3.1.2 La inherente narración

De todos los caminos que el cine pudo tomar, ha tenido un evidente privilegio el de la narración, aún incluso cuando un filme se use con fines científicos, como en el caso de la medicina, cuando gracias a un endoscopio¹⁰⁵ se visualiza el funcionamiento de órganos del aparato digestivo. Aún en ese caso, lo que se observa cuenta una historia; la del órgano en cuestión.

¹⁰⁴ *Idem.*

¹⁰⁵ El endoscopio es una microcámara colocada en un tubo y contiene una luz y una óptica que permiten la visualización interior de algún órgano hueco. En tanto cámara, el producto del endoscopio es un filme.

Cine y narración mantienen una relación muy estrecha, hay que considerar cuáles son los elementos que la posibilitan. Fuera de las cuestiones históricas en las cuales surgió y se desarrolló la cinematografía, hay dos razones por las que los filmes y la narración se han conjuntado de buena manera: el cine presenta imágenes de la realidad y todo filme es un fenómeno temporal: tiene un principio y un final.

El primer punto tiene que ver con el hecho de que las imágenes y sonidos en el cine, por el sólo hecho de aparecer en pantalla y ser escuchadas, tienen, más allá de su simple reconocimiento, un principio narrativo.

[...] el solo hecho de representar, de mostrar un objeto de tal manera que se reconozca, es un acto de ostentación que implica que se quiere decir una cosa a propósito de este objeto. Así la imagen de un revólver no es el equivalente exclusivo del término <<revólver>>, sino que comporta implícitamente un enunciado del tipo <<aquí hay un revólver>>, <<esto es un revólver>>, que deja traslucir la ostentación y la voluntad de significar el objeto más allá de su simple representación.¹⁰⁶

Completando el ejemplo de la cita, el hecho de ver un revólver en pantalla implicaría también el siguiente enunciado: —*Aquí hay un revólver, es un tipo de revólver particular porque no es ningún otro y es revólver porque tiene los elementos necesarios para considerarse como tal.*

Mostrar algo en concreto, y no cualquier otra cosa, es un principio de elección que empieza a orientar sobre cosas específicas, más cercano a la descripción que a la narración, pero parte fundamental de esta última.

El encuentro de la narración y el cine también se ha hecho posible, en gran medida, por la sensación de movimiento que se ve en pantalla, la cual, a su vez, da paso a la temporalidad. La imagen por si sola no tiene tiempo, pero la imagen en movimiento tiene un ‘inicio de movimiento’ y un ‘final de movimiento’.

[...] la imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento. Lo representado en el cine lo es en devenir. Todo objeto, todo paisaje, por

¹⁰⁶ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, p. 90.

muy estático que se encuentre, por el simple hecho de ser filmado está inscrito en la duración y es susceptible de ser transformado.¹⁰⁷

El movimiento es ubicado en el tiempo. El tiempo es la magnitud física que mide la duración o separación de las cosas sujetas a cambio. Entonces, en un filme se verá movimiento representado por diferentes objetos y personas participando en acciones, y esto implicará la existencia del tiempo en el cine.

En las películas ‘sucederan’ acciones, lo cual, de inicio, habla de eventos, en plural; y en segundo lugar, una ordenación de los mismos de la manera que sea. Aún en las primeras películas ocurría esto, como en el filme de 1895 de los hermanos Lumière: *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir*.¹⁰⁸ En esa película se ve la puerta de salida de una fábrica, después a los obreros que empiezan a abandonar el recinto y finalmente, la salida vacía.

Aunque el asombro del cine estaba en un inicio centrado en la manera en que se reproducían las imágenes en movimiento, la narración ha sido parte fundamental del séptimo arte siempre.

3.1.3 El cine, realidad afílmica y los mundos de ficción

Cuando se pretende hacer una clasificación de los géneros del cine de acuerdo con la temática de la película se cae en una problemática sin fin, sobre todo porque los temas son muy variados y difíciles de comparar. Sin embargo, hay una ordenación que ha sobrevivido muy bien a estas cuestiones: la distinción del cine en documental y ficcional.

¹⁰⁷ *Idem.*

¹⁰⁸ *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir*. Dir. Louis Lumière. Francia, 1895. A partir de aquí, y en adelante, se mencionarán filmes o serán citadas partes de los mismos. La referencia quedará asentada de la siguiente manera, separada siempre por un punto entre cada elemento: Título de la película en español. Nombre del(los) director(es). Nombre del(los) guionista(s). Nombre de tres actores principales. Nombre de la(s) casa(s) productora(s). País de origen. Año de estreno mundial. En esta película no hay guionista ni actores, es sólo el registro de obreros saliendo de la fábrica de los hermanos Lumière. No existe tampoco director, acaso se puede considerar así a Louis Lumière quien la filmó.

Dice Jacques Aumont que todo filme es un filme de ficción¹⁰⁹, pues, lo que se ve en pantalla no es la realidad como tal, sino el registro de la misma. Una persona en la realidad ‘afílmica’¹¹⁰ existe, tiene un peso, una altura y tres dimensiones. En pantalla habrá existido puesto que se ha filmado y no se encuentra ahí presente, además, será solo imagen y se constituirá como bidimensional. De esa manera, todo filme es un filme de ficción. Las imágenes funcionan a manera de iconos en el sentido de Pierce.

Existe además otra acepción para cine de ficción: la del cine como espectáculo, como relator de historias imaginarias. Esta noción de ficción es a la que se refiere la investigación aquí presentada, y en ella se analizará la significación. La significación en el cine relator de historias imaginarias.

Retomando el término de ‘realidad afílmica’, dicen Graudeault y Jost que, es verificable de acuerdo a los elementos que conozca el espectador sobre su propio universo espacio temporal.¹¹¹ Si, por el contrario, se habla del término ‘realidad ficcional’ se tiene que decir que es un mundo aparte del afílmico, pero tiene algunos de elementos de éste que hacen inteligible una película. Y también que, cada ficción es un mundo distinto siempre, a veces con reglas muy similares a las del planeta tierra; y otras, tan distintas como lo permita la imaginación.

[...] la ficción crea un mundo completo, aunque pueda parecerse al nuestro. [...] el mundo de la ficción es un mundo parcialmente mental, que posee sus propias leyes. De esta manera, lo que sucede en tal o cual relato fílmico, y que nos parece *verosímil*, puede parecer absurdo en otro.¹¹²

Cuando somos espectadores de un filme de ficción debemos aceptar que lo que se vemos, lo que es presentado, constituye una realidad aparte de la nuestra; distinta de nuestra existencia ‘afílmica’, y por ende, no se tiene que exigir que esa ficción responda en estricto sentido a las leyes que rigen nuestro universo.

¹⁰⁹ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, p. 100.

¹¹⁰ André Gaudreault y François Jost, *Op cit.*, p. 42. Gaudreault y Jost utilizan el término ‘afílmico’ para designar a la realidad que existe en el mundo cotidiano, diferente de todo lo que se ve y escucha en el cine.

¹¹¹ André Gaudreault y François Jost, *Op cit.*, p. 42.

¹¹² *Idem.*

Por el contrario, el cine documental dará cuenta de elementos de nuestra realidad afílmica tratando siempre de presentarlos con la mayor fidelidad y sin la intención de aparentar ser ninguna otra cosa o pertenecer a otro universo rector.

3.1.4 Contar historias

El tiempo se encuentra ligado inherentemente a la vida del hombre, lo constatamos día a día cuando crecemos, cuando vemos pasar la vida. Es esta noción de ‘lo que ha pasado’ lo que probablemente orille al hombre a narrar, desde que se tiene memoria de eventos previos, existe también la posibilidad de contarlos; de comunicarlos.

Ya en la antigua Grecia se planteaban cuestiones en torno al relato que aún hoy en día, y no sin muchos problemas, son tomadas a consideración. David Bordwell habla de ellas al inicio del capítulo uno de su libro: *La Narración en el cine de Ficción* y dice: “[...] la tormenta que han provocado todas estas controversias aun no ha amainado”.¹¹³

Relatar es también recrear, rehacer algún hecho. Al narrar se imita un evento o acción. Hablando sobre la imitación, Aristóteles distinguía tres aspectos a tener en cuenta: los medios, el objeto o acción imitada y finalmente, el modo de imitación.¹¹⁴

Cuando Aristóteles habla de los medios, lo hace para referir al objeto con el que se imita. “[...] algunos imitan muchas cosas tanto por medio de colores como por medio de dibujos (representándolas unos por arte, y otros por costumbre) y otros por medio de la voz, [...]”.¹¹⁵ El medio o la sustancia con la que se imita serían, por ejemplo, en el caso de la música, los sonidos; o de la pintura, los dibujos y colores; el cine utiliza imágenes y sonidos.

¹¹³ David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 3.

¹¹⁴ Aristóteles, *Poética*, Buenos Aires, Losada, 2003, pp. 29-41

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 29.

La segunda distinción que menciona Aristóteles es el objeto o acción que se imita. En este punto no hay mucha discusión. Caso distinto es el tercer aspecto a considerar: el modo en que se imitan las acciones.

Hay todavía una tercera diferencia que consiste en el modo de imitar cada una de estas cosas. Pues se puede imitar con los mismos medios y a los mismos objetos, o bien narrándolos (ya sea como por boca de otra persona, según lo hace Homero, ya como por sí mismo, sin cambiar de persona), o bien haciéndolo obrar y actuar a todos los imitados.¹¹⁶

Este es, quizá, el punto más discutido. Habrá que decir que la diferencia básica en el modo de imitación reside en si se ‘cuentan’ los hechos o si se ‘muestran’. Aristóteles también hace una distinción más para el modo en que se ‘cuentan’ las acciones, cuando dice que se puede hacer por propia voz o asumiéndose como alguien más.

David Bordwell denomina las teorías que consideran a la narración una acción de ‘contar’ historias, como: teorías ‘diegéticas’; y a las que la consideran como ‘mostración’ las llama ‘miméticas’.¹¹⁷

Las teorías diegéticas de la narración están más apegadas a la literatura o a relatos orales. Lo que sucede aquí es que se evoca a los hechos que se cuentan por medio del relato que será oral o escrito, de esa manera, la narración viene mediada ya sea por la persona que habla o por algún texto legible.

Las teorías miméticas, al considerar a la narración como un acto de mostración, se enfocan casi siempre al teatro, pues el valor de éste recae en la dramatización. Al mostrar se pretende recrear las acciones como tal, no evocarlas por un escrito o por una palabra, sino presentarlas como acciones; recrear situaciones con situaciones en el momento, sin ningún tipo de intermediario más que el cuerpo mismo.

Tanto diégesis como mimesis pueden estar presentes en la literatura, el teatro o el cine. Estos dos últimos, aunque privilegian la mostración, pueden tener también momentos de narración no representada, donde, lejos de recrear un hecho por medio de la actuación,

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 35.

¹¹⁷ David Borwell, *Op cit.*, p. 3.

expresen un elemento determinante para la historia por medio de la voz o la escritura o quizá incluso de manera diegética y mimética, como el siguiente ejemplo:

Al inicio de la película *Amélie* se escucha una voz que narra lo siguiente:

El 3 de septiembre de 1973, una mosca azul capaz de dar 70 aleteos por minuto, se posa en la calle Saint Vincent en Montmartre. En ese momento, en un restaurante cercano, el viento hace que dos vasos bailen por arte de magia sin ser vistos. Mientras, en el quinto piso de la avenida Trudaine, Paris 9, después del funeral de su mejor amigo, Eugène Colère, lo borró de su libreta de teléfonos. A la vez, un espermatozoide con un cromosoma x perteneciente a Raphael Poulain inserta un huevo de su esposa Amandine. Nueve meses después, nació Amélié Poulain.¹¹⁸

Acompañando al texto se pueden ver todas las imágenes de lo mismo que describe: una mosca azul, dos vasos movidos por el viento, un señor borrando un nombre de una lista de teléfonos, un espermatozoide fecundando un óvulo, y finalmente, el nacimiento de una persona. En este caso la narración mostrada complementa información que se advierte gracias al relato oral que narra. No se conocería el nombre de la calle donde se posa la mosca azul ni el nombre del señor que borra a su amigo de su libreta de direcciones, mucho menos se sabría que la persona que nace es Amélie Poulain.

Mostración y relato oral o escrito, como es el caso de los subtítulos, pueden coexistir y cambiar el sentido de una obra.

Una vez que hablamos sobre cómo se puede representar una narración (contándola o mostrándola), tenemos que dar paso a qué es lo que contiene dentro de sí; al relato. Para Christian Metz, un relato se reconoce por los siguientes puntos:¹¹⁹

1. Tiene un principio y un final
2. Es una secuencia doblemente temporal
3. Es un discurso

¹¹⁸ *Amélie*. Dir. Jean-Pierre Jeunet. Guión. Jean-Pierre Jeunet y Guillaume Laurant. Con. Audrey Tatou, Mathieu Kassovitz y Rufus. Producción. Claudie Ossard, Union Générale Cinématographique (UGC), Victoires Productions, Tapioca Films, France 3 Cinéma, MMC Independent, Sofica Sofinergie 5, Filmstiftung Nordrhein-Westfalen y Canal +. Francia 2001. El texto citado es la traducción del audio original en francés, y se tomo a partir de los subtítulos del *DVD* de la misma película, que es distribuido por MIRAMAX Home Entertainment.

¹¹⁹ Christian Metz, *Op cit.*, pp. 44-50.

4. Irrealiza la cosa contada
5. Es un conjunto de acontecimientos

Estos mismos puntos son tomados para explicar al relato en el libro: *El relato cinematográfico*¹²⁰, que hemos citado antes en este trabajo de investigación.

Los relatos, dice Metz, tienen un principio y un final, es decir, son un fenómeno temporal: empiezan y terminan. Pero son doblemente temporales, pues, “[...] existe el tiempo de la cosa narrada y el tiempo del relato (tiempo del significado y tiempo del significante)”.¹²¹ En otras palabras, y tomando el caso del cine, el tiempo de una película puede ser de dos horas, sin embargo, el relato que ahí se presenta seguramente abarcará un tiempo mayor en términos de duración. Se podrá ver, por ejemplo, la vida de un hombre desde que nace hasta que muere a los sesenta y cuatro años, todo eso contenido en ciento veinte minutos. Por eso son dos tiempos, el que dura el relato y de la historia del relato.

El tercer punto del que habla Metz es del discurso del filme, el mensaje que desprende cualquier persona frente a un relato; lo que dice la narración.

Irrealizar lo contado obliga a aceptar, a quien está frente a un relato, que este último no es real, sino algo contado o mostrado que remite a acciones distintas de las del hecho de narrar. Y aun cuando haya relatos de historias que hayan sucedido en nuestra realidad afílmica, quienes están frente a ellos no los confunden nunca con la realidad, porque esas narraciones hablan de otro tiempo y lugar, no están aquí y ahora en el momento de la narración.¹²²

Finalmente, Metz habla de conjuntos de acontecimientos a manera de secuencia y hace una precisión muy importante cuando dice que: “[...] a una secuencia de acontecimientos clausurados corresponde siempre una secuencia clausurada; sin embargo,

¹²⁰ André Gaudreault y François Jost, *Op cit.*, pp. 26-29.

¹²¹ Christian Metz, *Op cit.*, p. 45.

¹²² *Ibid.*, pp. 48-50.

a una secuencia clausurada no siempre corresponde una secuencia de acontecimientos clausurados”.¹²³

Con la cita anterior, Metz explica dos cosas. Primero, que tanto los relatos como las acciones a las que estos refieren se ordenan a manera de secuencias. Además, dice que cuando se relaten eventos que hayan terminado de suceder, siempre tendrán que hacerse dentro de narraciones que también tendrán un fin. Sin embargo, existe el caso de relatos concluidos (medibles en tiempo o en tamaño) que hablan de hechos que aun no terminan de ocurrir. Por ejemplo, una narración de la vida del universo.

3.1.5 El punto de vista del formalismo

Ya decía Metz que el relato es doblemente temporal, por la duración de la narración y por el de la ‘cosa narrada’. Esto también fue advertido por los formalistas rusos¹²⁴, sin embargo, ellos van más allá y explican que la ‘cosa narrada’ o ‘historia’, como la llaman, no existe como tal: es sólo un constructo imaginario.¹²⁵

Tzvetan Todorov lo afirma de la siguiente manera: “La historia es pues una convención, no existe a nivel de los acontecimientos mismos. [...] La historia es siempre una abstracción pues siempre es percibida y contada por alguien, no existe <<en sí>>”.¹²⁶

David Bordwell explica y brinda un ejemplo para el concepto de ‘historia’:

La historia de una película no está nunca materialmente presente en la pantalla o en la banda sonora. Cuando vemos un plano de Jeff mirando por su ventana, su acción es una representación que nos lleva a inferir un acontecimiento de la historia (Jeff mira por su ventana). La misma información podría haber sido transmitida de muchas otras formas, muchas ellas sin necesidad de ver u oír a Jeff.¹²⁷

¹²³ *Ibid.*, p. 50.

¹²⁴ El formalismo ruso es uno de los movimientos teóricos de la literatura más importantes del siglo XX. Surgió en Rusia entre los años de 1914 y 1930 a partir de la Sociedad para el Estudio de la Lengua Poética (OPOIAZ) y se divide principalmente en dos escuelas, la de Praga liderada por Roman Jakobson y la de Moscú por Viktor Shklovsky.

¹²⁵ David Bordwell, *Op cit.*, p. 49.

¹²⁶ Todorov, Tzvetan, “Las categorías del relato literario” en, Roland Barthes, A.J. Greimas, *et. al.*, *Análisis Estructural del relato*, México DF, Ediciones Coyoacán, p. 164.

¹²⁷ David Bordwell, *Op cit.*, p. 49. El ejemplo al que se hace referencia, habla sobre la película *La ventana indiscreta*, y cuando dice *Jeff*, refiere al nombre que recibe el actor James Stewart dentro del mismo filme. A continuación la ficha de la película. *La ventana indiscreta*. Dir. Alfred Hitchcock. Guión John. Michael

Se debe entender que, en los filmes —y como casi en todos los relatos—, la historia nunca se presenta completamente, nuestros ojos y oídos advierten sólo partes del relato mostrado. Lo que la mente cree y asocie con conexiones causales de hechos a partir de estas evidencias materiales será la ‘historia’.

Los formalistas establecen otra distinción, lo hace Viktor Shklovsky con el concepto de ‘*syuzhet*’. Él también entendía a la historia en el sentido en que se habló en el párrafo anterior, sin embargo, algunos traductores han optado por el término de ‘fábula’ en vez de ‘historia’, como se explica a continuación:

Uno de los principios fundamentales del análisis del relato es la distinción establecida por el formalismo ruso entre *fábula* y *syuzhet*. En la formulación original de Victor Shklovsky, la **FABULA** [sic], algunas veces traducida como historia [...] ¹²⁸

Para Shklovsky, la historia (o fábula) era una; el relato otro y finalmente también distinto; el *syuzhet*, que tiene que ver con la estructura propia del relato, con la manera en que está armado.

[...] el **SYUZHET**, que puede ser entendido como la organización artística, o <<deformación>>, del orden causal-cronológico de los hechos. El *syuzhet* es frecuentemente traducido como **TRAMA**; en el *syuzhet* la armadura básica de los hechos de la *fábula* es remodelada bajo una fórmula estéticamente satisfactoria a través del uso de mecanismos artísticos, como construcciones *in media res*, aplazamientos, tramas paralelas, elipsis y otros. ¹²⁹

Para efectos de este trabajo, optamos por el término de ‘*syuzhet*’ en vez del de ‘trama’ a fin de evitar confusiones. El *syuzhet* complica la historia en el relato, si se pusiera en términos numéricos una historia conformada, como decía Metz, por sucesión de acontecimientos se organizaría de la manera: 1-2-3, mientras que el *syuzhet* podría presentarla de la forma: 1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2 y 3-2-1.

Hayes. Con. James Stewart, Grace Kelly y Wendell Corey. Producción. Paramount Pictures y Patron Inc. Estados Unidos, 1954.

¹²⁸ Robert Stam, Robert Burgoyne, *et al.*, *Op cit.*, p. 93.

¹²⁹ *Idem.* ‘*In media res*’ es una acepción latina que significa ‘en medio de las cosas’. En literatura se usa para designar a las narraciones donde se empieza por mitad de la historia. Opuestos a ‘*in media res*’ existen ‘*ab initio*’ o ‘*ab ovo*’ para los relatos que siguen un orden cronológico, es decir, donde la historia se cuenta desde su inicio. Y también está ‘*in extremis*’, donde la narración comienza por el final de la historia.

La estructuración de los relatos depende de la persona que los emita o construya. El *syuzhet* permite crear retrasos o avances en el flujo de la información de la historia; es una cuestión más bien estilística que ayuda a que el suspenso o el conflicto de algo no se resuelva en primera instancia, o mejor dicho, se realice de acuerdo a como quiere el autor.

3.2 LA NARRATOLOGÍA MODAL EN CINE

3.2.1 Materias de la expresión cinematográfica

Distinguiamos antes entre dos tipos de narratología: la temática, que se centra en la historia contada o mostrada; y la modal, que habla sobre las formas de expresión de acuerdo a la materia con que se narra o al medio en palabras de Aristóteles.

Hablar de la expresión del cine es hacerlo en términos de imágenes en sucesión y de reproducciones de sonido. Estos dos elementos crean la sensación de verdad, o mejor dicho, de ‘verosimilitud’¹³⁰, que permite reconocer como actuales, fenómenos que han concluido. Esa es la expresión del cine.

Sin embargo, y como también dijimos, los filmes no tienen que reproducir exactamente el tiempo ni la manera en que suceden las cosas. Gracias a la existencia de un lenguaje cinematográfico posibilitado por códigos se han desarrollado diversas maneras de estructurar y narrar acciones que permiten, a un espectador, reconocer siempre una relación y construir una historia en el sentido de los formalistas.¹³¹

Se tiene que subrayar que este estudio no considera a las imágenes el elemento principal de la materia de expresión del cine de ficción —como se hace comúnmente—.

Son las imágenes (o la ausencia de ellas, como los fundidos a negro) y los sonidos (ruido,

¹³⁰ Por verosímil, se debe entender no a hechos que se ubiquen dentro de nuestra realidad afílmica; sino a toda acción coherente de acuerdo con su propio universo rector. Por ejemplo, no se puede restar verosimilitud a un filme de acción en donde, viajar en el espacio a la velocidad de la luz sea un hecho posible. Para nuestro mundo —el planeta tierra en el año 2008— eso sería inverosímil; sin embargo, puede existir una película que presente como condición de su universo de ficción esta particularidad, y tal hecho no le restaría verosimilitud.

¹³¹ Christian Metz, *Op cit.*, pp. 43-44.

voces y música, además del silencio) por igual. La expresión del séptimo arte no se percibe solamente a través de los ojos; sino también por medio de los oídos. Lo siguiente por ver es cómo los filmes estructuran estas dos materias de su expresión.

3.2.2 El montaje

El cine tiene dos materias de expresión (imagen y sonido) y su importancia recae en el modo en que se hace uso de ellas; en el cómo se agrupan gracias a la manera en que se ‘montan’, gracias al ‘montaje’. “<<El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración>>”.¹³² A esta definición de montaje se suscribe esta investigación.

Si bien el montaje regula elementos de imagen y sonido, y con ello se crea la sensación de espacio, lo hace siempre en beneficio del tiempo. El montaje hará posible que en un filme de dos horas se pueda contar una historia de más de miles años, como en la película: *2001. Una odisea del espacio*¹³³ de Stanley Kubrick. En ella se muestra al hombre en su inicio como hombre, en la etapa previa al *Homo Sapiens*, y de golpe se pasa a una era muy avanzada, al ficcional año 2001 donde la tecnología espacial y las computadoras son cosa habitual. “A diferencia de la vida real, el cine permite dar saltos en el tiempo y el espacio. El montaje implica la conexión de tomas de situaciones que se dan en tiempos y espacios diferentes”.¹³⁴

Si se retoma una vez más el caso de los primeros filmes, se puede ver en ellos una toma o plano único por el que se comienza y termina la obra. El cine como registro de momentos de realidades afílmicas. Como mencionamos antes, el cine se asumió desde muy

¹³² Jacques Aumont, Alain Bergala, *et. al.*, *Estética del cine*, p. 62.

¹³³ *2001. Odisea en el espacio*. Dir. Stanley Kubrick. Guión. Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke. Con: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester. Producción. Metro-Goldwin-Mayer (MGM). Estados Unidos, 1968.

¹³⁴ Rudolf Arnheim, *El cine como arte*, Barcelona, Paidós, 1986, p. 67.

temprana edad como narrativo, la necesidad de contar historias cada vez más complejas y más extensas derivó en la invención y desarrollo del montaje. De acuerdo con Jacques Aumont, para ello se dio primero una: 'liberación de la cámara'.¹³⁵

La liberación de la cámara, para Aumont, refiere al rompimiento de esta práctica cinematográfica de filmar una sola vez y obtener una película que contara una historia. La cámara exigió un movimiento de ese único eje para poder obtener dos o más momentos distintos de realidad afílmica. Ahora bien, estos planos que podían narrar dos acciones de un mismo hecho o dos hechos distintos necesitaban agruparse dentro de un todo. Se necesitó encontrar en ellos un nexo causal que orientara al espectador.

En un inicio, el simple reconocimiento de los elementos que se filmaban resultó muy práctico. Si se veían dos tomas hechas desde una distancia y ángulo distinto se reconocía que trataban sobre el mismo tema, porque se advertía, en la imagen, un elemento que aparecía en las dos. Esto es sencillo, el fenómeno se complica aún más cuando en la banda de la imagen o sonido no se reconoce un elemento (visual o sonoro) como constante; cuando se cambia completamente de situación y elementos y se sigue sobre una misma temática. Lo anterior puede ser resuelto por la historia misma que es contada o por distintos elementos cinematográficos, por ejemplo, el sonido. Pero ello se verá más adelante.

El director, editor o persona encargada de 'montar' la película decidirá qué elementos de los que se han filmado son los que aparecerán a la hora de la proyección de un filme. Esta práctica de ordenación de elementos se creó simultáneamente en distintas partes del mundo, tales como: Rusia, Estados Unidos y Francia. Tratar de ubicar el punto de partida puede resultar confuso e incluso contradictorio. Este estudio está en el entendido

¹³⁵ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et. al.*, *Estética del cine*, p. 64.

de que el poder significativo del montaje fue reconocido de mejor manera por los soviéticos, particularmente con Sergei Eisenstein y Lev Kuleshov.¹³⁶

3.2.2.1 El montaje soviético

Lev Kuleshov (1899-1970) —cineasta soviético quién fuera uno de los primeros profesores de la Escuela Estatal de Cinematografía de Moscú— impulsó de sobremanera la teoría del montaje con un experimento muy famoso.¹³⁷ En él, Kuleshov ponía sucesiones de fotos fijas en donde aparecía siempre una primer foto de un actor inexpresivo, a ésta le seguía, en cada caso, una foto distinta: un cadáver, una mujer, un plato de sopa y un niño.

Con lo anterior, Kuleshov demostró el poder creador del montaje infundiendo una diferente fuerza emocional siempre que se cambiaba el segundo plano. El actor, que siempre apareció en primera instancia, parecía adoptar distinta actitud con cada foto que le sucedía. Pero él no hacía nada, era sólo una foto fija. Esto demostró que el espectador creaba las historias. El experimento Kuleshov dio gran importancia al montaje y revalida la tesis formalista en la que la historia es un constructo en vez de una evidencia sensible.¹³⁸

Siguiendo por esta idea de la conjunción de imágenes en pro de un significado ‘creado’, Sergei Eisenstein (1898 -1948) aportó muchas y muy interesantes concepciones del poder del montaje.

Like many Soviet formalists, Sergei Eisenstein was interested in exploring general principles that could be applied to a variety of apparently different forms of creative activity. He believed that these artistic principles were organically related to the basic nature of all human activity, and ultimately to the nature of the universe itself. Needless to say, only the barest outline of his complex theories can be offered here. Like the ancient Greek philosopher Heraclitus, Eisenstein believe that the essence of existence is constant change. He believed that nature’s eternal fluctuation is dialectical – the result of the conflict and synthesis of opposites. What appears to be stationary or unified in nature is only temporary, for all phenomena are in various states of becoming. Only energy is permanent, and energy is constantly in a state of transition to other forms. Every opposite contains the seed of its own destruction in time, Eisenstein believed, and this conflict of opposites is the mother of motion and change.

¹³⁶ *Idem.*

¹³⁷ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et. al.*, *Estética del cine*, pp. 25-26.

¹³⁸ Louis Giannetti, *Understanding movies*, New Jersey, Prentice Hall, 1990, pp. 131-132.

[Como muchos formalistas soviéticos, Sergei Eisenstein se interesó en explorar los principios generales que pudieran ser aplicados a una variedad aparentemente diferente de formas de actividad creativa. Él creía que estos principios artísticos se relacionaban de manera orgánica con la naturaleza básica de toda actividad humana, y en última instancia, a la naturaleza del universo mismo. No es necesario decir que sólo el relieve desnudo de sus complejas teorías pueden ser ofrecidas aquí. Como el antiguo filósofo griego Heráclito, Eisenstein creía que la esencia de la existencia es el cambio constante. Él creía que la eterna fluctuación de la naturaleza era dialéctica – el resultado del conflicto y la síntesis de contrarios. Lo que parece inmóvil o unificado en la naturaleza, es sólo temporal, para todo fenómeno hay varios estados de estados de llegar a ser. Sólo la energía es permanente, y la energía está constantemente en un estado de transición hacia otras formas. Cada contrario contiene la semilla de su propia destrucción en el tiempo, creía Eisenstein, y este conflicto de contrarios es la madre del movimiento y el cambio.]¹³⁹

Como nos explica Giannetti, esta visión de lucha de contrarios en donde se genera el progreso era también válida desde la perspectiva del arte. Para Eisenstein, el cine tomaba su significado en este conflicto de elementos, en la relación que adquirirían los planos al ser puestos en sucesión temporal. Si bien el cine ruso de los primeros años tomo un rumbo propagandístico, la idea de montaje y sus alcances fueron más allá de eso e influyeron de sobre manera a la cinematografía mundial.

Para los soviéticos —como para muchos teóricos actuales del cine— se pueden hacer distinciones de tipos de montaje. Existen, para Bordwell, el montaje paralelo que da cuenta de dos o más acciones simultaneas relacionadas entre sí; y el alternado, donde se ven dos o más eventos que no tienen un nexo de causa, es decir, se interrumpe una secuencia para poner otra diferente y volver a retomar la primera más adelante.¹⁴⁰ No es motivo de este trabajo ahondar en los tipos de montaje que existen, más conveniente es hablar sobre las funciones del montaje mismo a partir del libro *Estética del cine*, en donde participan los teóricos del cine franceses: Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 133. La traducción es mía.

¹⁴⁰ David Bordwell, *Op cit.*, pp. 83-84.

3.2.2.2 El montaje, para qué

En *Estética del cine* se habla de tres funciones del montaje: sintáctica, semántica y rítmica.¹⁴¹ La primera de ellas va muy de la mano de algo ya se había mencionado cuando se habló sobre la gramática del cine. El montaje, desde el momento en que empalma planos, tiene la capacidad de crear la estructura final de la película. Antes, también se mencionó al plano como la unidad más pequeña del cine y a distintos planos relacionados por una unidad de narración, como secuencia.

El montaje asegura, entre los elementos que une, relaciones <<formales>>, reconocibles como tales, más o menos independientes del sentido. Estas relaciones son esencialmente de dos clases:

- Efectos de enlace, o por el contrario, de disyunción, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje.¹⁴²

En otras palabras, la función sintáctica del montaje nos mostrará el momento en que dos planos se unen para formar una secuencia y el tiempo en que esta última termina. El montaje 'ideal' debe ser lo suficientemente claro para poner estas 'puntuaciones' y/o 'comas' en el todo de la película.

La segunda función, la semántica, tiene que ver con el significado que produce el montaje al empalmar los planos, y esto entendido en dos momentos: en el sentido denotado y en el sentido connotado.

- la producción del sentido denotado –esencialmente espacio-temporal- [...]
- la producción de sentidos connotados, muy diversos en su naturaleza; a saber, todos los casos en que el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etcétera.

De acuerdo con la cita anterior, el montaje da paso al sentido de ubicación en cuanto a la delimitación del lugar y al momento en que suceden las acciones del filme; a la manera en que se desenvuelven los personajes en términos de espacio y tiempo, nunca en cuestiones motivacionales. Lo anterior para a la denotación.

¹⁴¹ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et. al.*, *Estética del cine*, pp. 67- 70.

¹⁴² *Ibid.*, p. 67.

La connotación se torna un poco más compleja. Piénsese en cómo esta unión de planos puede generar un significado más allá de lo que simplemente se ve. El experimento Kulechov y las ideas Eisensteinianas son una respuesta al problema. También lo es el choque de los códigos cinematográficos con los códigos culturales que ya mencionamos. El cine significa, como sistema, bajo sus propias reglas, sin embargo, los elementos que aparecen en pantalla siempre significan algo a expensas de aparecer dentro de una película.

La tercera función tiene que ver con una cuestión rítmica, en específico: ritmo temporal y ritmo plástico.¹⁴³ Esta función es quizá la más débil de las tres, puesto que depende completamente del gusto del espectador. El ritmo temporal podrá mostrar las acciones narrativas de manera rápida o lenta regulando la duración de los planos; pero a fin de cuentas, la historia no se modificará. Lo que cambia es la manera en que es contada. Habrá quien guste más de películas con muchas situaciones que ocurren de manera veloz y se resuelven de inmediato y otros que prefieran que un momento sea desgastado en exceso durando muchos minutos. Para la cuestión plástica sucede lo mismo, esto tiene que ver con la fotografía de la película; con la manera en que se encuadran las tomas y se organizan los elementos.

3.2.3 El tiempo, motor del suspenso

El cine ha sido considerado por muchos teóricos, esencialmente, como un fenómeno temporal. Como se mencionó antes, es esta duración en el tiempo uno de los elementos que posibilitan en gran medida las narraciones del cine. Sin embargo, para Rudolf Arnheim (1904 -2007) —psicólogo y filósofo alemán estudioso del arte y la percepción—, el tiempo no es un fenómeno perceptible de la manera en que por ejemplo lo es el movimiento (fenómeno espacial).¹⁴⁴

¹⁴³ *Ibid.*, p. 69.

¹⁴⁴ Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza, 2005, pp. 376-380.

De todas las artes, sólo pintura y escultura están exentas de desplegar su significado sujetas a una duración temporal. A menos que se considere a la mirada que las recorre, como un suceso que, en tanto se divide en partes, tenga que ser entendido como temporal. De aceptar esto último, lo único que las diferenciaría sería el hecho de que pintura y escultura, exigen, a quien está frente a ellas, una percepción libre dispuesta a partir del criterio de quien observa. En el cine esto no podría ocurrir, es decir, alguien no podría empezar a ver una película a partir del minuto seis, presenciar cinco minutos y regresar a ver el filme desde el minuto dos. Esto, sencillamente, rompería con el significado de la obra. Una vez visualizada de principio a fin, entonces sí es válido volver a ver un filme, avanzar y detenerse libremente, como quien advierte algún detalle en un cuadro y lo mira una y otra vez.

Retomemos la proposición de Arnheim en la cual el movimiento se percibe en el espacio antes que en el tiempo. Apliquémosla al cine. Una película puede contener infinidad de planos, siempre que se ve uno, nuestra percepción se enfoca al movimiento. ¿Es este un hecho que ha sucedido sólo en el espacio o también el tiempo? Arnheim explica:

Naturalmente, percibimos la acción de la bailarina como una secuencia de fases. La actuación contiene un vector, cosa que no sucede en la pintura. Pero no se puede afirmar realmente que se verifique en el tiempo. Comparemos los dos sucesos siguientes de una película de aventuras: desde un helicóptero, el detective ve el automóvil del gángster corriendo por la carretera. ¿Torcerá por un camino lateral o seguirá adelante? Este episodio, lo mismo que el salto de la bailarina, se experimenta como un suceso inscrito en el espacio, no en el tiempo, excepto en lo tocante a nuestra sensación de *suspense*, que no forma parte de la situación observada. Todos los aspectos pertinentes de ésta son espaciales. Pero ahora vemos al rescatador corriendo hacia la casita de la víctima: ¿llegará <<a tiempo>> de impedir la vil acción? Aquí el elemento temporal es esencial. Dos sistemas espaciales independientes la aproximación del rescatador y los sucesos que tienen lugar en la casita, están vinculados exclusivamente por su ubicación en el tiempo, que llevará o no llevará a la coincidencia deseada.¹⁴⁵

En el ejemplo de Arnheim, el baile de la bailarina y el gángster que se mueve por la carretera, se muestran hechos que, en efecto, ‘suceden’ en el tiempo, pero no se ‘perciben’

¹⁴⁵ Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual*, pp. 379. Si bien el término ‘*suspense*’ o ‘suspenso’, constituye un género literario y cinematográfico específico, se utiliza también para designar a la expectativa de ‘lo que sucederá’ que surge en los lectores y espectadores, al momento que presencia una obra narrativa.

gracias a él; sino a la distancia recorrida, al espacio abarcado por el que se han desplazado. Ahora bien, en el supuesto de que ese trayecto tenga alguna finalidad, como es el caso del rescatador que se mueve para salvar a una víctima, lo que se percibiría primero es un individuo corriendo en alguna dirección, y segundo, cosa que no veríamos, sin embargo, ‘advertiríamos’ o ‘percibiríamos’ gracias al tiempo, es un intento de rescate.

El tiempo es, entonces, el elemento determinante para la ficción, pero, ¿no es también el tiempo, el responsable del sentido en nuestras vidas? Desde el momento en que nacemos estamos condenados a vivir. El día de nuestra muerte será por igual el fin de nuestro tiempo. En la vida real no podemos escoger siempre a los personajes, algunos llegan y, sin pensarlo, son protagonistas de nuestra propia historia. No controlamos casi nada, sólo nos resta decidir que hacer con el tiempo que nos es dado. En la ficción, los autores controlan el tiempo y las acciones. Será en todo momento el tiempo el motor de las historias, a veces de manera más evidente que otras, pero, siempre, y eso debe quedar claro, el tiempo estará presente en todo relato.

Otro punto importante, hablando sobre el tiempo, son los recuerdos o las previsiones a futuro. Nadie que se precie de estar bien de sus facultades mentales puede decir que no recuerda algún momento previo de su vida. Y es que, ¿cómo es que aprendemos a no equivocarnos? Muchas veces por medio de los recuerdos.

En las ficciones, los personajes muchas veces recuerdan también momentos previos de su propia realidad. La manera en que esto se presenta puede variar, desde la más simple, como un diálogo donde se narre un momento previo (ó futuro); hasta la más compleja, como presentar en pantalla imagen y sonido en tiempo presente, pero asumiendo que se trata de un momento pasado (ó una vez más, futuro). Cuando se utiliza este último recurso se presenta una escenificación relatada, una representación directa. En ese caso estaríamos hablando sobre lo que comúnmente se denomina en cine como ‘*flashback*’ (pasado) o

‘*flashforward*’ (futuro).¹⁴⁶ Sólo resta decir que cuando se presenten estos casos, lo ideal sería buscar algún elemento aclaratorio que indique que se trata de un recuerdo o previsión a futuro para no confundir al espectador. Los recursos que se utilizan para ello son muy diversos y pueden ir desde un cambio en la iluminación de la escena, hasta el recuerdo mostrado y acompañado por un diálogo en *off* que lo narre.

3.2.4 El espacio ilusorio del cine

Toca turno de hablar sobre el espacio en el cine, el lugar donde transcurren las acciones que presenciamos en pantalla. De inicio, diremos que el espacio se construye en primera instancia gracias a la imagen y, aunque parezca que no, gracias también al sonido.

“[...] el espacio dramático es tridimensional y dentro de él se mueven personas tridimensionales. Esto no es válido para el cine, que tiene posibilidad de movimiento, pero proyectado sobre una superficie bidimensional y en un espacio ilusorio.”¹⁴⁷

Para Jan Mukarovsky (1891 -1975) —lingüista checo y estudioso de los fenómenos artísticos— el espacio cinematográfico tiene más cosas en común con el espacio pictórico, que con escenificación teatral. A diferencia del espacio en el teatro, en pintura y cine no cambia de manera radical la percepción de la obra de acuerdo al lugar desde dónde se vea. En el espacio dramático, además, se percibe a los actores de tamaño completo y se les separa claramente del escenario en el que se desenvuelven, pues existen en la tridimension. Este hecho de percepción espacial sólo puede logrado en pintura y cine mediante un efecto ilusorio logrado por diferentes técnicas, una de ellas: la iluminación, como se verá a continuación. También en los espacios cinematográfico y pictórico se puede, por ejemplo, acentuar la ilusión espacial con tomas desde abajo hacia arriba o

¹⁴⁶ David Bordwell, *Op cit.*, pp. 77-78.

¹⁴⁷ Jan Mukarovsky, *Escritos de estética y semiótica del arte*, Barcelona, Gustavo Gili, 1977, p. 214.

viceversa.¹⁴⁸ “La esencia del espacio cinematográfico radica, pues, en el ilusorio espacio pictórico”.¹⁴⁹

3.2.4.1 La luz, condición para el cine

El espacio en cine tiene más cosas en común con la pintura que con el teatro. La iluminación para el séptimo arte y para las obras pictóricas resulta un elemento indispensable a la hora de la construcción del espacio.

Hay que aclarar el sentido al que nos referimos cuando decimos ‘iluminación’. Es evidente que cualquier objeto que vemos recibe luz, pues lo percibimos con los ojos; pero esa es la explicación física del fenómeno.¹⁵⁰ Sin embargo, un mismo objeto puede recibir luz proveniente de varias fuentes, o de la misma, pero distribuida de distinta manera en toda su superficie. Es por tanto la gradación de la luz, la que nos hace reconocer su importancia. En ese sentido se deberá entender cuando decimos: la iluminación de X o Y objeto. No importa que tenga luz, eso es evidente en tanto se ve, lo importante es cuánta luz tiene y de qué manera la recibe. “[...] *la iluminación es la imposición perceptible de un gradiente de luz sobre la luminosidad objetual y los colores objetuales de la escena*”.¹⁵¹

Por ‘luminosidad objetual’, Arnheim entiende la luz como fenómeno físico capaz de hacer visibles las cosas. Y por color objetual, el color de cada objeto reconocible también gracias a la luz. La coloración de cualquier cosa se ve afectada por la luz, tanto qué, si la fuente que lo ilumina está demasiado cerca de él, el color evidentemente cambia de tonalidad y parece aclararse. Así de importante es la luz para la percepción por medio de los ojos, es, orgullosamente, la condición de todo lo visible.

¹⁴⁸ *Ibid.*, pp. 214-216.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 215. Aún cuando reconocemos que el espacio pictórico y el cinematográfico tienen más cosas en común, es preciso aclarar que la diversidad de corrientes pictóricas nos llevaría a encontrar muchísimas y muy distintas maneras de presentar un espacio. En el cine también puede ocurrir esto con diferentes técnicas de filmación o con efectos espaciales. Es por eso que es muy importante esta cita, ‘la esencia radica en lo ilusorio’, no en lo real, aún cuando esa ilusión nos quiera mostrar un espacio como real.

¹⁵⁰ Arnheim Rudolf, *Arte y percepción visual*, p. 315.

¹⁵¹ *Idem.*

El aspecto que tiene que ver con la luz está contenido como una subdivisión más del espacio en esta tesis, y no de manera azarosa. La luz también crea espacio. Parece tonto hablar y explicar cómo la luz crea espacio en el cine. Para la pintura la cuestión sería más evidente. Y es que desde que sabemos que una cámara puede captar un momento de nuestra vida, y en esa realidad afílimica el espacio tridimensional existe, (pues lo constatamos diariamente) se obvia la respuesta a nuestra pregunta y se asume que lo que se ve tiene más de dos dimensiones. Pero aun cuando la imagen haya sido tomada de la realidad, lo que vemos es un espacio bidimensional que crea la ilusión de largo ancho y profundo. ¿Cómo ayuda la iluminación para ello? Fácilmente. Con la creación de sombras y con la gradiente misma de la luz, cuando un objeto no la recibe de manera uniforme.

“Todos los gradientes poseen la virtud de crear profundidad, y los de luminosidad se cuentan entre los más eficaces para ello, lo mismo en conjuntos espaciales como en interiores y paisajes que en objetos aislados.”¹⁵² Esto se puede constatar cuando vemos dos distintas fotografías de una persona, una tomada con flash y otra ubicada en la misma posición, pero con la luz propia del lugar y sin la necesidad de flash. En la primera de ellas, el sujeto en cuestión parece plano, pues, predomina la fuente de luz del flash que le da directamente. En cambio, en la segunda foto podríamos ver una distribución más dispareja de la luz y el rostro de la persona pudiera recibir la luz de manera desigual en todos los puntos haciendo notar, quizá, que en su rostro, un elemento, como pudiera ser la nariz, está más próximo a la fuente de luz.

Con las sombras es más sencillo constatar el espacio, sobre todo cuando algún elemento del cuadro recibe la luz bloqueándose a otro cuerpo distinto. Si sobre ese segundo cuerpo se proyecta una sombra, se creará la ilusión del espacio de la manera: un

¹⁵² *Ibid.*, p. 316.

elemento delante de otro. Aún cuando en pantalla sean sólo dos dimensiones. De esa manera la luz funciona como un código. Crea la ilusión del espacio.

Finalmente, debemos retomar el caso del color, pues, éste se posibilita por la luz.

Arheim dice:

Nadie niega que los colores son portadores de una expresión fuerte, pero nadie sabe como se produce esa expresión. Es cierto que la opinión general la cree basada en la asociación: se dice que el rojo es excitante porque nos recuerda el fuego, la sangre, la revolución; el verde puede evocar la idea refrescante de la naturaleza, y el azul es frío como el agua. Pero la teoría de la asociación no resulta más esclarecedora aquí que en otros ámbitos. El efecto del color es demasiado directo y espontáneo para ser únicamente producto de una interpretación asociada al percepto por el aprendizaje.¹⁵³

Arnheim complementa su explicación hablando sobre diversos experimentos físicos que, incluso, han demostrado respuestas corporales a los colores, tales como: alteraciones musculares o cuestiones que tienen que ver con el equilibrio.¹⁵⁴ Aunque también afirma lo siguiente: “[...] no tenemos siquiera una hipótesis que ofrecer en cuanto al tipo de proceso fisiológico que pudiera explicar la influencia del color. [...] carecemos de información sobre lo que la energía lumínica intensa hace al sistema nervioso [...]”¹⁵⁵

No abundaremos más en ello, sólo se diremos que, evidentemente, los colores pueden ser portadores de expresiones, si su peso significativo es muy importante para el todo de una película, no debe haber lugar a dudas y un análisis debiera poder constatarlo.

3.2.4.2 Observador imaginario vs espectador omnipresente bisensorial

Nuestros ojos no son un mecanismo que funcione independientemente del resto del cuerpo. Trabajan en constante colaboración con los otros órganos sensoriales. Por esto se producen fenómenos sorprendentes si se pide a los ojos que transmitan ideas sin la ayuda de los otros sentidos. Así, por ejemplo, es un hecho bien sabido que se produce una sensación de mareo al ver un film rodado por una cámara que se desplaza muy rápidamente. Este mareo se debe a que los ojos participan de un mundo diferente del que indican las reacciones cinestésicas del cuerpo, que está en reposo. Los ojos actúan como si el cuerpo en su totalidad estuviera moviéndose, mientras que los demás sentidos, incluso el del equilibrio, señalan que el cuerpo está en reposo.¹⁵⁶

¹⁵³ *Ibid.*, p. 372.

¹⁵⁴ *Ibid.*, pp. 372- 376.

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 372.

¹⁵⁶ Rudolf Arnheim, *El cine como arte*, p. 33.

Se empezó con la cita anterior para hablar de la manera en que el cine llega a los espectadores, y también para hacer evidente su postura o posición. El espectador, desde que está sentado frente a la pantalla de cine, se encuentra en una posición de 180 grados con respecto de la pantalla (dependiendo de algunas salas la variación sería mínima). Arnheim explica que el viaje al mundo cinematográfico empieza en las salas de cine, como puede suponerse, queremos complementar la cita diciendo que el trayecto no es sólo visual; es también auditivo.

David Bordwell retoma los escritos hechos por el cineasta soviético Vsevolod Ilarionovich Pudovkin, para explicar la manera en que los espectadores aprehenden los filmes. Para Pudovkin “[...] la lente de la cámara representa los ojos de un observador implícito que ve la acción”¹⁵⁷. Siempre que se encuadra un plano de determinada manera, y no de cualquier otra, se hace una especificación de lo que se tiene que ver, se “[...] fuerza al público <<a mirar como mira un observador atento>>. [Entendiendo entonces que un cambio de plano] [...] corresponderá, pues, a <<la natural transferencia de atención de un observador imaginario>>.”¹⁵⁸

A este observador imaginario que mencionaba Pudovkin hace falta reconocerle una movilidad ideal —también advertida por él—¹⁵⁹ y un sentido más: el oído. Un espectador de cine lo puede ver todo y desde perspectivas que en la vida real resultarían imposibles (al menos a la velocidad en que se ve una película). Puede también ver diferentes momentos de realidad fílmica, moverse y hacerlo desde distintos ángulos y brincar en el tiempo para ser testigo de otra situación distinta a la que estaba presenciando. “El testigo invisible se convierte pues, en omnipresente, y además dotado de una ubicuidad fantasmal”.¹⁶⁰

¹⁵⁷ David Bordwell, *Op cit*, p. 9.

¹⁵⁸ *Idem*.

¹⁵⁹ *Ibid.*, p.10.

¹⁶⁰ *Idem*.

La concepción de Pudovkin es muy importante en la historia del cine y, en el entendido de que sus primeras películas fueron mudas, es más que aceptable. Sin embargo, como hemos mencionado a lo largo de este trabajo. El cine de ficción tiene también el elemento sonido, el cual no debe ser pasado por alto. El observador imaginario de Pudovkin vendría a ser hoy en día un testigo sordo de todo lo que acontece en el cine, si viera cualquier película sonora, sólo tendría idea de lo que podría estar sucediendo en virtud de las cosas que ve, tendría que suponer y aceptar que pudiera equivocarse al descifrar las intenciones y motivaciones de los personajes.

Si bien el observador imaginario puede verlo todo, está negado a oír los diálogos, a escuchar las melodías e incluso a meterse dentro de la mente de los personajes y entender sus pensamientos.¹⁶¹ Está imposibilitado a entender el significado completo de una película. El observador imaginario debe llegar a ser un testigo fantasmal omnipresente con dos sentidos: vista y oído, el uso que haga de ellos dependerá del criterio del director, quien es, en primera instancia, el responsable del armado final de una película.

Regresando con la movilidad ideal que mencionamos, se debe reconocer, por ende, que el testigo de un filme podrá ver un objeto desde diferentes ángulos y a distintas distancias. Podrá, por ejemplo, contemplar a una persona entrar a un banco, y con un cambio de plano será capaz de ver muy de cerca su mano y observar que lleva consigo un revólver. Pero hay que aclarar lo siguiente: “[...] el detalle no hace perder la consciencia de su carácter de imagen pictórica en el espectador; no trasladamos, pues, las dimensiones del detalle al espacio que está fuera de la imagen, y la mano aumentada no nos parece la de

¹⁶¹ Algunas películas presentan el pensamiento de un personaje a manera de sonido, como si hablara, cuando en realidad lo que escuchamos es algo que está pensando. Existen otras muchas maneras de presentar un caso como este, sin embargo, este ejemplo fue preciso para hablar de lo corto que puede ser el concepto de observador imaginario.

un gigante”.¹⁶² Nuestro testigo fantasmal tiene una movilidad tal que tiene que aceparse como un testigo idealmente móvil, con un zoom integrado a su visión.

3.2.4.3 Si me gritas, quizá estés lejos

Sin temor a resultar redundante diremos, una vez más, que el sonido tiene tanta importancia como la imagen en el cine actual. También para la construcción del espacio sucede esto. Y si no, bastaría con preguntar a una persona ciega cómo, aparte de su sentido del tacto, es que ubica muchas de las cosas que suceden en su entorno.

[...] el cine sonoro aportó la posibilidad de la presentación simultánea del espacio cinematográfico. Imaginemos la situación, en el cine actual ya totalmente corriente, en la que vemos la imagen y al mismo tiempo oímos el sonido, teniendo que situar su fuente no en la imagen misma, sino fuera de ella. Así por ejemplo vemos la cara de un personaje y oímos hablar a otro personaje que no se ve en la imagen; o vemos las piernas de personas que bailan y al mismo tiempo oímos lo que están diciendo; o la imagen representa una calle vista desde un vehículo en marcha: el vehículo no se ve, pero se oye el estrépito de los caballos que tiran del carro, etc. Así surge la sensación del espacio <<entre>> la imagen y el sonido.¹⁶³

Con los ejemplos que da Mukarovský, se puede entender muy bien la manera en que el sonido se utiliza para la creación de un espacio. En el primer caso, una charla entre dos personas, se entiende que son dos aún cuando quizá solo se vea una, se crea una idea de contigüidad y con ello de espacio, de espacio cercano entre dos personas a partir de que hablan. El sonido hace la vez de código indicando que dos personas están platicando. Para el segundo caso, donde se ve una calle recorrida y el sonido de un motor; el movimiento pudiera ser lo suficientemente claro indicando que no lo realiza una persona y se trata, más bien, de un vehículo en movimiento. Si eso pudiera representar algún grado de confusión, el sonido podría aclararlo. El motor, al ser escuchado, estaría siendo de nuevo un código concretado en sonido que nos ayudaría a la intelección de una situación del cine y, a su vez, a la creación de un espacio.

¹⁶² Jan Mukarovský, *Op cit.*, p. 216.

¹⁶³ *Idem.*

Para precisar en las diversas formas que puede presentarse el sonido en una película, hablaremos de tres siguiendo a Louis Giannetti. Música, sonido ambiente (o diegético, como se verá en el siguiente punto) y lenguaje hablado.¹⁶⁴

Si bien la música puede ayudar también a la creación de un espacio, como veremos en el siguiente punto, cumple además una función emotiva innegable. Tratar de entender por qué una canción nos produce el estado de ánimo que nos produce sería muy complejo y quizá haría de lado el valor del cine como medio que narra.

Nadie niega entonces que un sonido nos evoque tristeza o alegría, pero como en el caso de los colores, las relaciones de sonido-evocación podrían llevarnos a infinidad de teorías que no se pretendemos explicar en esta tesis. Más conveniente será entender una de las funciones de la música en el cine, como acentuadora de momentos expresivos. Es decir, una acción de la ficción de una historia puede presentar un hecho trágico, como la muerte de una persona, si a esas imágenes y diálogos se les suma una música con un *tempo* lento y con acordes menores —que desde la antigua Grecia han estado relacionados con melodías tristes—, el momento que acompañe la canción puede incrementar su expresividad. De esa manera puede funcionar la música de una película como código, resaltando o reafirmando momentos dramáticos. Pero como todo código, es sólo una posibilidad, puede resultar algo distinto. Cualquier análisis que explique las funciones de los elementos de un filme debiera aclararlo.

Finalmente, resta hablar sobre los diálogos en las historias ficcionales del cine. Éstos ayudan también a la construcción del espacio, pero más que eso, son muchas veces la base para que cualquier relato ficcional funcione y no se venga abajo.

Gaudreault y Jost proporcionan un ejemplo en el sentido en que se habló en el párrafo anterior. Hablan sobre tres planos: en el primero, dos hombres hablando; en el

¹⁶⁴ Louis Giannetti. *Op cit.*, p. 181. Aunque el lenguaje hablado pertenece al sonido fílmico —al de la realidad de la ficción que se cuenta— le daremos una importancia mayor, pues es uno de los hilos conductores de las historias de ficción.

segundo, uno de ellos caminando por un puerto; y el último, el mismo hombre pero ahora sobre una calle. De ser muda, explican, la secuencia anterior podría prestarse a la confusión y se pudiera entender los tres planos como un presente con dos momentos de recuerdo, o quizá como una sucesión temporal ordenada; nada estaría claro. Sin embargo, si se escuchara a uno de los hombres decirle al otro: —*ve al puerto y después a la calle*. Las acciones se comprenderían con claridad. De esta manera, la relación de sentido entre las imágenes habría sido dada por el diálogo.¹⁶⁵

3.2.4.4 Dentro y fuera de pantalla

Antes de continuar, es preciso hablar de un concepto muy mencionado en el argot del cine y la producción: el de ‘fuera de campo’ o ‘espacio en *off*’. Bordwell distingue dos tipos de éste: el ‘espacio en *off* no diegético’ y el ‘espacio en *off* diegético’.¹⁶⁶ Del primero de ellos comenta: “El espacio en *off* no diegético es un espacio que no forma parte del mundo de la ficción”.¹⁶⁷ Dentro de este espacio no diegético se tienen que ubicar a la cámara que filma las acciones; al proyector de cine que pasa la película; a los espectadores; a los subtítulos (cuando una película es traducida), por citar sólo algunos ejemplos. Más importante para la ficción, y para el cine en general, resulta el espacio diegético en *off*.

El espacio diegético en *off* tiene, por el contrario, la importancia de pertenecer a la realidad fílmica, a la ficción de cada filme, sin embargo, aunque existe para ese mundo aparte, no aparece en el cuadro a la hora en que vemos una película.

El espacio diegético en *off* existe para la ficción, pero el espectador no lo ve, lo supone o lo asume por las evidencias que el cuadro, que sí es visible, puede proporcionarle. Por ejemplo, si en un filme apareciera en la imagen una persona corriendo rápidamente de izquierda a derecha, sabríamos que tiene camino por delante. ¿Qué tanto? El director lo

¹⁶⁵ André Graudeault, François Jost, *Op cit.*, pp. 36-37.

¹⁶⁶ David Bordwell, *Op cit.*, p. 119.

¹⁶⁷ *Idem.*

decide. “[...] el observador apuesta a que sólo ciertas partes en *off* se conviertan en narrativamente significativas, y presta atención a los indicios que muestran o rechazan esto”.¹⁶⁸ A la par del concepto de diegético en *off*, está, para Aumont, el de diégesis, que es “[...] la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad”.¹⁶⁹ Lo diegético será todo lo que existe para la ficción. Lo diegético en *off* sigue existiendo para la ficción, sin embargo, no se ve, pues, queda fuera del cuadro de la pantalla. Lo no diegético, por tanto, no existe para las historias que se cuentan.

Regresemos al ejemplo de la persona que corre. Lo importante es que nos hacemos una idea del espacio por la dirección en que avanza el individuo, aún cuando no veamos el camino completamente. No vemos la imagen con temor de que la persona que está corriendo vaya a estrellarse con el borde derecho de la pantalla. Esto se soluciona con la función sintáctica del montaje al crear efectos de enlace entre los planos. Por ejemplo, si vemos a una persona caminar de un cuarto a otro, otra vez, de izquierda a derecha, lo ideal es que lo veamos abandonar el primer lugar de izquierda a derecha y si cambia el plano, lo veamos entrar con otro plano de la misma manera, en la misma dirección. De lo contrario podría haber confusión. Este es uno de los códigos visuales más fuertemente arraigados y con mayor aceptación, y simplemente sirve para ubicar al espectador y facilitarle el entendimiento de cosas tan sencillas que se complican al cambiar de plano a plano.

Regresando con el espacio en *off* no diegético, es preciso mostrar cómo uno de sus elementos, ‘el sonido no diegético’, ayuda tanto al ritmo como a la ubicación del espacio dentro de un filme. Imagínese la siguiente situación en un filme: una charla entre dos locos, con el siguiente diálogo:

— ¿Qué es lo que sientes?

¹⁶⁸ *Ibid.*, p. 120.

¹⁶⁹ Jacques Aumont, Alain Bergala, *et al.*, *Estética del cine*, p. 114.

- Ayer escuche una canción muy bonita
- El cielo se ha puesto muy azul
- Tengo que irme de aquí.

En cada participación habría un diferente plano y el fondo atrás de cada personaje, en el primer caso, sería completamente azul y en el segundo, sólo verde. Además, los actores no harían ninguna seña o indicación de estar interactuando entre sí. Al total de los cuatro planos lo acompañaría un elemento que no participa de la realidad fílmica: la canción *Yellow submarine* de *The Beatles*. Ese único elemento, que no participa de la realidad del filme, funcionaría como lazo de unión entre los cortes, como guía para el entendimiento de que lo que sucede tiene una relación, aunque sea de espacio. Al final, un quinto plano de los dos juntos resolvería cualquier duda y daría a la canción, a ese sonido en particular, un gran valor. El sonido no diegético, de esa manera, funcionaría como código que enlaza momentos.

El código genera la posibilidad de creación de signos, de significaciones. Con el ejemplo anterior, la canción que se escuchaba abría la posibilidad de que funcionara como unión, como ubicación del espacio, pero esa era sólo una opción. *Yellow submarine* podía tal vez haber funcionado como un índice de relación entre las dos personas, en vez de querer unirlos en un mismo lugar, pudo haber sido un indicador del porqué estaban locos o tal vez sólo aportaba un sentimiento a ese momento del filme. Todo eso y mucho más podía haber sido. Un analista debe precisar qué sentido adquiere cada elemento que aparece en un filme.

3.2.4.5 La distancia para encuadrar

Es turno de hablar de algunas de las diferentes tomas que pueden aparecer en un filme. Mostrar la explicación de una toma y su posible significación por parte de un sólo autor

podría resultar engañoso. Sin embargo, no se puede ejemplificar con la opinión de todos y cada uno de los teóricos que hablen de ello, eso resultaría, simplemente, imposible. Más conveniente será presentar dos posturas distintas, la de Louis Giannetti —profesor de cine en la Universidad, Case Western Reserve en Cleveland, Estados Unidos—; y las de Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía —ambos profesores y estudiosos de la comunicación en Barcelona, España—. En ellas veremos similitudes y/o diferencias.

Primero la siguiente cita para entender el sinuoso camino que supone encontrar un código total de significación cinematográfica.

In actual practice, however, shot designations vary considerably. A **medium shot** for one director might be considered a **close-up** by another.

[En la práctica real, sin embargo, las designaciones de las tomas varían considerablemente. Una **toma media** para un director puede ser considerada una **toma de cerca** por otro.]¹⁷⁰

Las consideraciones para la designación de las tomas dependen, en principio, del criterio de quien las nombra. Algunas tomas, como explica Giannetti, podrán entenderse como medio camino entre dos de ellas, para alguien una toma media puede ser toma de cerca, y viceversa.

Con respecto de la toma panorámica o distante dicen esto:

The *extreme long shot* is taken from a great distance, sometimes as far as a quarter of a mile away. It's almost always an exterior shot and shows much of the locale.

[La *toma en extremo distante* se hace desde una gran distancia, algunas veces tanto como un cuarto de milla de longitud. Es casi siempre una toma exterior y muestra mucho del lugar.]¹⁷¹

El *plano* [o la *toma*] *panorámico* o *panorámica* encuadra un amplio paisaje en el que el escenario es protagonista por encima de la figura humana. Algunos autores prefieren utilizar los términos de *gran plano general* o *plano general largo* para distinguirlo de panorámica como movimiento de cámara (giro de cámara sobre su propio eje).¹⁷²

Tanto Giannetti como Fernández y Martínez coinciden en que esta toma panorámica o *extreme long shot* es una toma amplia y muestra un sitio antes que a una

¹⁷⁰ Louis Giannetti, *Op cit.*, p. 7. La traducción es mía.

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 8. La traducción es mía. Recordemos que utilizaremos el término ‘toma’ en vez del de plano. Por ello la traducción de *extreme long shot* quedó como: toma en extremo distante.

¹⁷² Federico Fernández y José Martínez, *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 32.

persona. Es una especie de índice de actualización para referir el lugar donde posiblemente ocurra alguna acción. De esa manera, esta toma funciona como código. Como posibilidad muy fuerte de querer decir algo al respecto de un lugar: *Obsérvese este sitio, pues aquí ocurrirá algo a continuación.*

Ahora en relación al *medium shot* o toma media:

The *medium shot* contains a figure from the knees or waist up. A functional shot, it's useful for shooting exposition scenes, for carrying movement, and for dialogue. There are several variations of the medium shot. The *two shot* contains two figures from the waist up. The *three shot* contains three figures; beyond three, the shot tends to become a full shot, unless the other figures are in the background. The **over-the-shoulder** shot usually contains two figures, one with part of his or her back to the camera, the other facing the camera.

[La *toma media* contiene una figura de las rodillas o de la cintura para arriba. Una toma funcional, es útil para tomar, escenas expositivas, para mostrar movimiento y para diálogo. Hay diversas variaciones de la toma media. La *toma de dos* contiene dos figuras de la cintura hacia arriba. La *toma de tres* contiene tres figuras; más allá de tres, la toma tiene a ser una toma llena, a pesar de que las otras figuras estén en el fondo. La toma **por encima del hombro** normalmente contiene dos figuras, una con parte de su espalda hacia la cámara, la otra frente a la cámara.¹⁷³

Los *planos medios* [o las *tomas medias*] que cortan al sujeto por encima de la rodilla, las caderas o el pecho, se llaman *largos* cuanto más se acercan a la rodilla y *cortos* cuanto más se acercan al pecho. [...] permiten apreciar con mayor claridad la expresión del personaje aunque conservando una distancia respetuosa. La toma media larga permite observar la actuación de brazos y manos, mientras que el plano medio corto nos adentra en la expresión facial del personaje.¹⁷⁴

Se denomina *plano americano* al encuadre que corta al sujeto por la rodilla o por debajo de ella. [...] Sirve para mostrar acciones físicas de los personajes pero es lo suficientemente próximo como para observar los rasgos del rostro.¹⁷⁵

Aquí hay, en primera instancia, una complicación. Los autores españoles hacen una distinción clara entre una toma media, de la cual encuentran dos tipos: larga y corta. Y otra que denominan como americana (cuando en realidad debiera mencionarse como estadounidense si se atiende al origen del mismo). Sin embargo, para Giannetti, esta última es sólo otra versión de la toma media. Lo único que dice el autor estadounidense es que la toma media es útil para exponer un personaje, mostrar movimiento y presentar escenas de diálogo. Para los españoles, dependiendo de que tan

¹⁷³ Louis Giannetti, *Op cit.*, p. 9. La traducción es mía.

¹⁷⁴ Federico Fernández y José Martínez, *Op cit.*, pp. 33-34.

¹⁷⁵ *Ibid.*, p. 33.

‘media’ sea la toma (corta o larga), se podrá ver el movimiento del cuerpo de un individuo, hasta su expresión facial. En este caso, la idea de una unificación de significado parece difícil, si bien las explicaciones no se contradicen, tampoco tienen mucho en común.

Finalmente, el caso de la toma de cerca o *close-up*. “El *primer plano* [o *toma de cerca*] corta por los hombros y nos sitúa a una distancia de intimidad con el personaje, le vemos solamente el rostro. Es el plano [la toma] expresivo[a] por excelencia y nos permite acceder con gran eficacia al estado emotivo del personaje”.¹⁷⁶ Además, “El *plano detalle* [o *toma detalle*] es un primer plano [o plano de cerca] de una parte del sujeto diferente al rostro. La mano con un cigarro, la corbata, un anillo, etc.”.¹⁷⁷

The close-up shows very little if any locale, and concentrates on a relatively small object - the human face, for example. Since the close-up magnifies the size of an object, it tends to elevate the importance of things, often suggesting a symbolic significance.

[La *toma de cerca* muestra muy poco o nada del lugar, y se concentra en un objeto relativamente pequeño – el rostro humano, por ejemplo. A partir de que la toma de cerca magnifica el tamaño de un objeto, tiende a elevar la importancia de las cosas, en ocasiones sugiriendo una importancia simbólica.]¹⁷⁸

Una vez más hay una diferencia. Los autores europeos consideran distinta una toma de cerca y una toma detalle por la cosa que aparece dentro de ellos. La toma de cerca (o *close-up*) parece ser, para ellos, exclusivo del rostro humano; mientras que la toma detalle, de cualquier objeto material que no sea una cara. Para el estadounidense, un *close-up* (o toma de cerca) es tal, por la proximidad con que presenta cualquier objeto. Magnifica la importancia, dice Giannetti. Nos permite acceder con gran eficacia al estado emotivo del personaje, según Fernandez y Martínez. Entiéndase así: en tanto magnifica la importancia de un objeto (de un rostro, por ejemplo), es más fácil entender

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 34.

¹⁷⁷ *Idem.*

¹⁷⁸ Louis Giannetti, *Op cit.*, p. 9. La traducción es mía.

lo que le acontece, si fuera un rostro, su expresión. De esa manera, la toma de cerca o *close-up* funciona como código; magnificando algún objeto para entender algo al respecto de él o, simplemente, para darle importancia.

Podríamos seguir desglosando de esta manera muchísimos tipos de tomas, sin embargo, este estudio intenta explicar la manera en que se construye la significación del cine, más que constituirse como un manual de técnicas de producción y efectos deseados. El objetivo de este punto fue mostrar alcance del concepto de código y cómo se crea en la expresión de la imagen de la película.

Aquí concluye la explicación de todo aquello que tiene que ver con la significación en general y en el cine, y la manera en que un filme puede ser entendido como un texto con códigos que se desarrollan en una narración. Demos paso al análisis de la película ERDUMSR para poner en juego todo lo que se ha hablado.

IV.- ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS

Nunca se acaba de aprender en lo que a arte se refiere. Siempre existen nuevas cosas por descubrir. Las grandes obras de arte parecen diferentes cada vez que uno las contempla. Parecen tan inagotables e imprevisibles como los seres humanos. Es un inquieto mundo propio, con sus particularidades y extrañas leyes, con sus aventuras propias. Nadie debe creer que lo sabe todo en él, porque nadie ha podido conseguir tal cosa. Nada, sin embargo, más importante que esto precisamente: para gozar de esas obras debemos tener una mente limpia, capaz de percibir cualquier indicio y hacerse eco de cualquier armonía oculta; un espíritu capaz de elevarse por encima de todo, no enturbiado con palabras altisonantes ni frases hechas.

Ernst H. Gombrich, *La historia del arte*.

4.1 EL CINE COMO ARTE

Antes de entrar de lleno al análisis del filme, son necesarias dos precisiones que no tienen que ver con la significación del cine de ficción, sin embargo, haremos mención de las mismas para no despertar una expectativa errónea de lo que pretende alcanzar el análisis. La primera de ellas será la explicación de qué se entiende por ‘arte’ en esta tesis y por qué consideramos que el cine también lo es. Es cierto que a lo largo del trabajo usamos en ocasiones el término de ‘séptimo arte’. No lo explicamos antes para evitar entorpecer el desarrollo del trabajo, pero ahora es tiempo. La segunda consideración tiene que ver con el análisis mismo; sus alcances y limitaciones.

El cine es un arte, el séptimo arte como ya dijimos muchas veces. Pero, ¿qué es arte? Antes de explicar lo que se entiende por esa palabra, tenemos que aclarar que bajo la misma se pueden comprender muchos significados; lo que la historia y los hombres han considerado como tal, representa una multiplicidad de expresiones muy vasta y no es posible ni necesario hablar de todas ellas. Lo que diremos a continuación es sólo una visión más de todo lo que se ha considerado como arte, y de esa manera funcionará para la tesis.

Opuestas a las razones que parecen obvias para afirmar una distancia total entre ciencia y arte, existen otras que obligan a reconocer que ambas tienen mucho en común. Las dos son una forma de conocimiento. “[...] la función indiscutible del arte se basa en la idea del *conocimiento*, con un efecto impactante, catártico.”¹⁷⁹ ‘Conocer’ de manera impactante, dice Tarkovsky —una de las figuras más importantes en la historia cine ruso— al respecto del arte. Tomemos esa concepción y detengámonos en la cuestión que tiene que ver con el saber, pues ¿no será que todo conocimiento, en tanto nos brinda una imagen más amplia del mundo, es impactante?

Es preciso mencionar que para explicar ‘arte’, recurrimos al libro: *Ideas sobre la complejidad del mundo*, del español Jorge Wagensberg —Doctor en Física por la Universidad de Barcelona—. En específico en el sexto capítulo titulado: “El arte es una forma de conocer la complejidad (O el principio de comunicabilidad de complejidades ininteligibles)”.

Por complejidad, Wagensberg entiende un concepto que la ciencia moderna intenta aprehender, sin lograrlo de manera satisfactoria, y tiene que ver con esa parte del mundo que no conocemos. La complejidad se mueve por el cambio y la relación entre los todos y sus partes.¹⁸⁰ En otras palabras, por complejidad debemos entender a ese estado de la mente o de la actividad humana que se pregunta por el cómo y el porqué de todas las cosas. El arte también es una manera de conocer para Wagensberg, veamos cómo.

El físico español explica con el ejemplo del enamoramiento la manera en que el arte es una manera de conocimiento. ¿Qué sucede cuando nos enamoramos? Esa experiencia es una de las más fuertes y trascendentales en la vida de una persona. Dice Wagensberg, es una experiencia ¡clarísima!¹⁸¹. Ahora bien, cómo puede una persona transmitir eso que

¹⁷⁹Andrey Tarkovski, *Esculpir el tiempo*, México DF, UNAM Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México DF, 1993, p. 39.

¹⁸⁰ Jorge Wagensberg, *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Barcelona, Tusquets, España, 2003, p. 9

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 106.

siente y comunicárselo a los demás o a la persona amada. Lo más sencillo sería de manera verbal, pero a veces eso queda corto, en ocasiones no se puede reflejar en palabras. El camino científico no parece ser la solución. Sería muy complejo y poco inteligente ejemplificar nuestro amor en términos cuantificables. Podríamos arrojar una cantidad asombrosamente insignificante de todas las veces que los enamorados se han visto; las veces que se han besado; las ocasiones en que, combatiendo su propio orgullo, han dejado de hacer cosas en beneficio de la otra persona. Pero todo eso, además de ser simples números, nos acercaría muy poco el entendimiento de lo que significa esa relación de pareja.

Para ejemplificar esa pasión amorosa podríamos encontrar una infinidad de maneras de hacerlo.

Quiero dar paso a mi inquietud, darle forma, proyectarla, hacer una imagen de ella. También ahora deseo conocer una complejidad, pero ¿cómo? He aquí algunas alternativas: tomo impulso, acelero, doy un doble salto mortal y aterrizo con los brazos en cruz y una gran sonrisa, o canto o bailo, o recito, o escribo, o pinto, o confecciono un objeto...¹⁸²

En la búsqueda de expresar eso que sentimos, para el ejemplo de Wagensber: amor. Se construye una imagen que, a diferencia de las que podría dar la ciencia, es siempre subjetiva. Es decir, el creador es parte de esa imagen que va a crear, es protagonista del conocimiento que va a elaborar. Con esa creación se buscará hablar sobre algo infinito o incuantificable como puede ser el amor; hacer imágenes finitas (obras) sobre experiencias infinitas, o ininteligibles siguiendo a Wagensber,¹⁸³ de manera tal que siempre que vea la imagen creada, pueda recuperar o ‘rededucir’ el hecho mismo, en este caso: el amor. Tarkovsky defiende lo mismo a su manera:

El infinito no puede ser materializado, pero se puede crear su ilusión: una imagen.[...] El infinito no puede ser expresado ni descrito, pero puede ser aprehendido a través del arte, puesto que lo hace tangible. El absoluto solo puede ser alcanzado a través de la fe y en un acto creativo.¹⁸⁴

¹⁸² *Ibid.*, p. 107.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 108.

¹⁸⁴ Andrey Tarkovski, *Op cit.*, p. 42.

Ahora Wagensberg, para quien ‘el infinito’, del que habla Tarkovski, puede traducirse como: ‘complejidad ininteligible’.

Tal conocimiento finito, tiene la misión de activar, a modo de señal, mis mecanismos internos que *llaman* de nuevo a la complejidad original.[...] La mayor diferencia con respecto al conocimiento científico estriba en que este conocimiento no es [...] una representación única de la complejidad del problema.¹⁸⁵

Pero, entonces, estas imágenes creadas son representaciones únicas y muy subjetivas de ideas. ¿Pueden otras personas comprender la complejidad original que dio origen a la imagen?

Jamás sabremos tal cosa. Lo que sí sabemos es que ciertas mentes así declaran creerlo. Y precisamente en tal creencia descansa [...] este [...] procedimiento. ¿Por qué no llamarlo arte? Llamémoslo arte. Tal creencia sería entonces la hipótesis fundamental del arte. Llamémosla: *el principio de la comunicabilidad de complejidades ininteligibles*. En definitiva, consideraremos al arte como una forma de conocimiento (acaso la más ansiosa y animosa con respecto a la complejidad del mundo) en tanto que elabora imágenes de los sucesos del mundo.¹⁸⁶

Así veremos al arte en esta tesis. Como representación finita de sucesos, expresiones, sensaciones o ideas infinitas; o mejor dicho: ininteligibles. Una vez más, Tarkovski argumenta algo muy similar:

[...] la gran función del arte es comunicar, ya que el mutuo entendimiento es una fuerza que une a la gente, y el espíritu de comunión es uno de los aspectos más importantes de la creación artística. Las obras de arte, a diferencia de las obras científicas, no tienen ningún objeto práctico. El arte es un metalenguaje a través del cual los hombres tratan de comunicarse entre sí, conocerse y asimilar sus experiencias.¹⁸⁷

De esa manera el cine será un arte. Como actividad que trata de comunicar situaciones ininteligibles. Aunque, claro, no todo los filmes podrán ser considerados arte, todo depende del valor que cada persona le asigne al significado evocado por un filme.

Finalmente, debemos aclarar la mención que a lo largo de todo el trabajo ha llamado al cine: el séptimo arte. El cine surgió, como explicamos antes, a finales del siglo XIX. En un inicio tuvo que aprender a sobrevivir a las constantes evoluciones que sufría cuando se hacían nuevas películas. El entretenimiento documental que era la

¹⁸⁵ Jorge Wagensberg, *Op cit.*, p. 108.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 109.

¹⁸⁷ Andrey Tarkovski, *Op cit.*, p. 42.

cinematografía empezaría a obtener un reconocimiento artístico hasta pasados los primeros diez años del siglo XX.

Partiendo de las seis artes del mundo clásico (danza, música, escultura, poesía, teatro y pintura)¹⁸⁸ y considerando la evolución que hasta 1911 tenía la cinematografía, el crítico italiano de cine, Ricciotto Canudo, publicaría ese mismo año un manifiesto llamado: *El nacimiento del séptimo arte*. La tentativa de alzar al cine como una más de estas artes no fue¹⁸⁹ ni ha sido del todo aceptada, sin embargo, el mote de séptimo arte perdura hasta la fecha.

4.2 LOS ALCANCES DEL ANÁLISIS

Una vez aclarado por qué considerar arte al cine, resta suscribir esa idea al análisis y ver cómo es que no pierde validez. Para ello la siguiente cita:

[...] afirmar que el arte pueda ser analizado como un fenómeno comunicativo ¿significa, quizá, que la comunicación (o mejor, las teorías que se refieren a la comunicación) *puede explicar el arte*? A una pregunta como ésta se puede contestar tanto afirmativa como negativamente. Si por <<explicar el arte>> se entiende dar cuenta de los fenómenos artísticos atribuyéndoles juicios de valor, reconstruyendo las intenciones del artista, su psicología, su relación con la sociedad, la ubicación histórica de la obra y demás, la respuesta es *no*. Una teoría del arte sobre una base comunicacional no nos dice *todo* sobre el arte y, sobre todo, no se ocupa de la formulación de juicios de valor. En cambio, si para <<explicar el arte>> se trata de dar cuenta de cómo están contruidos sus objetos para crear un sentido, para manifestar efectos estéticos, para ser portadores de valores del gusto, y otros elementos más, entonces la respuesta será *sí*. Y no sólo eso: el análisis del fenómeno artístico como hecho comunicativo podrá establecer científicamente otros tipos de disciplinas que están relacionadas con los interrogantes anteriores. Será capaz, por ejemplo, de mostrar cómo el mensaje artístico puede contener rasgos destinados a la propia interpretación.¹⁹⁰

El análisis no hablará en términos de juicios de valor, es decir, no dirá: ERDUMSR es bonita, fea, buena, mala, aburrida o divertida. Tampoco podrá descifrar la intencionalidad del autor o los autores, si consideramos al director y al guionista como creadores de la idea final. Mucho menos se deberá entender al análisis como una

¹⁸⁸ Jacques Aumont, *Las teorías de los cineastas*, p. 146

¹⁸⁹ *Idem*.

¹⁹⁰ Omar Calabrese, *El lenguaje del arte*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 15.

interpretación hermenéutica. Por el contrario, el estudio se enfocará en la obra como objeto analizable, independiente de sus creadores.

En el filme reconoceremos códigos que abren la posibilidad a significar. Algunos de ellos pertenecientes a muchas películas en común, otros, los más, funcionando sólo para nuestro objeto de estudio. Diremos cuáles son y cuál es el producto de su significado: su discurso. Pero se debe de tener en cuenta que estos códigos responden en muchas ocasiones a un código general que lo agrupa todo, que es la narración. Es decir, podremos reconocer un texto y su estructura, su sistema textual armado a partir de códigos, pero éstos funcionarán, sobre todo, por estar inmersos dentro del relato que presenta la película.

Una última aclaración:

En la propia esencia de la definición de análisis textual se encuentra, [...] el problema de la finalización del análisis, de su adecuación a una obra rebotante de significantes (y sistemas de significación). En todos los enfoques del análisis textual, el análisis exhaustivo de un texto se ha considerado siempre una utopía: algo que se puede imaginar pero que jamás se podrá tener lugar en la realidad. Se puede decir más bien, de manera un poco menos negativa, que es el *horizonte* del análisis (y, como tal, va alejándose a medida que uno avanza).

Este aspecto teórico, sobre el que todos los autores coinciden, tiene una gran importancia práctica: sugiere, en efecto, que jamás se podrá *terminar* un análisis ("saturar" el texto-tutor). Por muy largo que sea el análisis (y los hay muy voluminosos), y aunque verse sobre un texto muy breve (un fragmento de un film), jamás agotará su objetivo.¹⁹¹

El análisis, entonces, no agota todo aquello que se podrá decir de esta película. Podrán hacerse más estudios del mismo filme y llegar quizá a conclusiones muy distintas. Eso no significará que una u otra sea errónea o mejor, sólo que: del texto, rebotante de significantes, como dice Aumont, jamás se podrá decirlo todo.

¹⁹¹ Jacques Aumont y Michel Marie, *El análisis del film*, p. 11.

4.3 LA SIGNIFICACIÓN EN ERDUMSR

4.3.1 Ficha técnica del filme

Empezamos con la ficha técnica del filme, pues de ahora en adelante sólo se hablará de ERDUMSR, de ese modo no se entorpecerá la explicación.

Título original: *Eternal sunshine of the spotless mind*

Título en español (nombre con que se estrenó el filme en México): *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*

Año: 2004

País: Estados Unidos

Casas Productoras: Paramount Pictures y Focus Features

Dirección: Michel Gondry

Idea original: Michel Gondry, Charlie Kaufman y Pierre Bismuth

Guión: Charlie Kaufman

Reparto:

Jim Carrey – Joel Barish

Kate Winslet – Clementine Kruczynski

Tom Wilkinson – Dr. Howard Mierzwiak

Mark Ruffalo – Stan

Kirsten Dunst – Mary Svevo

Elijah Wood – Patrick

Música original: Jon Brion

Edición: Valdis Oskarsdottir

4.3.2 Particularidades de la ficción.

El objeto de estudio —la película ERDUMSR— será entendido, de acuerdo con el análisis, como un texto con su propio sistema textual y códigos; y también como una narración.

Ambas perspectivas no son necesariamente excluyentes. El filme puede ser ambas a la vez.

El sistema textual contendrá un discurso y la narración una historia, ésta será ficcional; contendrá sus propias leyes y reglas que permitan que su realidad funcione.

Hablemos de algunas de las particularidades de la narración de ficción ERDUMSR.

La historia se desarrolla en un mundo igual al nuestro en cuanto a lugares se refiere. En nuestra realidad afílmica existen Nueva York y Montauk, en la de la película también. Las

personas también se enamoran y este amor puede terminar. Como dirían *The Beatles*, el amor tiene esa costumbre desagradable de desaparecer de la noche a la mañana. Eso, de igual manera, pasa en el filme.

Las leyes universales que rigen nuestra existencia parecen funcionar de la misma manera en la realidad de nuestro objeto de estudio. La materia tiene peso, ocupa un lugar en el espacio, etc. Algo que si es distinto a nuestro mundo es el lugar llamado, Lacuna Inc. En esta clínica, la gente se puede curar de los recuerdos dolorosos o que simplemente desean ser eliminados. A este sitio acuden las personas de la realidad de la película para que se les borre alguna parte del pasado que sólo existe en su mente. Esta es la única regla de este juego de ficción, aceptar que existe Lacuna y no tratar por ello de restarle verosimilitud a ERDUMSR.

4.3.3 El análisis Textual

Dos aclaraciones más antes del análisis. La primera como advertencia. Quién tenga este texto en sus manos debe saber que lo que a continuación se presentará es un análisis de la película *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*. Por tanto, contiene detalles de la trama y la historia que, si son leídos sin la previa visualización del filme, pueden arruinar el suspenso o sorpresa de ver algo nuevo. De la misma manera, y segunda aclaración. El análisis funcionará pobremente si se lee sin ver el filme, pues, el cine no es lectura, va más allá de las palabras. Lo que a continuación se presentará debiera ser el complemento después de haber visto la obra.

Se dijo antes que toda película era un texto, para nuestro análisis lo es ERDUMSR. Es un texto porque, como dice Eco, es un gran significante compuesto por otros muchos de menor tamaño que se relacionan entre sí, y, por tanto, despliegan un discurso. El lugar en que todas esas partes se agrupan es dentro de un sistema textual.

Pero la estructura que contiene un discurso tiene también una historia, pues, el texto es, a su vez, una narración ficcional. Para facilitar la comprensión del análisis se presentará de entrada y resumida a grandes rasgos, la historia que cuenta el filme. Al final de este capítulo se volverá a contar la historia de manera cronológica, pero, ahora sí, ahondando en detalles.

Véase primero la estructura descrita para este análisis. La forma en que se arma el sistema textual de la película. Nuestro objeto a analizar es una película de ficción: ERDUMSR. Esta obra cuenta una historia, resumida a grandes rasgos y ordenada de manera cronológica quedaría de la siguiente manera (póngase atención, en los números que anteceden a cada apartado siguiente):

1

Dos personas, Joel y Clementine, se conocen, se enamoran y empiezan una relación. O bien, se conocen, empiezan una relación y se enamoran en el proceso.

Su noviazgo dura aproximadamente dos años, en el transcurso de ese tiempo la pareja vive muchas experiencias, al principio muy bellas; las últimas, desagradables, al punto de que llevan a que la relación termine.

2

Existe un lugar llamado Lacuna Inc., en este lugar, cuasi-clínica, la gente puede ir y eliminar algún recuerdo de su memoria. Por ejemplo, borrar toda evidencia de alguna persona de sus cabezas, sacarlos literalmente de su vida y no ser capaz de recordarlos. Clementine, después de haber terminado la relación con Joel, va a este sitio y decide someterse al tratamiento mencionado. No quiere recordarlo más. Poco tiempo después, Joel se entera de la existencia de este lugar y de cómo ella lo borró de su memoria. Decide hacer lo mismo y se somete al procedimiento para que la saquen de su cabeza. Mientras lo

están haciendo, Joel trata de arrepentirse y se da cuenta que, aunque todo haya terminado, no quiere olvidarla. Intenta de diversas maneras eliminar el procedimiento, pero falla en el intento.

3

Una vez que ambos se han eliminado mutuamente de sus recuerdos (Clementine a Joel y Joel a Clementine) pasa un tiempo. ¿Casualmente? Se vuelven a encontrar como completos desconocidos, pues no se recuerdan. Empiezan a hablar, empiezan a relacionarse y empieza a resurgir el amor. Todo eso sin que recuerden que ambos tenían un pasado.

4

Después de pocos días de estar juntos de nuevo (aunque para ellos sea la primera vez), se enteran de la existencia de Lacuna Inc. y de cómo se sometieron al procedimiento para olvidarse mutuamente. Al principio no pueden creerlo, pero, inevitablemente, terminan por reconocerlo. Ambos se conocían, tuvieron algo juntos, se hartaron, se borraron y sin quererlo, se volvieron a encontrar.

Resumida a grandes rasgos, esa es la historia principal que se cuenta en la película. Recuérdese que al final de este capítulo se pondrá de la misma manera la historia, separada por números que indiquen un orden temporal, pero con más detalles de las acciones. Por ahora, es conveniente presentarla así.

En el capítulo tres hablamos del concepto de *syuzhet* para referir al armado de la película. Bien, existe una complicación al orden cronológico que se dimos de la película, pues, la película no se muestra de la manera: 1-2-3-4 (siguiendo el orden de los apartados anteriores). El sistema textual del filme se estructura del modo: 3-2(1)-(3)4. Dentro de esa estructura existen códigos que abren la posibilidad de la obra para significar. Veamos cómo.

Lo que vemos primero en el filme es el apartado 3, cuando se vuelven a encontrar y se vuelven a enamorar después de haberse borrado de sus memorias. Sin embargo, esto no puede ser advertido por el espectador que ve la película por primera vez, porque al presentarse antes que todo la tercera parte, no se tendrá ninguna evidencia que afirme tal cosa, es decir, quien vea la película sin saber de qué trata, pensará que sólo son dos personas que se conocen y se empiezan a enamorar. Será hasta que se llegue al apartado (3)4 cuando todo adquiera sentido.

El *syuzhet* presenta los hechos de la película de la manera: 3-2(1)-(3)4. Primero la parte 3 del orden cronológico. Después el 2(1) ¿Por qué de esa manera, entre paréntesis? Porque lo que se presenta es la manera en que se está borrando a Clementine de la memoria de Joel; por momentos se le verá a él recostado mientras se somete al procedimiento, eso forma parte del apartado 2; pero también se ven recuerdos tal cual en el momento en que son eliminados, éstos son parte del apartado 1. Se podría pensar que cuando ocurre esto vemos un *flashback*, pues nos regresaría a momentos que se vivieron antes dentro de la historia de ficción, pero no es así. Vemos en momento presente cómo se experimenta una vivencia (que es pasado), se muestra presente porque se ve cómo es eliminada. Retomaremos un poco lo que se dijo de Aristóteles para entender este punto.

Aristóteles decía que había dos maneras de narrar acciones: mostrándolas, como si sucedieran en tiempo real, ó contándolas, es decir, que alguien hable sobre acciones, pero lo que se muestre no sean éstas, sino la persona que las cuenta. En ERDUMSR sucede la mostración en los momentos en que borran a ella de la memoria de él. Podría, por ejemplo, aparecer alguien contando de manera oral y nosotros verlo gesticular y escucharlo hablar; pero eso no sucede. Se muestran los recuerdos en el momento en que están sucediendo, si bien lo que se ve son hechos que acontecieron y concluyeron, en el momento en que son recordados se vuelven presentes.

La segunda parte del armado de la historia muestra el momento en que borran a Clementine de la mente de Joel, por eso el número 2 del apartado que hicimos al principio. Pero las acciones que ocurren en el 2 tienen que ver con recuerdos de eventos que sucedieron en el apartado 1 sin necesariamente constituirse como saltos hacia atrás en el tiempo. Los recuerdos siempre suceden en presente.

Finalmente la ordenación (3)4. Aquí aparece de esa manera, pues, aparecen parte de las acciones que habían sucedido al inicio del filme (apartado 3), pasan de manera muy rápida, sólo para recordar que eso ya había sido mostrado. Sigue el apartado 4, la última parte de nuestro *syuzhet*. Aquí todo adquiere sentido, se ve como la pareja se da cuenta de la existencia de Lacuna Inc., al tiempo que se enteran que ellos tenían un pasado. Una segunda vista de ERDUMSR ayudaría a entender un poco mejor lo que sucede al inicio de la película. Esto lo afirman el director Michel Gondry, y el escritor Charlie Kaufman (y lo pensamos también después de hacer el análisis) en las opciones especiales de la versión en DVD de la película, donde se puede ver la misma comentada por ellos dos.

Casi al final, se retomará la cuestión textual para hablar sobre el discurso que contiene el texto, o sea, nuestro filme analizado. Mientras tanto, daremos paso al análisis que muestra el funcionamiento de algunos de los códigos de la película.

4.3.4 El análisis códico de algunos momentos del filme

Bajemos del ideal del análisis utópico que pretende abarcarlo todo y digamos que no se podrá decir todo de ERDUMSR. Se decidirá por los momentos que, a criterio del analista, son más significativos.

Retómese la ordenación dada por el *syuzhet*: 3-2(1)-(3)4 que permitirá comprender tres fases en la película. A continuación la primera de ellas, la que tiene que ver con el 3. Sólo ahondaremos en detalles al hablar de esta parte, en las siguientes se elegirán sólo tres

momentos representativos en donde suceda un uso peculiar del código para crear significación.

La primera parte de la película (la 3 en el orden temporal que dimos) se comprende desde el inicio del filme, cuando aparecen los logotipos de *Universal* y *Focus Features*, hasta el minuto dieciocho con un fundido a negro.

Después de los logotipos de las productoras aparece la primera imagen de la realidad fílmica: un *close up* al actor principal. Con su cara encuadrada lo conocemos y vemos sus gestos: está abriendo los ojos. Un siguiente *medium shot* lo muestra recostado, trae puesto un pijama y está tirando unas cobijas. Esta simple sucesión de dos planos sirvió para presentarnos a un personaje y decir algo al respecto de él: estaba dormido y se despertó con un dolor de cabeza (advertido por sus gestos). Siguiendo plano, él en una calle viendo un coche con un golpe por fuera en la puerta del conductor, expresa sorpresa y enfado, lo cual indica el desconocimiento de cómo se produjo. Se sube al mismo y arranca, podemos suponer que el auto era de su propiedad.

Las tomas que se hicieron del personaje funcionan como código al presentarlo. Abren la posibilidad a que se diga algo de él. Lo muestran extrañado, quien ve la película lo sabe. El personaje se levanta, se dirige a su coche y ve una abolladura, pero no sabe cómo ocurrió. Esto parece obvio, pues, el código en este caso es muy fuerte, sin embargo, podrá existir quien vea otra cosa, ya que el código, recordemos, es sólo una posibilidad.

Los planos que siguen muestran al actor principal en una parada de tren junto a muchas personas. A la vez, se escuchará una voz en *off* que dice: —*Pensamientos al azar para el día de San Valentín en 2004. La celebración de hoy fue inventada por los fabricantes de tarjetas para hacer sentir mal a la gente.*¹⁹²

¹⁹² El audio que citamos aquí y el que seguiremos citando a lo largo de este análisis es el que aparece en los subtítulos en español de la versión en DVD de la película.

Quienes ven y escuchan, muy probablemente, asumen que el personaje se encuentra pensando, pues, la voz se oye como primer plano encima del sonido diegético de la película (que reproduce los sonidos del tren principalmente). El código, aquí, está en el hecho superponer dos sonidos y entender que no suceden en el mismo lugar, o mejor dicho, que uno de ellos es un pensamiento. Lo que se oye es una voz y el tren —es obvio que el ruido del vehículo es más fuerte que el de cualquier ser humano—, sin embargo, la voz se escucha con más claridad. Además, no se muestra en la imagen a ningún personaje moviendo los labios para hablar.

El ejemplo anterior, cuando el código hace entender que el sonido es un pensamiento, funciona de la siguiente manera. Ubicado dentro del plano de la expresión y constituyéndose como un significante están: el empalme de sonidos, la voz, el ruido ambiente o diegético (entre este, el del tren) y la imagen que disocia la voz de lo que sucede en esa realidad fílmica. Como parte indivisible de lo anterior se encuentra, dentro del plano del contenido, el significado: la voz es un pensamiento de un personaje de la realidad fílmica. El código hace que el empalme cree la posibilidad de unión de estas partes y con ello una significación. Con este ejemplo demostramos como el sonido reviste tanta importancia para una ficción, la secuencia de la que hablamos, de haber sido sólo imagen, no hubiera dicho lo mismo que advertimos gracias al sonido.

Sigamos con el análisis. Después de comprender ese primer pensamiento del personaje principal, se escucha otro: —*Hoy no fui a trabajar, tomé un tren a Montauk.*¹⁹³

A la vez que se oye esto, el personaje principal abandona la primera parada, corre hacia otra dentro de la misma estación y apenas alcanza a tomar un vagón. La dirección fue advertida antes por el diálogo en forma de reflexión: Montauk. Una vez más, el sonido destaca como un elemento muy importante para la construcción de sentido. La abstracción

¹⁹³ Montauk es una pequeña comunidad de Suffolk County, Nueva York, ubicada en la costa sur de Long Island.

mental (en forma de sonido) del individuo del filme funcionará como indicador de espacio. Sabemos que es una película ficcional, sin embargo, esa ficción sucede en un lugar que existe en nuestra realidad afílmica. Poco a poco se van presentando las reglas del juego, las reglas que nos dirán cómo es que funciona la existencia dentro de la película.

Lo que se sabe hasta este punto: es febrero de 2004, el clima es frío, incluso nieva; el personaje principal se despertó con cierto malestar; vio que su coche tenía un golpe que no sabe cómo se originó, después; esperando un vagón de tren para ir a trabajar, decidió no ir y desplazarse, en cambio, a Montauk. Ya en esta ciudad, nuestro personaje¹⁹⁴ deambula por la playa y sus alrededores. Después se le verá escribiendo algo en una libreta con hojas arrancadas, es su diario, como lo advierte nuevamente cuando piensa: —*No recuerdo haber hecho eso* (arrancar hojas). *Parece que es mi primera anotación en dos años.*

Otra vez hay algo que no recuerda nuestro individuo; él tiene un diario, sin embargo, no ha escrito nada en dos años y tiene muchas hojas arrancadas que no sabe cómo es que faltan.

Seguirá caminando por Montauk, de pronto, en una toma que es a la vez *close up* y *full shot*¹⁹⁵, aparece otra persona. *Close up* porque se ve la cara de nuestro individuo hasta adelante, y *full shot*, porque detrás de él aparece una mujer de cuerpo completo que también camina por la playa. El código de esta toma no nos hace pensar que la cabeza de un hombre pueda ser tan grande como el cuerpo de una persona. Lo que nos dice es que: existe el espacio en esta realidad fílmica, nosotros lo vemos gracias a la ilusión que se crea, pero para esta realidad del filme, sin duda alguna que existe.

Después de esa toma se pasa a una donde se muestra a la mujer que antes vimos de cuerpo completo, pero ahora sólo ella, la toma la sigue un poco mientras camina. Es como

¹⁹⁴ Deliberadamente no se utiliza todavía el nombre del personaje, pues, en la película, hasta el momento que llevamos analizado, no se ha presentado. Esto para tratar de recrear lo que puede suceder en ese espectador que ve por vez primera la película y como todo va adquiriendo significado.

¹⁹⁵ Toma de una persona de cuerpo completo.

si la película dijera: *presentamos a este individuo, véase bien pues será importante de ahora en adelante*. Como seguirá apareciendo posteriormente, se sabrá, entonces, que la toma servía a manera de presentación.

Pasado ese momento, los veremos a ambos dentro de un restaurant. Aparecerán en una serie de planos. Primero él: sentado, escribiendo algo y mirando hacia la izquierda de la pantalla. Ella también sentada, leyendo un libro, pero mirando hacia la derecha del encuadre. Una toma intermedia, dónde se les ve a ambos, aclara las cosas. Están dentro de un sitio, sentados, pero no juntos; hay entre ellos tres mesas de separación. De acuerdo a su ordenación, ellos dos pueden verse de frente, primero él la ve a ella, fijamente, incluso deja de escribir, se pierde. Ella lo verá y advertirá su mirada, cuando eso pasa, él se siente apenado y baja la vista. Por esas acciones podemos seguir comprendiendo cómo es la personalidad de los actores. Él es incapaz de sostener la mirada con un extraño, eso mismo se había advertido antes por un pensamiento y se ve a ahora por el desarrollo de la situación. Ella es más decidida, intentó establecer contacto, pero no lo consiguió.

Ya fuera de ese lugar, lo veremos a él parado de nuevo a la espera de un tren. Una vez más, una toma de ambos, donde él aparece de mayor tamaño y ella crece conforme camina hacia la pantalla, nos advertirá el espacio. Ella viene del fondo y camina en dirección de él. El código nos hace entender eso, aunque para nuestra realidad afílmica lo que sucede en pantalla sea sólo el aumento de tamaño.

De nueva cuenta, una serie de planos advertirán las personalidades de ambos. Ella intentará a toda costa hacer contacto con él, llamar su atención. Él sólo se limitará a saludarla de lejos con la mano y esconderse. Esto se advierte porque se ve y, sobretodo, porque sabemos cómo se comporta una persona tímida en la vida real. Por eso dijimos antes que algunos elementos de los que contiene el cine significan incluso sin que aparezcan en él. Las imágenes y sonidos van cargados de significación desde que existen.

Después de esos intentos por hacer contacto con él, los vemos ya dentro del vagón de tren. Detengámonos aquí para hablar un poco sobre el tiempo.

Hasta ahora vimos a estas dos personas en cuatro lugares distintos: la playa, un restaurant, la parada del tren y dentro del vagón del mismo. No fue necesario verlos caminar por la playa hasta el restaurante; desayunar y salir para caminar a la estación; esperar el tren; verlo llegar y subirse. Se podría decir que algunas partes se obvian. Esto constituye uno de los códigos de cine más fuertes. Si alguien viera ERDUMSR y ésta fuera la primera película que ve, todo sería muy confuso: no entendería estos pequeños saltos hacia adelante en el tiempo. Como dijimos antes, rastrear la manera en que esto surgió y se desarrolló no es tarea sencilla. El cine soviético de los primeros años y el cine de Hollywood con Edwin S. Porter y David Wark Griffith son sin duda las bases de esto, sin embargo, el cine siguió después de ellos y continuó conformando sus códigos.

Hoy en día, casi todos los filmes recurren a este recurso de ‘brincarse’ partes que pueden sobreentenderse. El cine como ningún otro medio puede hacerlo: manipular el tiempo de esa manera. No necesitamos hacer una lista de las películas que lo hacen, pues, eso es simplemente imposible; más fácil sería hacer mención de las películas que no lo utilizan. Dos de ellas: *La soga*¹⁹⁶ de Alfred Hitchcock y *Antes del atardecer*¹⁹⁷ de Richard Linklater. Muy probablemente existen algunos otros filmes donde esto ocurre, aquí solo advertimos estos dos. Debido a que en la mayoría de los filmes se utiliza este recurso de omisión de algunas partes, esto ha venido a constituirse como un código muy fuerte. El plano de la expresión no muestra el total de la duración de las cosas, encadena dos momentos y los convierte en sucesivos.

¹⁹⁶ *La soga*. Dir. Alfred Hitchcock. Guión. Arthur Laurents. Con: James Stewart, John Dall, Farley Granger. Producción. Transatlantic Pictures, Warner Bros Pictures. Estados Unidos, 1948.

¹⁹⁷ *Antes del atardecer*. Dir. Richard Linklater. Guión. Richard Linklater, Julie Delpy, Ethan Hawke. Con Ethan Hawke y Julie Delpy. Producción. Castle Rock Entertainment, Detour Filmproduction. Estados Unidos, 2004.

Regresemos al análisis del filme. Estábamos en que ambos personajes habían subido al tren. Continúan viéndose, de nuevo se encuentran a asientos de distancia, y se sigue manifestando su personalidad: ella es quien decide hablar primero. Tiene lugar el primer sonido de una voz dentro de la diégesis de la película. Si bien ya habíamos escuchado una voz antes, ésta era un pensamiento. El primer diálogo aparece: —*hola*— dice Clementine— y comienzan a charlar. Se levanta de su lugar y se sienta justo frente a él para preguntarle hacia dónde se dirige; él responde que a ‘Rockville Center’¹⁹⁸. Sorprendida, ella afirma que también va a ese lugar. ¿Coincidencia? Hasta este punto del filme sí, no habría por qué pensar otra cosa.

Este es un momento muy importante para el filme, es la primera vez que hablan estos individuos dentro de la película. Ella dice que la cara de él le es muy familiar, después, revela el lugar donde trabaja: una librería. Él afirma ser cliente de ese sitio, pero niega conocerla. La situación comienza a tornarse extraña. Él no la reconoce, sin embargo, y hablemos un poco de su aspecto. Es una joven de alrededor de 30 años, delgada, tez blanca y cabello ¡color azul! ¿Cómo olvidar a alguien con un color de cabello tan inusual? Si bien ella menciona que cambia constantemente de color de cabello a tonos como el anaranjado, esto sería también un índice para identificar a una persona. Alguien que se hace muy presente porque nunca es de la misma manera, siempre cambia.

El diálogo sigue y se revelarán los nombres de ambos. Ella es Clementine Kruczynski, él, Joel Barish. Escuchando el apellido de la joven nos queda más que claro que para él es una desconocida, cómo olvidar un apellido tan inusual. Olvidamos quizá el orden de las letras, pero no el extrañamiento que produce su nombre. Además, ella le advierte no hacer bromas al respecto de su nombre: Clementine. Esto por el personaje de caricaturas, Huckleberry Hound, quien canta una canción que dice: —*Clementine*,

¹⁹⁸ Rockville Center es una villa de la ciudad de Nueva York, Estados Unidos. De esta manera debemos entender que la ficción de la película se sitúa en un mundo parecido al nuestro, al menos en cuanto a la ubicación de las ciudades.

Clementine, oh my Darling Clementine... Pero Joel dice desconocer también eso, aún cuando este monito de caricaturas es muy conocido en los Estados Unidos.¹⁹⁹ Todo es muy extraño para ella, es como si pensara: —¿Quién rayos no conoce a *Huckleberry Hound*?

La escena continúa —¿estás chiflado? —pregunta Clementine—. Hagamos otra parada en el desarrollo de la historia para hablar de la importancia de la narración.

Un análisis que afirme versar sobre la significación en el cine de ficción no podría limitarse a hablar sólo de códigos y los momentos en que funcionan. Se debe suscribir eso a una narración, y si no, véase lo que se ha hecho hasta esta parte del análisis. Lo último ha sido la narración de la narración de momentos la película misma. Eso es trascendental, un filme no se compone de momentos aislados, es temporal, pues, cuenta acciones y consecuencias, y éstas se arman a partir de codificaciones. El relato sostiene todos estos códigos y los pone a funcionar. No se podrá hablar de todos los momentos de la narración, nuestro propósito es dejar en claro cómo se produce la significación en el cine ficcional. Hasta ahora hemos hablado, a partir de ERDUMSR, de maneras de representar el espacio, manejar el tiempo, utilizar el sonido, los encuadres, pero mucho más se puede decir. Así que es preciso continuar.

Hablemos de la música de fondo que está en la escena donde Joel y Clementine están charlando. Ella empezó a hablar con él, pero como se ve, la indiferencia de Joel, o mejor dicho, su timidez (puesto que parece que ella si le interesa por lo que oíamos de sus pensamientos); le impide conversar naturalmente con ella. Clementine hará dos intentos distintos para establecer contacto. Cada que empieza a hablar inicia también una melodía que acompaña la torpe charla, después del logro no obtenido hay un silencio. Los

¹⁹⁹ Huckleberry Hound es un personaje animado ficticio creado por la compañía de dibujos animados Hanna-Barbera. Este personaje tenía un show propio en 1958, *The Huckleberry Hound Show*. El programa sería el que diera impulso a Hanna-Barbera, pues, fue muy popular en su tiempo. Además, Huckleberry aparecía ocasionalmente en la serie del *Oso Yogui*, también de Hanna-Barbera y en algunas series actuales como *Johnny Bravo* y *Los Simpson*. Incluso en nuestro país, Huckleberry Hound apareció en televisión, lo hizo en la caricatura del Oso Yogui, y su canción traducida al español, decía: *Clementina, Clementina, Clementina, no se qué...*

momentos en que ella fracasa (o sea, cuando se detiene la conversación), se interrumpe la música, cuando ella contraataca (o sea, cuando inicia de nuevo la charla), empiezan de nuevo los acordes; es como una especie de puntuación que acompaña a la acción para darle mayor énfasis. El código crea esa significación, no es que la música suceda en la diégesis en ese momento; es sólo un acompañamiento externo para la situación.

Después de esa charla fallida, vemos como ambos se separan. Ya en Rockville center, como se había advertido antes, Joel avanza en su coche con dirección a su casa y ve a Clementine caminar por la banqueta. Primero lo vemos a él en una toma desde afuera hacia dentro de su auto al tiempo que maneja, después, vemos una toma que se mueve, indicio de que es desde dentro del vehículo de Joel. El código aquí nos lleva a pensar que ese movimiento es porque se está desde dentro del automóvil que camina. Joel la invita a subir, le dice que la llevará a su casa, y ella —sin pensarlo mucho— acepta.

Joel conduce hasta casa de ella y se detiene al llegar. Clementine lo invita a pasar —dubitativo— Joel accede. Plano siguiente lo vemos sentado en la sala y plano siguiente la vemos a ella preparando unas bebidas en la cocina. Clementine termina y lleva los tragos a la sala, se sienta junto a Joel y comienzan de nuevo a platicar. Ella le pide que le cuente algo de su vida. —*Es solo que... ya sabes. Mi vida no es muy interesante. Voy del trabajo a casa. No se que decir. Deberías leer mi diario. Hay... Quiero decir, está en blanco.* — dice Joel—. Extraño que alguien que tiene la costumbre de escribir un diario no haya puesto nada en dos años. ¿será que el personaje es muy raro? Es decir, ¿se comporta de manera muy inusual?

La charla continúa. Puede ser un momento muy emotivo. Los dos están sentados en un sillón, recargados uno junto al otro. La charla es tan pobre que lo que predomina es el silencio. Antes, dijimos que los mensajes del cine transportan consigo mucho más que su mera identidad literal. Por eso decimos que este momento ‘puede ser muy emotivo’.

¿Quién no ha estado antes enamorado? Eliminar la distancia entre dos personas que se quieren y reducirla al mínimo es, sin duda, algo que muy probablemente todos hemos sentido. Quién así lo haya hecho podrá sentir o no este momento de la película como uno muy importante. Con la charla, Clementine sugiere salir de nuevo a Joel, como anticipando que se irá. Le dice que deberían ir juntos a caminar sobre el río Charles²⁰⁰ en esa época del año, pues casi siempre se congela.

Las personalidades terminan por definirse. Joel decide irse, dice tener trabajo al otro día. Se le ve en todo momento tímido, siempre escapando; así es él, piensa mucho las cosas. Ella se ve triste porque él abandona su casa, pero no pierde oportunidad de darle su número telefónico; así es ella, decidida y arriesgada, siempre toma la decisión. Cada vez es más claro como se comporta cada uno, en cada acción lo advertimos. Esto último que hacemos formaría parte de la narratología temática y modal. Temática porque interpretamos las acciones y las personalidades de los actores (esto está más apegado al plano del contenido). Y modal siempre que vemos como determinada toma, o sucesión de planos (que son parte del plano de la expresión) influyen directamente en la historia.

Después que Clementine anota su número en la mano de Joel, éste se va. Lo vemos salir del edificio en dirección a su coche. Clementine lo despide desde la ventana y le pide que la felicite por el día de SanValentin cuando la llame (o sea esa misma noche, pues al inicio del filme oímos a Joel decir, para sí mismo, que era 14 de febrero). Esta última secuencia presentada en tres planos (1. Joel caminando, 2. Clementine desde su ventana, 3. Joel nuevamente caminando y volteando a ver a Clementine) se acompaña de una música muy tranquila, o mejor dicho, lenta, de acordes de piano. Esa melodía vuelve a poner énfasis en la situación que se presenta. Dos personas se acaban de conocer, pasaron un rato juntos y se despiden con la emoción de volverse a ver. Parece que entre ambos, y aún

²⁰⁰ El Río Charles es un río relativamente corto, ubicado en Massachusetts, Estados Unidos. Separa Boston de Cambridge y Charlestown,

cuando Joel se muestre tímido en exceso, empieza a surgir un interés por el otro. ¿Amor? Puede ser.

Vemos a Joel llegar a su casa. Una toma fija muestra a Joel desesperado o nervioso. Como si quisiera hablar con Clementine y se engañara a sí mismo realizando cualquier otra actividad menos que coger el teléfono y marcar a casa de ella. Finalmente, lo hace. Clementine contesta, no la vemos pero escuchamos lejana su voz, evidentemente, los sonidos de ella provienen del teléfono. El código hace entender que eso sucede, pues se le escucha lejana y no en primer plano. La voz de Joel, en cambio, se oye con firmeza, pues, en este momento, nosotros, como ‘espectador ominipresente bisensorial’, estamos dentro del cuarto de Joel viéndolo hablar por teléfono con Clementine. Lo vemos muy de cerca, con un *close up* que nos hace advertir una gran sonrisa en su cara. Algo ha ocurrido entre Joel y Clementine, y eso los hace felices, él sonríe y ella grita (esto se escucha desde el teléfono de Joel). —¿Me extrañas? —pregunta Clementine casi al principio de la conversación telefónica—. —Sí. Por extraño que parezca —responde Joel mientras sonríe—. Clementine continúa. —Dijiste sí. Eso significa que estamos casados. ¿Mañana por la noche? ¿Luna de miel sobre el hielo?

Plano siguiente, es de noche. Vemos dos pies caminando sobre hielo, se escuchan las voces de Joel y Clementine, el plano continuará hasta ver las caras de ambos, es decir, es un plano secuencia. Pero no es necesario para saber que se trata de ellos. Sabemos quienes son y además sabemos que están en el río Charles, lo sabemos gracias al sonido; a lo que había dicho antes Clementine. Ella camina sin preocupación, corre incluso, después tropieza y queda boca arriba viendo a las estrellas. Joel —en exceso temeroso— camina sigilosamente sobre el hielo con miedo de que éste se rompa. Llega hasta Clementine y se recuesta junto a ella.

Después, una toma de ambos recostados. A lado de ellos, una grieta enorme en el hielo. Esta imagen recobra una gran importancia para la película, se utilizó incluso como el afiche en las salas de cine. La grieta puede funcionar como índice en el sentido de Pierce. Como índice de que el hielo está algo débil, pues, se resquebraja; pero no sólo eso. Cuando se sigue viendo la película y se recuerda esta imagen o se ve el poster promocional se convierte entonces en un símbolo de la relación de ambos. No es un índice en este caso, pues, el hecho de que se quiebre el hielo no tiene relación con Joel y Clementine como pareja. Por eso es un símbolo, no existe una relación de causa.

Esta imagen de ellos recostados adquiere importancia también por lo que sucede después. Dos veces más veremos a Clementine recostada ahí. Una más con Joel y otra con otro individuo. Hablaremos sobre esto más adelante.

Siguiente secuencia. Planos alternados de Joel y Clementine. Van en el auto de él, ella dormida. Es de día. Como traen la misma ropa que en la secuencia del Río Charles, asumimos que apenas van regresando, es decir, pasaron juntos toda la noche. Llegan a casa de Clementine, ella se despierta y pide a Joel que la espere, que sólo entrara por su cepillo de dientes y regresará para seguir con él. Sale del auto y Joel descansa un poco, cierra los ojos mostrando evidente cansancio o desvelo. De pronto, alguien toca a la ventana de su coche. Es un joven de alrededor de 25 años. —¿Te puedo ayudar en algo? —pregunta a Joel—. Este último se extraña y responde que no. Paso siguiente, la escena se va a negro. Aquí termina la primer parte de la película, la cual, de acuerdo con la ordenación del *syuzhet* que dimos, es la 3.

En adelante no seguiremos contando la película, sólo hablaremos de cuatro momentos donde se ejemplifique un uso peculiar de los códigos del cine en el filme, todos ellos tienen que ver con la cuestión temporal. Recordemos que, para no perder el hilo conductor de las acciones, al final de este capítulo colocaremos la historia escrita de

manera cronológica y ahondando un poco más en detalle. Aunque claro, la mejor manera de comprender lo que sucede es ver una y otra vez el filme. De esa manera se pueden descubrir detalles que en una sola vista no pueden ser advertidos.

La siguiente parte de la película ocurre, casi toda, desde la cabeza de Joel, pues, en esta ficción de ERDUMSR existe, como ya mencionamos, Lacuna Inc., que se encarga de borrar vivencias de la cabeza de la gente. El filme pudiera ser un tanto confuso por el uso radical de algunos códigos cinematográficos.

Generalmente las historias empiezan a contarse, y en el transcurso de ellas pueden aparecer recuerdos presentados a manera de *flashbacks* (véase el inciso 3.2.3) o simplemente narrados. Pero no es complejo entender eso en tanto que esos saltos hacia el pasado funcionan más que nada para complementar información de la narración. O sea, lo importante es lo que sucede en el ‘ahora’, en el tiempo presente de la ficción, y los brincos hacia atrás en el tiempo nos dicen, casi siempre, por qué ese ‘ahora’ es así. Para nuestro filme analizado no sucede de esa manera, lo que vemos, aunque sean recuerdos, no puede ser entendido como *flashbacks*. Estos cortan la linealidad de la historia trasportándonos tiempo atrás. En ERDUMSR, los recuerdos no los debemos entender como saltos hacia atrás en el tiempo.

La mente de Joel será borrada, en el momento en que esto sucede se ven los recuerdos. Es un poco complejo de explicar. Recordemos a Joel recostado en su cama con un gran aparato sobre su cabeza. Cuando esto sucede, los empleados de Lacuna trabajan en las vivencias de Joel, en ese momento, éstas se recrean de nuevo en su mente. En tanto que la memoria de Joel tiene que pasar por todos los recuerdos de Clementine para que sean eliminadas, estas tendrán que aparecer en su cabeza. La manera en que el filme presenta eso es mostrándolas de nuevo, es decir; no sólo viendo a Joel recostado, sino viendo el hecho pasado tal y cómo ocurrió, en el momento en que viene a la mente. Lo cual nos lleva

a concluir lo siguiente que también es válido, incluso, para nuestra realidad affilmica: todos los recuerdos son presentes, pues, transportan hasta nuestro ‘ahora’, momentos del pasado. Los recuerdos tienen la capacidad de hacer presente el pasado. Quizá por eso la interrogante de Sabines: —‘¿Será que hacemos las cosas sólo para recordarlas?’

Regresemos al análisis. Ahora desde el minuto veintidós con cuarenta y tres segundos (22:43) de la película. La secuencia de planos donde a Joel se le explica que Clementine lo borró de su memoria. Joel tiene dos amigos. Hombre y mujer (no diremos sus nombres para no complicar más el ejemplo). Ellos también conocen a Clementine. Parte del trabajo de Lacuna Inc. es avisar a la gente cercana de sus pacientes, que se ha borrado algún recuerdo de la memoria de su ser querido. En este caso, a los dos amigos de Joel se les envió una tarjeta en donde decía que Clementine Kruczynski había borrado Joel Barish de su mente. El amigo le muestra la tarjeta a Joel y éste se da cuenta de lo que pasa. Al momento de leer la tarjeta, las letras dentro de ella comienzan a desaparecer. Todo esto se nos presenta como imagen de lo que sucede en la mente de Joel, no en el momento real en el que sucedió. Veamos esto a detalle.

Dos acciones distintas. (1) Joel está con sus dos amigos quienes le enseñan la tarjeta donde dice que Clementine lo borró de su mente. (2) Joel recostado en su cama, recordando estar con sus dos amigos y cómo uno de ellos le enseñó una tarjeta donde decía que Clementine lo había borrado de su mente. Ambos hechos son parte de la historia, pero en el filme aparece el segundo caso. No es un *flashback* como tal. El *flashback* implicaría una regresión al pasado; presentar algo que ocurrió como si fuera presente. Lo que sucede en este caso es que se presenta a alguien recordando algo y al recuerdo como tal en el momento que sucede, por tanto, no es un salto hacia atrás en el tiempo. Nos damos cuenta que no es hecho presente, y si una memoria, cuando vemos que las letras desaparecen. Ahí está el código cinematográfico; pues, en una realidad que rige por las mismas leyes

universales que la nuestra, las cosas no pueden desaparecer así como así, desaparecen porque son un recuerdo que se está eliminando.

La película en su segunda parte (o sea después del minuto dieciocho) mostrará diferentes recursos para mostrar que se están viendo las vivencias de Joel con Clementine, y cómo estas se eliminan. Otro ejemplo sucede al minuto treinta y tres con veintisiete segundos (33:27), cuando, también a manera de memoria que se está borrando, vemos a Joel en el consultorio del Dr. Mierzwiak y a Joel viendo a Joel sentado. Es decir, dos Joels, uno que se presenta como recuerdo dentro de la mente, y otro también dentro de esta última pero no como recuerdo, sino como presencia consiente de estar re-viviendo algo pasado. Otra vez, ahondaremos en el ejemplo.

(1) Joel con el Dr. Mierzwiak en su consultorio. (2) Joel recordándose con el Dr. Mierzwiak en su consultorio y siendo consiente que se experimenta algo pasado. Lo que vemos en el filme es de nuevo el segundo caso. Otra vez el momento en que borran un recuerdo de la cabeza de Joel. Pero ahora sucede otra cosa, la extrañeza del primer ejemplo que dimos venía porque un elemento desaparecía. Ahora, se da porque un personaje se ve a sí mismo como si se viera con los ojos de otra persona. Como si dijera —*esto es uno de mis recuerdos, lo veo a él (Dr. Mierzwiak) y lugar en el que estuve, y ¡Oh sorpresa! También estoy ahí.*

Dos Joels: el de la vivencia, y el que es consiente de estar dentro de su cabeza. El segundo Joel incluso dialoga con el Dr. ahí en la escena, pero, después, se da cuenta que en realidad habla consigo mismo; pues, no está fuera de su mente, está dentro de un recuerdo y por ende, si es que habla con alguien, lo hace con él mismo. El código abre la posibilidad de que ver a Joel viendo a Joel, nos signifique la manera en que este personaje tomó conciencia dentro de su mente.

Con el desarrollo del filme, Joel se dará cuenta de lo que está sucediendo: están expulsando a Clementine fuera de él, e intentara evitarlo. ¿Cómo no olvidarla si todo recuerdo de ella será borrado? —Se pregunta Joel—. La respuesta: esconderla en algún recuerdo en donde Clementine no debiera estar. Joel entonces intenta con éxito, poner a Clementine en una vivencia de su pasado antes de ella. Esto implica un triple desdoblamiento del tiempo desde el presente. Veamos a fondo esto.

Coloquémonos desde una hora doce minutos y treinta segundos (01:12:30) de la película. (1) El pequeño Joel de quizá siete años junto a unos niños que le piden que martilleé una paloma muerta. Lo hace y recibe burlas de todos, después, una pequeña niña va y lo aleja de ellos. (2) Clementine y todo lo que ella representa para Joel. (3) Joel en su cama, recostado mientras le borran la memoria y recordándose de niño aplastando a la paloma y cómo Clementine llega y lo rescata. Los tres casos suceden en la historia de esta ficción (el último sólo en la cabeza de Joel, pero a fin de cuentas ocurre), sin embargo, en el filme, en la diégesis, vemos el tercero. Nótese como ahora no es un recuerdo como tal de la manera en que ocurrió, sino un constructo de Joel en su intento por esconder a Clementine, en donde mezcló dos partes de su vida que en realidad nunca se encontraron temporalmente: su infancia y Clementine.

El código se encuentra en el hecho de entender que se mezclan dos sucesos temporales distintos. Se presenta primero al niño Joel, es decir, se ve en pantalla un pequeño de alrededor de un metro de altura, una niña de la misma estatura y un grupo de niños con ellos. En una serie de planos alternados se ve primero a Joel niño de un metro. Después el grupo de infantes a su lado. Luego a Joel de treinta años con la misma ropa que el Joel de siete (obviamente de mayor tamaño la ropa, pero con el mismo diseño). Finalmente, vemos al Joel grande con los niños. Aquí es donde se da la unión de expresión y contenido. La ropa hace la vez de código al advertir que tanto el niño de un metro como

el joven de treinta años son Joel. Después llegará Clementine, a quien obviamente Joel no conocía en su infancia, y la rescatará de los niños burlones. De esa manera, se muestra cómo Joel logró mezclar dos hechos de su vida en uno solo y en su cabeza.

Para concluir, queremos hablar sobre las tres veces que vemos a Clementine estar recostada sobre el río Charles. Dos de ellas con Joel y una más con otro individuo. En la primera parte de este análisis códico se habló sobre una de las veces que estuvo con Joel, en realidad fue la segunda, aunque en ese momento para ellos haya sido como la primera, puesto que no recordaban que ya habían estado ahí antes. Esa era tercera vez que Clementine estaba ahí.

La segunda ocurrió poco antes, quizá un día o dos. Pero aquí Clementine se encontraba con otra persona que no es Joel. Pero explicar eso nos llevaría mucho tiempo. Por eso está el último apartado al final de este capítulo.

Finalmente, aunque no el orden temporal, está la primera vez que Joel y Clementine estuvieron sobre el río Charles. En este punto ambos estaban en una parte muy importante de su relación, aun no se borraban mutuamente de sus cabezas. —*Podría morir en este instante, estoy en donde quiero estar.* —dice Joel en ese instante.

Podemos comprender el orden temporal de estos tres momentos, aunque se presenten en desorden cronológico, si prestamos atención al color de cabello de Clementine. Sucede con esta parte (aunque claro, como no pasa tanto tiempo entre que está con el chavo que no es Joel y la segunda vez que está con Joel, el cabello será azul en ambos casos) y con todas las del filme. Cuando Joel conoce a Clementine, ella tenía el cabello verde, después se lo pintó de anaranjado, más tarde de rojo y finalmente de azul. Pongámoslo en mayúsculas para que no pase desapercibido. **PRÉSTESE ATENCIÓN AL CABELLO DE CLEMENTINE Y EL ORDEN TEMPORAL PODRÁ UBICARSE DE MEJOR MANERA.**

4.3.5 El discurso del filme²⁰¹

La historia narrada se distingue del discurso porque ésta es una certeza, es decir, lo que sucede serán hechos que ocurren para esa realidad. El discurso, por el contrario, nos contará también algo; pero todo depende de la interpretación de cada espectador ante la obra. Las acciones de la realidad de la película no se interpretan, más bien, se reconocen, por tanto, no hablaremos del discurso en términos de eventos la historia. Veamos que es lo que nos dice.

El discurso de la película lo advertimos en el total de la estructura, y esta está armada a partir de varias codificaciones de significado. Por discurso debemos entender al asunto o *aboutness* (del que habla Van Dijk) de la película, y es: las relaciones en pareja y el amor.

En las situaciones más inesperadas la gente se puede conocer (como cuando sin pensarlo, Joel conoce a Clementine). A ese conocimiento le puede seguir un ‘re-conocimiento’ de algún factor que, por muy diversas razones, puede llamar nuestra atención (una mirada, el color del cabello, el olor de la persona, el conjunto de las opciones anteriores, o cualquier otro elemento). Seguido del ‘re-conocimiento’ puede venir la necesidad de estar cerca de esa extrañeza ‘re-conocida’. Así puede surgir el amor.

El amor puede dar paso al inicio de una relación de pareja, ó al revés, la relación dar paso al amor. En ese lapso, ya cuando dos personas están juntas, se compartirá el tiempo de vida de cada quien. Por lo tanto, se vivirán muchas cosas juntos.

²⁰¹ Teun A. Van Dijk, *Op cit.*, p.44. Tanto la historia narrada como el discurso son construcciones del espectador. Sin embargo, la construcción de la historia se hace a partir de eventos ‘reconocibles’, y el discurso por unidades ‘interpretables’. La película analizada, sí, cuenta una historia, y de ésta se puede hablar como de un todo. Como el ‘tema’ o ‘asunto’ del amor, de las relaciones de pareja. Es esta ‘alusividad’ o *aboutness* lo que trata de manera más general y permite hacer esa macroestructura semántica. Hay formas y modos para hablar sobre un mismo ‘asunto’, existen también muchos medios. Para este análisis, se debe entender que el medio es el cine; un filme en específico que cuenta una historia ‘específica’. Podrán existir muchas otras historias o muchos otros medios que hablen sobre el mismo discurso y lo hagan de acuerdo a sus particularidades y de maneras distintas. Teun A. Van Dijk, *Op cit.*, p.44

Las vivencias podrán ser muy diversas, una clasificación muy general de ellas podría ser: situaciones agradables y desagradables. De acuerdo con la cantidad de momentos que prevalezca o por la intensidad de ellos, una pareja podrá vivir una relación agradable o desagradable. Si ocurre el segundo caso, el amor podrá irse confundiendo hasta perderse y desaparecer, haciendo con ello que surja el odio o un sentimiento contrario a eso que llamamos amor.

El discurso también nos dice que: después de un mal término en una relación de pareja podrá llegar un sentimiento de odio tal, con el que deseamos que la otra persona desaparezca incluso. Esa parecería ser la única solución; olvidar por completo a mi compañera(o) en el amor. Si no, recuérdese a Clementine después de que borra a Joel de su mente, parece ser feliz al principio, pues ha olvidado a Joel. Pero, inevitablemente, al sacarlo de su vida, un sentimiento de extrañeza la hace sufrir mucho. Él era tanto para ella. Borrar toda evidencia de un verdadero amor en vida sólo lleva a la confusión. Y es que ese alguien a quien amamos puede llegar a serlo todo, al grado de que no nos entendemos sin vernos a su lado.

Después de haber visto a Joel arrepentirse del tratamiento, el discurso nos dice: es cierto, pueden haber momentos bellos y otros malos en una relación. En un momento de furia podemos pensar que lo mejor sería a olvidar a esa(e) otra(o) (como cuando Joel se da cuenta que Clementine lo borró de su mente y decide hacer lo mismo con ella). También el discurso nos dice lo importante que puede ser alguien para nosotros. Tanto que puede estar presente en todos los días de nuestras vidas, como cuando Joel tiene que arrancar todas las hojas de su diario, porque todo en ese periodo le recuerda de alguna manera a ella.

El discurso nos dice: disfruta los buenos momentos que compartas con alguien más, disfruta también los malos y ten la capacidad de reconocer cuando algo debe terminar. No trates de olvidarlo, mejor recuerda que pasó, aunque aceptes que, tal vez, ya no podrá

seguir bien. Reconoce también que no todo irá siempre de la mejor manera, y eso no significará, necesariamente, que al amor ha desaparecido; a veces cuando queremos a alguien lo aceptamos tal y como es, con todas sus buenas y malas maneras. ¿No es ese el mensaje de la película?

Al final, Joel y Clementine se dan cuenta que existe Lacuna Inc., y que ambos se conocían, se hartaron y se borraron. Apunto de separarse de nuevo, Joel le dice a ella: *espera...* Clementine pregunta que para qué intentarlo de nuevo si ella tarde o temprano se hartará y él también. Joel sólo hace un gesto como diciendo: —¿y eso qué?

¿No es así el amor? Estamos con alguien por alguna razón que difícilmente podemos poner en palabras, y lo hacemos sabiendo que ese ‘otro’ podrá ser la persona más hermosa por momentos, y por otros, tal vez pueda llegar a hartarnos tanto que quisiéramos que desapareciera y, sin embargo, seguimos a su lado.

Algo más para terminar con el discurso. También la película nos dice que debemos vivir la vida disfrutando cada momento y haciendo más lo que pensamos: no dejarlo todo a cargo de una profunda reflexión. Como cuando Joel conoce a Clementine y ambos entran a una casa desconocida. Joel se asusta y decide irse, cuando re-vive eso en recuerdo, se da cuenta que quizá hubiera sido mejor quedarse, pero él es siempre tan cauteloso. —*Ojalá me hubiera quedado* —piensa Joel—. Así tenemos que ser, al menos cuando de amor se trata, no debemos dejar pasar una oportunidad como esa, pues, todas las palabras de cariño que no se dicen y todos los momentos que no se viven son tiempo perdido para siempre. Lo que no se hace, sólo podrá realizarse en nuestra mente, en nuestras fantasías

4.3.6 La historia de manera cronológica

Para concluir este cuarto capítulo, pondremos, como ya habíamos anticipado, la historia contada de manera cronológica y con más detalles que en la primera presentación de la

misma. En esta parte de la tesis también se habla sobre la relación del Dr. Mierzwiak con Mary Svevo (personajes secundarios de la película), y se incluye, por tanto, a dos personajes más: Patrick y Stan (también incidentales). Ellos cuatro participan también de la historia, pero sus motivaciones e inquietudes no necesitaron ser mencionadas, ya que el análisis se enfocó exclusivamente en la historia de Joel y Clementine, los protagonistas de la historia. Ahora se hablará todos, pues se ahondará en más detalles que antes.

1

Probablemente la década de los setenta. Joel Barish en su infancia. Desde dentro de su casa, mira la lluvia caer. Después, se pone un impermeable y sale a jugar y canta una canción.

2

Joel niño con un martillo, y junto a un grupo de niños quienes le piden que martilleé un ave muerta. Contra su voluntad, Joel lo hace y comienza a llorar. Los infantes lo siguen molestando, pero llega una niña rubia y se lo lleva para que juegue con ella.

3

Joel niño de siete años tirado bajo una mesa y jugando con un yo-yo, al tiempo que su mamá prepara la comida y platica con alguna amiga que está también ahí.

4

Joel adolescente se masturba viendo unas tiras cómicas. Su madre —sin la intención de hacerlo— lo sorprende y con más pena que el mismo Joel, hace como si nada hubiera pasado.

5

Octubre, 2002. El Dr. Howard Mierzwiak, casado, tiene una relación amorosa con su recepcionista, Mary Svevo. Ya que la relación es de infidelidad y el doctor no pretende

dejar a su esposa, Mary se somete al proceso de borrado de memoria. Mierzwiak no se aplica el procedimiento.

6

También en 2002, Joel Barish va junto con sus amigos Rob y Carrie a una fiesta en la playa en Mountauk, Nueva York. Joel se aparta del grupo de personas y se retrae en unas escaleras a comer solo. De pronto llega una joven con el cabello verde que dice tampoco saber como interactuar con las personas. Es Clementine Kruczynski. Desde el primer momento, Joel queda fascinado por ella. Comen y están juntos hasta que oscurece.

7

Después de pasar toda la tarde juntos, ven una casa de vacacionar que se encuentra vacía, pues sus dueños no se encuentran por el momento. Clementine no duda ni un segundo en entrar, pero Joel lo hace lleno de temor. Al poco rato, Joel no puede con sus nervios y decide irse sin si quiera despedirse de Clementine.

CLEMENTINE²⁰²

8

Joel visita a Clementine en su trabajo. Platican sobre el día que se conocieron y como Joel se fue sin despedirse. Joel deja entrever interés por ella, quiere que salgan juntos. Ella — haciéndose la difícil— accede, no sin antes aclararle su forma de ser.

9

Joel y Clementine en las calles de Nueva York. Ven un hermoso desfile con elefantes entre una multitud de gente.

10

²⁰² Clementine abarca un largo trecho de la vida de Joel, podría estar comprendida dentro de la mayoría de los números que se dan para las acciones. Sin embargo, para la explicación final, eso resultaría muy confuso.

Joel y Clementine corren por la playa en Montauk. Es invierno, pues se puede ver nieve sobre la arena.

11

Joel y Clementine juegan con una almohada. Tratan de ver cuanto aguantan, cubriendo la nariz del otro, sin asfixiarse. Joel —tratando de asustar a Clementine— hace como si hubiera muerto. Consigue perturbarla, pero poco tiempo después descubre que todo era una broma.

12

Joel y Clementine a las afueras de un autocinema. Ven una película desde fuera y, debido a que no pueden escuchar los diálogos con claridad, deciden inventar sus propios diálogos.

13

Un día lluvioso de 2003. Joel y Clementine se encuentran sentados en un sillón al tiempo que platican. Joel mira la entrepierna de Clementine y desea tener sexo con ella esa misma tarde.

14

Joel y Clementine en algún bosque, es de día y parece ser otoño, pues, muchas hojas secas y el color de los árboles lo indican.

15

Joel y Clementine en el Río Charles. Ambos recostados en el hielo viendo a las estrellas. Es quizá el mejor momento de ellos como pareja. —Podría morir en este instante, Clem. Soy... feliz. Nunca antes sentí eso. Estoy justo... donde quiero estar. —dice Joel.

16

Joel y Clementine acostados juntos bajo las sábanas. Clementine pregunta a Joel si ella es fea y cuenta una triste historia de su infancia. Joel responde que no, que es muy bella.

17

Clementine se pinta el cabello en tono anaranjado y se lo muestra a Joel. Éste — encantado— sonrío y le dice lo bella que se ve. Le pone el apodo de: *Tangerine*, que en español sería: Mandarina

18

19 de noviembre de 2003. Joel y Clementine cenan en *Kangs* (restaurante de comida china). Clementine le reprocha algunos comportamientos a Joel, lo cual es índice de pequeños problemas en su relación. Por su parte, Joel sólo piensa (nunca se lo dice, en actitudes que tampoco le agradan de Clementine.

19

Clementine y Joel recostados en la cama, él dormido y ella despierta —con un taza en la mano— y platicándole al oído.

20

Clementine y Joel caminan por una calle. Clementine dice querer tener un hijo, Joel — asombrado e irónico— dicen que aun no están listos. Discuten gracias al comentario de Joel.

21

Clementine se viste de manera elegante para ir a una fiesta. Joel, intentando asustarla, se tira en el piso y se pone salsa roja en el cuello, como simulando haber muerto. Ella lo ignora por completo.

22

Joel y Clementine comen comida china en casa y ven una película en la televisión.

23

Enero o febrero del 2004, Clementine y Joel tienen una última pelea. Ambos discuten. Clementine abandona la casa. Joel la sigue y se percató que su coche fue chocado por su, entonces, novia Clementine. Ella se va y Joel no la puede alcanzar.

24

Unos días antes del día de San Valentín, Clementine va a Lacuna Inc. Una clínica que brinda a sus pacientes un servicio muy particular; borrar partes de la memoria que quieran ser olvidadas. Clementine elimina todos los recuerdos relacionados con su ex-novio Joel. En el proceso de borrado, uno de los operarios, Patrick, se obsesiona con ella. Poco después comienza a salir con Clementine utilizando, para seducirla, los recuerdos de Joel que ella presentó el día del borrado.

25

Joel va hasta la tienda *Antic Attic* y compra unos aretes que piensa regalar a Clementine ese mismo día.

26

Joel va a la librería donde Clementine trabaja y se sorprende al ver que ella no lo reconoce. También ve que ella besa a alguien: Patrick, el operario que la sedujo con todos los

recuerdos de Joel. Este último abandona la librería en medio de una gran confusión y va a casa de sus amigos Rob y Carrie.

27

11 de febrero de 2004. Joel se encuentra en casa de sus amigos Rob y Carrie. Tras explicarles lo acontecido con Clementine y cómo ella pareciera ignorarlo, Rob decide darle una tarjeta de Lacuna Inc. que había recibido días antes. En ella se explica que Clementine había borrado completamente a Joel de su memoria. Joel —atónito— decide corroborar esta historia que parece, hasta ese punto, fantástica.

28

Joel va a Lacuna Inc. con la tarjeta que Rob le dio, lo hace para percatarse que esta historia del borrado de recuerdos sea cierta. El Dr. Mierzwiak confirma todo: Clementine lo borró de su memoria.

29

Joel regresa con sus amigos Rob y Carrie y se pregunta por qué Clementine pudo haber hecho algo así. Esa noche, Joel irá a las afueras de un auto-cinema donde solía ir con Clementine y se pone a llorar por lo acontecido. Al otro día —conducido por la desesperación y la venganza— Joel acude a Lacuna Inc. para pedir que le apliquen el proceso a él también; que borren a Clementine de su mente.

30

Joel va a su casa a recoger todos los objetos y recuerdos que hablen sobre Clementine, para después regresar con ellos a Lacuna y preparar el proceso de borrado. Una vez ahí, le explican el funcionamiento del proceso de borrado. Finalmente, para elaborar un mapa de su cerebro que indique los puntos donde recuerda a Clementine, le piden que hable de todos esos objetos que lleva y le evocan a ella.

31

Es la noche del 13 de febrero de 2004, Joel conduce a su casa, mientras lo hace, llora desconsoladamente. Llega a su hogar y, antes de entrar, platica con un vecino que le pregunta por Clementine. Joel es consciente de que esa noche tomará una pastilla que le inducirá un sueño profundo. Además, también sabe que una vez que eso ocurra llegarán a su casa dos empleados de Lacuna Inc. (Stan y Patrick) para aplicar el procedimiento de borrado que llevará toda la noche.

32

El momento llega, Joel —después de haberse tomado el somnífero— es colocado en su propia cama conectado a una computadora que contiene el mapa de su cerebro y que indica los puntos de su mente donde se concentran los recuerdos de Clementine. El proceso de borrado comienza.

33

Regresando con Stan y Patrick. El proceso de borrado ha comenzado. Uno de los aparatos que se utilizan para esto tiene algún tipo de falla. Patrick intenta arreglarlo pero no lo logra del todo. Una alteración en el voltaje de este dispositivo hace que Joel puede escuchar parte de las conversaciones de ambos mientras trabajan en él. Mientras continúan con el borrado —lo cual parece ser algo muy sencillo—, Stan y Patrick beben algunas cervezas y comienzan una mini-fiesta en casa de Joel. Este último está inmerso en su mente viendo como siguen borrando a Clementine de él. Mary Svevo llega a la casa y se une a la fiesta-trabajo.

34

El primer recuerdo borrado se presenta: él (Joel) hablando con un vecino sobre Clementine esa misma noche. Joel Barish se encuentra en un estado semi-consciente, aunque está inmerso en su memoria, puede escuchar parte de las conversaciones de Patrick y Stan que están dentro de su casa y trabajando en él. Joel ve al principio con tristeza, la manera en que Clementine es arrancada de sus recuerdos. A la vez, se empieza a dar cuenta que Patrick, el empleado de Lacuna Inc., ha usurpado parte de su identidad para enamorar a Clementine, e incluso la ha hecho su novia.

35

Mientras el trabajo continúa, Patrick llama a Clementine desde casa de Joel, ella le dice estar trastornada por algo, se siente muy confundida por su vida. Joel, desde su estado semi-consciente, escucha parte de la conversación y confirma sus sospechas de ellos dos juntos (Patrick y Clementine).

36

Patrick abandona la casa y deja a Stan y Mary con Joel. Ya sin Patrick, ambos siguen bebiendo y se drogan con un cigarro de mariguana. Todo eso mientras Stan sigue trabajando, borrando los recuerdos de Clementine de la cabeza de Joel.

37

Patrick sale de casa de Joel y va hasta la de Clementine. Ella está muy preocupada y dice sentirse mal, como si algo faltara en su vida. Patrick utiliza uno de los recuerdos que Joel había llevado a Lacuna como recuerdo de Clementine, y regala los aretes que días antes Joel había comprado para la misma Clementine. Después, Clementine le pide que vaya con ella hasta el Río Charles. Stan continúa trabajando en Joel.

38

Joel toma conciencia de lo que sucede: está re-viviendo recuerdos en su mente, y éstos están siendo borrados. Trata —dentro de sí mismo— de cancelar el proceso de borrado, se mueve dentro de muchísimos recuerdos sin tener idea de cómo hacerlo.

39

Regresando con Patrick y Clementine. Ambos están juntos en el Río Charles, recostados y viendo hacia las estrellas. Patrick —una vez más robando vivencias de Joel— dice —Podría morirme ahora mismo, Clem. Soy feliz. Nunca antes sentí eso. Estoy en donde quiero estar.

Clementine, muy extrañada, se levanta y dice querer ir a casa. En el camino de vuelta irá todo el tiempo llorando y confundida por todo lo que le dice Patrick. Como si de alguna manera sintiera que todo eso ya lo había vivido.

40

Mientras Stan y Mary siguen en su “fiesta”, Joel —recostado sobre su propia cama— abre los ojos un momento.

41

Joel logra esconder a Clementine en dos recuerdos de su infancia.

42

Patrick y Mary se dan cuenta que, de alguna manera, el proceso de borrado de Clementine se ha detenido. Se asustan y deciden llamar al Dr. Mierzwiak para que resuelva el problema. El Dr., después de ser despertado, tiene que acudir a solucionar las cosas.

43

Finalmente, el Dr. Mierzwiak logra ubicar a Clementine en los recuerdos de Joel, y la sigue borrando. Cuando hace eso, Joel —recostado aún en su cama— comienza a toser y abre por completo los ojos. El Dr. le inyecta alguna especie de somnífero y todo regresa a la tranquilidad.

44

El borrado continúa.

45

El problema parece resuelto, sin embargo, Patrick se da cuenta que la mente de Joel está en un recuerdo que previamente se había borrado. Mierzwiak, dispuesto a irse a su casa, se detiene una vez más: Joel vuelve a esconder a Clementine en algún recuerdo que no fue ubicado por el mapa que se hizo de ella en su cabeza (en la de Joel).

46

Ya que Joel presentaba muchos problemas como paciente. El Dr. Mierzwiak decide quedarse y concluir el mismo el trabajo. Mientras lo hace, Patrick sale a tomar un poco de aire. Mary y Mierzwiak se quedan charlando y citando frases celebres. Mary —cegada por un fuerte deseo— besa a al Dr.

47

Mary revela a Mierzwiak haber estado enamorada de él desde hace tiempo. Al principio, el Dr. parece no dar esperanza a Mary, pues, le habla sobre su matrimonio e hijos. Sin embargo, poco después, comienzan a besarse de nuevo. Patrick observa, desde fuera, todo lo que sucede. De pronto llega la esposa de Mierzwiak y también se da cuenta de Mary y su esposo besándose. El Dr. y su empleada percatan a su vez a la Sra. Mierzwiak y corren para tratar de alcanzarla y explicar lo acontecido. Cuando llegan a ella, tratan —inútilmente— de arreglar la situación. La Sra. Mierzwiak no hace caso a lo que dicen y

sólo se limita a revelar a Mary, que ella había estado antes con su esposo, sin embargo, no lo recuerda ya que se sometió al proceso de borrado de memoria que ofrece Lacuna Inc. El Dr. intenta explicar ahora a Mary. Ella escucha y se va.

48

Howard Mierzwiak —preocupado y destrozado por lo que acaba de acontecer— decide dar prisa al trabajo inconcluso con Joel. Continúa el proceso de borrado.

49

Mary Svevo se dirige a la Lacuna Inc. y se percata que la historia contada por la Sra. Mierzwiak era cierta. Toma algunos archivos de los pacientes y se los lleva.

50

El último recuerdo de Clementine es borrado. Joel —en su mente— reinventa ese recuerdo para hacerlo de la manera en que le hubiera gustado que fuera.

51

Por su parte, el Dr. Mierzwiak concluye su trabajo y abandona la casa de Joel.

52

Mary manda muchos de los expedientes que tomó, a los pacientes de Lacuna Inc.

53

Unas horas después de que termina el borrado de memoria, Joel se despierta con un tremendo dolor de cabeza, Clementine ya no está en su mente, fue eliminada con éxito. Joel se levanta y se dispone a ir a trabajar, baja de su edificio para tomar su coche como cualquier otro día, pero, —al verlo— se da cuenta del golpe que había dado Clementine a este, sin embargo, como ella y todo lo que la recordaba fueron borrados de su memoria, no sabe cómo es que está así. Supone que el vecino pudo habérselo dado.

54

Joel llega a la estación de tren en Rockville center para ir a su trabajo —a la espera del vagón que lo llevaría—, decide no ir y en cambio dirigirse a Montauk.

55

Ya en Montauk, Joel pasea un rato por la playa y después va a un restaurante a comer. Ahí ve de nuevo a Clementine, pero ninguno de ellos se recuerda pues ambos se borraron de sus mentes mutuamente. Él se va y se la vuelve a encontrar en la estación del tren. Clementine trata animosamente de iniciar una conversación; Joel se esconde. Ya dentro del vagón, Clementine insiste en hablarle. Charlan un rato, pero todo es muy incómodo. Nada fuera de lo normal sucede ahí. Llegan de nuevo a la ciudad donde viven y se bajan. Joel toma su coche y se va —cuando lo hace—, ve que Clementine camina sola, la invita a subir para llevarla hasta su casa y ella, sin pensarlo mucho, lo hace. Charlan un poco más durante el camino y llegan hasta casa de Clementine. Joel entra un rato invitado por Clementine.

56

Una vez adentro, profundizan en la plática, lo hacen tanto como Joel lo permite, pues, él es una persona muy tímida y le es muy difícil iniciar una relación. Sin embargo, la osadía de Clementine lo ayuda muchísimo. Ella le da su número telefónico. Joel se va a casa, llega y, no después de mucho tiempo, marca a Clementine. La relación había empezado de nuevo, aunque para ellos era la primera vez puesto que no recordaban nada de su pasado.

57

Joel y Clementine empiezan una relación por segunda vez, aún cuando para ellos sea la primera. Salen juntos de nuevo un tiempo, van de nuevo al río Charles y permanecen juntos una noche. Regresan a casa de Clementine después de haber estado juntos esa

noche. Ella entra sólo por algunas cosas para regresar con Joel y seguir estando a su lado. Clementine encuentra el sobre enviado por Mary, regresa con Joel y lee una hoja donde se explica lo que paso en Lacuna; saca una cinta y la mete en el auto de Joel. Se escucha la voz de Clementine diciendo que odiaba a Joel y que lo borraría de su mente por diferentes razones. Ambos se sorprenden, el hecho no debió ser menos que surrealista para ambos. Joel piensa que es una mala broma y pide a Clementine que baje de su auto. Ella lo hace.

58

Joel llega a su casa y encuentra un sobre similar también con una cinta. En ella habla él diciendo que borraría a Clementine por distintas razones y mencionando todos sus defectos. Entonces no era una broma: ellos se habían conocido, habían estado juntos y se habían hartado; al final, habían decidido borrarse. Mientras Joel oye la cinta, Clementine llega a su casa. Él le pide disculpas por no haberle creído, ambos se percatan de que habían estado juntos, entonces se preguntan, ¿si es que estuvimos juntos y nos hartamos? ¿Por qué volver a intentarlo? Clementine abandona la casa de Joel. Él la alcanza y le pide que espere, que sí, en efecto habían estado juntos, pero, ¿qué con eso? ¿Por qué no intentar estar juntos de nuevo? La historia finaliza ahí.

4.3.7 El *syuzhet* final

Esa es la historia ordenada de manera cronológica. A diferencia de la primera vez que se presentó, ahora sí se ahondó en detalles de las acciones. El *syuzhet* del total de la película lo presentamos en el siguiente punto de la tesis. Antes de pasar al mismo, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Los números representan momentos narrativos y son tomados a partir de la anterior ordenación cronológica que se hizo de la historia.

- Cada que a un número le siga el siguiente signo: —, o sea, el guión largo. Se deberá entender que ese momento de narración ha concluido y se da paso a otro.
- Si dos números se separan por comas, se deberá entender que dichas acciones no tienen relación de lugar, pero que acontecen al mismo tiempo.
- Si a un número le sucede otro o varios más, pero encerrados entre paréntesis, se deberá entender que ambos tienen relación de tiempo y lugar. Sin embargo, los números encerrados en el paréntesis, no implicarán un momento narrativo presente y serán siempre recuerdos. Es decir, los números entre paréntesis cuentan una acción que es recuerdo e implícitamente dicen que hay alguien recordando.
- Si a un número le suceden corchetes, también se deberá entender a los números dentro de éstos como recuerdos. El uso de los corchetes vendrá dado cuando dentro un recuerdo se recuerde algo más. Es un doble desdoblamiento hacia atrás. Es como decir: *recuerdo que cuando recordaba esto...*
- Los signos: < > encerrarán acciones que en la realidad nunca ocurrieron. Los números que aparezcan dentro estos signos, deberán ser entendidos como constructo de la mente de Joel. Por eso es que dos momentos que temporalmente no coincidieron dentro de la realidad del filme pueden ser presentados dentro de un mismo plano.
- El único caso donde aparece un número entre comillas dobles “”, debe entenderse como re-vivir un recuerdo que previamente se había borrado.

4.3.8 Esquema del *syuzhet* en el total de la película

53— 54— 55— 56— 57— 58— 31— 32 [31 —27(25) 27(26) 27—28—29—30(6) 30] —
 33[30— 23— 22— 21—20—19—18]—35(18)— 36(17)— 36,37(16—15), 39(14)— 39,
 40(14)— 42 [13(1)—<13,1> <Clementine, 3>]— 43— 44— [12 <“30”, Clementine>],
 45[<4, Clementine> — (2) — <Clementine, 2> — (11) — (10)] — 46 (9) 46— 47— 48
 (8), 49— 48(6,7) — 49— 50— 51— 52— 53— 54— 55— 56— 57— 58.

CONCLUSIONES

Como todo trabajo de investigación, esta tesis tuvo una hipótesis que guió el rumbo de lo que aquí se escribió. Debo decir, con mucho orgullo, que el cuestionamiento principal me desbordó y el producto final fue, al menos para mí, para lo que esperaba, muy satisfactorio.

Lo que quería probar era que entendemos las películas que vemos gracias a que se estructuran, casi todas, siguiendo códigos que permiten que las asociaciones de significados sean más claras. Esto parece ser de entrada muy obvio, pero si se piensa con cuidado, implica una cuestión muy interesante: ¿Qué es todo lo que sucede para que yo entienda lo que entiendo? Y es que, desde que el hecho de asistir al cine y ver una película parece una práctica común y cotidiana, nuestra pregunta parece ser obsoleta, sin embargo, creo firmemente que cualquier tipo de estudio que se preocupe por el cómo nos significa el mundo, en el fondo siempre se pregunta por el ser y la existencia.

Como dije, creo que el producto final sobrepasó lo que esperaba de él, lo digo con orgullo, pues al responder a mis hipótesis encontré un grande y vasto campo de estudio por el que me gustaría continuar eventualmente mi investigación. Me refiero al hecho de ver que cualquier red de significación (la del cine para mi tesis) se inscribe forzosamente dentro de alguna cultura en específico que se compone de indefinidos sistemas. La cultura viene a ser el total de esos complejos acuerdos significantes y así como yo expliqué el del cine de ficción se pueden hacer investigaciones sobre miles de elementos que constituyen actos semióticos específicos.

Hablar sobre el mundo, la cultura y la manera en que todo adquiere un significado para el hombre, me llevó, como mencioné antes, a empezar mi estudio a partir de los signos. Uno de los problemas que enfrenté (quizá el más difícil) fue el hecho de que los signos se pueden estudiar a partir de dos disciplinas distintas que son: semiótica y semiología. Si bien, Eco utiliza sólo el término de semiótica en su *Tratado de Semiótica*

General, he de reconocer también, como él lo hizo, la existencia de estudios que utilizan elementos exclusivos de la semiología. Tal es el caso de Christian Metz y su libro *Ensayos sobre la significación en el cine*. Es cierto que algunos autores han confundido o mezclado tanto algunos conceptos, que el límite de ambas se ha desbordado y mezclado, por ello la necesidad de una unificación. Estoy de acuerdo, pero creo que esta unificación en semiótica no debe dar paso al olvido de personalidades tan importantes como Ferdinand de Saussure o Christian Metz.

En el mismo tono del los conceptos de semiótica y semiología se encuentran muchos más, como el significante y significado, expresión y contenido ó interpretante, por citar algunos ejemplos. Lo que para un autor puede resultar una cosa para otro no. Por ello, creo que este tipo de estudios debe precisar siempre la manera en que utilizará un término, traté de hacerlo así en este trabajo. En caso de ser necesario, se debería mencionar distintas perspectivas, suscribirse a una u otra ó adoptar una nueva que explique su porqué ahí mismo.

Hablando sobre semiótica de significación y de comunicación, he de decir que la línea que las separa es tan estrecha que a veces se cruza de un terreno a otro sin darse cuenta. Un primer paso es saber cómo todo adquiere un significado gracias a los códigos, y otro posterior es entender que esa significación me dice algo: me comunica. La semiótica de la significación me hablará de posibilidades de cosas; mientras que la semiótica de la comunicación me dirá cómo esas posibilidades se concretizan para formar un signo.

Creo firmemente que la semiótica resulta una disciplina indispensable en el estudio de la comunicación; nos ayuda a comprender por qué algo nos significa lo que nos significa. Va hasta la esencia de las cosas, como creo que buscó Pierce, y eso es fundamental para comunicarnos: puedo salir de mi 'yo' porque sé quién soy, para después empezar a entender qué es todo eso que no soy 'yo'. 'Pensando y hablando es como una

sociedad se desarrolla', dice Eco, entonces, de esa manera soy parte de la comunicación y, además, al salir de mi mismo (comunicándome) ayudo a que la cultura se desarrolle. La semiótica me ayuda a ello, a comprender quién soy, qué es mi cultura y qué es lo que puedo conocer de ella.

Quisiera en este punto hacer mención de la obra de Umberto Eco. Su trabajo se torna difícil si no se tiene la disposición ni el interés de conocerlo. Y es que creo que hay una línea muy delgada entre el odio y el amor por la semiótica. Los temas que inevitablemente se tocan (significado, signo, significante, etc.) parecieran ser producto de la mente mas ociosa posible, provocan que quién se enfrenta a esta disciplina por primera vez, se asuste o se cuestione si en realidad todo esto tiene alguna importancia. Eco libra muy bien esta cuestión; sí, son los signos y todos los demás conceptos, pero él también nos dice por qué estudiarlos, eso es fundamental, y si no, léase el título de la introducción a su *Tratado de semiótica general*: "Hacia una lógica de la cultura". Eso es lo que se busca con todo esto: comprender a la cultura, ir hacia su lógica. Eco es consciente de la imposibilidad de su alcance, por eso se tituló "hacia una lógica", dicho de otra manera, en camino de la lógica de la cultura.

La semiótica puede encontrar campos de estudio en todas aquellas acciones del hombre siempre y cuando se vean desde una perspectiva cultural, lo digo sin temor a ser redundante puesto que lo he afirmado muchas veces en esta tesis. Por lo anterior, también puede aplicarse al estudio de los medios de expresión, como es el caso del cine. Si hablamos de medios —con 's'—, reconocemos implícitamente una diversidad de los mismos. Existen, por ejemplo, el habla, la radio, los gestos, la literatura, la pintura, la música, el cine y muchos otros medios más. Algunos, como la radio, que aunque se sirve de la lengua y obviamente de los sonidos, presentan particularidades que hacen advertir en

ellos un modo muy particular de expresión. Este estudio se enfocó al caso concreto del cine de ficción.

Siguiendo a Eco, quien hablaba de dos momentos para la semiótica: significación y comunicación, decidí estudiar al cine. La semiótica aplicada al modo en que el séptimo arte construye su significación. Traspasar con precisión al cine todos los conceptos de los que hablaba Eco fue una tarea a veces compleja; pero no imposible. Términos como los de: expresión, contenido o código, encuentran cabida al explicar la significación en un filme.

Una de las partes más importantes de mi tesis es la explicación del concepto de código y cómo se puede aplicar al séptimo arte. Al hacer este trabajo me di cuenta que existe una concepción muy arraigada y un tanto errónea de lo que es un código. Se cree que las codificaciones tienen que funcionar como reglas estrictas de significado, es decir, que siempre los significantes tengan el mismo significado; que las cosas en todo momento signifiquen algo en un solo sentido y nada más. Pero eso es un error, las codificaciones sólo abren la posibilidad a significar, asocian dos elementos: la expresión con el contenido. Ahora bien, debemos reconocer que, en efecto, la cultura se sostiene sobre codificaciones muy fuertes, las cuales, a su vez, son posibilitadas por acuerdos. Pero no todos los códigos tienen este poder, un caso muy concreto: el del cine.

En este punto quiero retomar la hipótesis que mencioné antes, en la que dije que entendemos el cine gracias a las codificaciones. Eso es cierto, pero ¿por qué es que existen casos en que dos personas pueden ver una misma película y al final, al comentarla, se dan cuenta que entendieron cosas distintas? Eliminando la posibilidad de cualquier distractor que pudiera influir en la recepción del filme para estas dos personas, tenemos que hablar entonces de un ‘problema en la comunicación’. Si es posible que personas distintas entiendan cosas diferentes es porque los códigos son sólo acuerdos, pero estos convenios no son tan constrictivos como los de cualquier lenguaje verbal.

El cine contiene codificaciones muy fuertes, pero son las menos. Los códigos de los idiomas están casi concluidos, diría que en ocasiones en un noventa y nueve por ciento; pero siempre existirá la posibilidad de que el desuso de una palabra derive en el cambio de significado de la misma. En el caso del cine los códigos son mucho más débiles, su permeabilidad de significado —afortunadamente— es muy grande, tanto que una misma expresión puede contener a su vez muchos significados. Todo depende de cómo se nos presente la expresión. Esto, sin duda alguna, abre las puertas para que los contenidos se expandan, más cosas se podrán decir si los códigos son débiles, pero eso conlleva un riesgo: más grande también será la posibilidad de que exista confusión.

Explicar cómo se crea la significación en un filme es un trabajo amplio si se considera que el cine es un medio con convergencia de expresiones. Por ejemplo, se tiene que hablar de cómo se crea el espacio (cosa que tiene mucho de similar con la pintura); pero también se tienen que mencionar otros aspectos, como las funciones del sonido o los códigos temporales, y no olvidar que todo eso se suscribe dentro de una narración. Por todo lo anterior, la significación en el cine se complica un poco, se podría especificar en alguno de estos elementos que mencioné e ir a fondo. Por tanto, cuando hablamos de la significación en cine, tenemos que aceptar que inevitablemente se tendrá que recurrir a otras disciplinas en la búsqueda del alcance de nuestro objetivo.

Una de las conclusiones en las que quiero hacer más hincapié está en la importancia que pienso debe dársele al sonido como elemento significativo del cine de ficción. No pretendo restar importancia a la imagen; sólo le doy más al sonido. Quizá las imágenes requieran de mayor preparación a la hora de ser tomadas. Un fotógrafo puede contemplar un lugar desde distintos ángulos hasta saber desde dónde realizará el encuadre, en ese sentido, la imagen necesitaría mayor tiempo de preparación. El sonido puede, quizá, tener contento a un director siempre y cuando su reproducción se asemeje con fidelidad a lo que

se pretende. Pero el tiempo de preparación de ambas no influye a la hora de la creación de códigos y de la significación. Lo que escuchamos al tiempo de ver la película, sin duda alguna aporta información necesaria y vital para que el mensaje, o mejor dicho, el discurso del filme, llegue a los espectadores.

Siguiendo con esta cuestión del cine, puedo decir qué, dependiendo lo que se espere de él, se le puede considerar como un texto, un relato, arte, y quizá como muchas otras cosas más. Para mi, después de haber realizado el análisis, puede ser los tres casos anteriores a la vez. Un texto contiene una estructura más o menos descifrable, agrupada bajo un sistema textual, a la vez, esa estructura, que no es en ningún momento mecánica, puede contener una historia reconocible no a manera de texto; sino a manera de relato. Todo lo anterior puede o no ser arte en el sentido en que se habló en el último capítulo de esta tesis.

Si bien es cierto que no ahondé en el porqué considerar al cine como arte, lo hice por dos cuestiones. La primera de ellas porque no era objeto de este estudio entrar en terrenos de una explicación que —seguramente— me hubiera conducido a una interminable disertación de lo que las distintas partes del mundo entienden y han entendido por arte. Sin embargo, creo que lo hice, aunque sólo de manera muy sutil; si acaso di uno o dos pasos en ese complejo camino. La segunda cuestión es porque no creo que bajo la palabra arte se pueda encasillar todo el sentimiento, conocimiento, vivencia o pasión que una obra nos puede despertar. Una explicación muy convincente (aunque soy consciente que no es total, pues no lo dice todo del arte) me parece la de Jorge Wagensberg, quién explica al arte como un: ‘intento de comunicabilidad de complejidades ininteligibles’. Algo si me queda claro, con el arte se conoce; pero se conoce de manera muy distinta que con la ciencia.

Si pienso en mi trabajo sin esta última parte donde pobremente hablo del arte, considero que podría seguir llamándose *La significación en el cine de ficción*, y nada de importancia para la explicación se perdería. Sin embargo, fue necesario que lo hiciera, creo que aterriza todo dentro del campo de lo humano. Si sólo hablo de un filme como un texto con miles de códigos que lo ponen a funcionar siento que me pierdo en la teoría. Explicado de otro modo: a veces cuando nos interesamos tanto en algo y le dedicamos tanto tiempo, empezamos a verlo todo desde dentro, aprendemos sus partes, su funcionamiento, la forma de las cosas y pensamos que, de esa manera, al comprenderlo así, hemos descubierto una belleza oculta. Pero no nos damos tiempo de alejarnos si quiera un poco y ver que desde fuera las cosas también pueden ser hermosas. Creo que eso sucede mucho en el ámbito académico.

Además, hable de arte a partir de Jorge Wagensberg porque su explicación al respecto refleja mucho de lo que sentí al ver *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*. No es que considere a todos los filmes como arte, no lo sé de cierto, pero supongo (y sobretodo después de entender que los códigos que funcionan muy bien, si se imitan, pueden producir efectos similares aun cuando tengan expresiones distintas) que muchos de los filmes que se hacen se realizan como copias de esquemas probados. Otros deben funcionar respondiendo a leyes de mercado, en donde a veces es más importante colocar a determinado actor o alguna marca. En esos casos, el arte huye del cine.

Regresando con el filme analizado, era importante ejemplificar todo lo que se había dicho en torno a la significación del cine. Mencionar sólo casos aislados dónde funcionan códigos no habría tenido el alcance que espero haya logrado el análisis que hice. Sobre todo porque hablé del cine de ficción, el cual, siempre nos presenta una narración. Decir que lo hice en *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* por lo mucho que me gusta ese filme no es razón apropiada. Se aplicó el análisis a esta película, porque considero que

ejemplifica muy bien la debilidad del código cinematográfico, especialmente cuando se juega con el tiempo. Pero ahora el problema resultaba la extensión que habría de tener el análisis.

Tenía un problema, pues, si afirmaba que la narración era importante para la intelección de los filmes, y quería demostrarlo por medio un análisis no podía, por tanto, suprimir grandes partes de la historia. No quería tampoco ahondar en detalles con todas las partes del filme, eso hubiera dado muchísimas páginas donde se estaría repitiendo el funcionamiento de muchos códigos. Entonces sólo hable a detalle de los momentos más importantes, y, para no perder el sustento narrativo, complementé con un anexo donde puse la historia contada con mis propias palabras y ordenada de manera cronológica. Todo lo anterior me lleva a concluir que: ‘hacer un análisis’ es también crear las reglas para este; es un doble trabajo si se piensa bien, y un trabajo muy ingrato, pues, por más complejo que exista, se tiene que vivir con la resignación de que nunca lo podrá decir todo de algo.

Finalmente, quisiera hablar sobre lo que me ha dejado a mí como persona, la realización de esta tesis. Es un grato sentir por saber, no que hice las cosas correctamente (pues eso a mí no me corresponde); sino que hice las que quería siempre apegado al rigor científico que debe caracterizar a cualquier estudio de este tipo. Lo que al principio se me presentó como un obstáculo terminó siendo una pasión. Después del gusto por el cine y la comunicación, llegaron los libros; lo que se decía del cine terminó (y continúa ocurriendo) por aumentar el deleite de muchos filmes. Tuve a la mano muchos de los mejores ejemplares en los que se habla del séptimo arte, eso ayudó mucho, amplió mi visión de hacia dónde se podía dirigir mi estudio. Pero —afortunadamente— vino la confusión, cada nuevo libro señalaba nuevas rutas, al grado de que no podía aterrizar bien a bien qué es lo que quería hacer. Aquí debo dar reconocimiento a mi asesora, quién nunca me obligó a

decidirme por uno u otro rumbo; sólo me indicó caminos y posibles salidas. Sin su ayuda nada hubiera tenido principio.

Como dije, la redacción de esta tesis paso a ser una pasión. En verdad disfruté mucho haciéndola porque me costo mucho trabajo. Entiendo a quién teme a esta parte de la carrera, en verdad que lo entiendo, pues existimos personas tan diversas unas de otras; por eso somos 'Universidad' (unidad de lo diverso). Soy de esa parte de la diversidad a quién le gusta la investigación, me di cuenta de ello; leer, aprender y avanzar por el camino del conocimiento. Hablando de logros académicos, siempre he logrado lo que me he propuesto, lo digo no a modo de presunción; sino como un hecho verificable. Con esa certeza de mi pasado, sé que seguiré estudiando, es lo que quiero hacer. Aún no me queda claro cuándo, pero lo intentaré hasta conseguirlo.

Bibliografía citada

Aristóteles

Poética, Buenos Aires, Losada, 2003, 127 pp.

Arnheim, Rudolf

Arte y percepción visual, Madrid, Alianza, 2005, 514 pp.

El cine como arte. Barcelona, Paidós, 1986, 168 pp.

Aumont, Jacques

Las teorías de los cineastas, Barcelona, Paidós, 2004, 203pp.

Aumont, Jacques y Marie, Michel

Análisis del film, Barcelona, Paidós, 1990, 311 pp.

Aumont, Jacques, et al.

Estética del cine, Barcelona, Paidós, 1996, 329 pp.

Barthes, Roland

“Introducción al estudio estructural del relato”, en Roland Barthes, A.J., Greimas, *et.al.*, *Análisis Estructural del relato*, México DF, Ediciones Coyoacán, 1996, 229 pp.

Benveniste, Émile

Problemas de lingüística general II, México DF, Siglo XXI, 2004, 282 pp.

Bordwell, David

La narración en el cine de ficción, Barcelona, Paidós, 1996, 364 pp.

Calabrese, Omar

El lenguaje del arte, Barcelona, Paidós, 1995, 280 pp.

Carontini, Enrico

Elementos de semiótica general, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, 144 pp.

Deleuze, Gilles

La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, Barcelona, Paidós, 1987, 392 pp.

Eco, Umberto

La estructura ausente, México DF, Debolsillo, 2006, 446 pp.

Tratado de semiótica general, México DF, Debolsillo, 2006, 461 pp.

Feldman, Simon

La realización cinematográfica, Barcelona, Gedisa, 1991, 205 pp.

Fernández, Federico y Martínez, José

Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, Barcelona, Paidós, 1999.

Giannetti, Louis

Understanding movies, New Jersey, Prentice Hall, 1990, 454 pp.

Gombrich, Ernst

La Historia del arte, Nueva York, Phaidon Press Limited, 1999, 688 pp.

Graudeault, André y Jost, François

El relato cinematográfico, Barcelona, Paidós, 1995, 172 pp.

Guirard, Pierre

La semiología, México DF, Siglo XXI, 2003, 134 pp.

Leeds-Hurwits, Wendy

Semiotics and Communication. Signs, Codes, Cultures; New Jersey, Lawrence Erlbaum. 1993, 222pp.

Metz, Christian

Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968), Vol. 1, Barcelona, Paidós, 2002, 265 pp.

Morris, Charles

Fundamentos de la teoría de los signos, Barcelona, Paidós, 1985, 112 pp.

Mukarovsky, Jan

Escritos de estética y semiótica del arte, Barcelona, Gustavo Gili, 1977, 348 pp.

Saussure, Ferdinand De

Curso de lingüística general, Madrid, Alianza, 1983, 518 pp.

Sebeok, Thomas A.

Signos: Una introducción a la semiótica, Barcelona, Paidós, 1996, 164 pp.

Sini, Carlo

Semiótica y filosofía, Buenos Aires, Hachette, 1985.

Stam, Robert, Burgoyne, Robert y Filtterman-Lewis, Sandy

Nuevos conceptos de la teoría de cine, Barcelona, Paidós, 1999, 271pp.

Tarkovski, Andrey

Esculpir el tiempo, México DF, UNAM Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 1993, 284 pp.

Todorov Tzvetan

“Las categorías del relato literario” en, Barthes, Roland, Greimas, A.J., *et. al.*, *Análisis Estructural del relato*, México DF, Ediciones Coyoacán, 1996, 229 pp.

Van Dijk, Teun A.

Estructuras y funciones del discurso, México DF, Siglo XXI, 2005, 224 pp.

Wagensberg, Jorge

Ideas sobre la complejidad del mundo, Barcelona, Tusquets, 2003, 170 pp.

Zecchetto, Victorino

La danza de los signos: nociones de semiótica general, Buenos Aires, La crujía, 2006, 359 pp.

Filmografía citada

2001. Odisea en el espacio

Dir. Stanley Kubrick.
 Guión. Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke.
 Con: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester.
 Producción. Metro-Goldwin-Mayer (MGM).
 Estados Unidos, 1968.

Ámelie

Dir. Jean-Pierre Jeunet.
 Guión. Jean-Pierre Jeunet y Guillaume Laurant.
 Con. Audrey Tatou, Mathieu Kassovitz y Rufus.
 Producción. Claudie Ossard, Union Générale Cinématographique (UGC), Victoires Productions, Tapioca Films, France 3 Cinéma, MMC Independent, Sofica Sofinergie 5, Filmstiftung Nordrhein-Westfalen y Canal +.
 Francia, 2001.

Antes del atardecer

Dir. Richard Linklater.
 Guión. Richard Linklater, Julie Delpy, Ethan Hawke.
 Con. Ethan Hawke y Julie Delpy.
 Producción. Castle Rock Entertainment, Detour Filmproduction.
 Estados Unidos, 2004.

Eterno resplandor de una mente sin recuerdos

Dir. Michel Gondry
 Guión. Charlie Kaufman
 Con. Jim Carrey, Kate Winslet, Tom Wilkinson – Dr. Howard Mierzwiak
 Producción. Paramount Pictures, Focus Features.
 Estados Unidos, 2004.

La soga

Dir. Alfred Hitchcock.
 Guión. Arthur Laurents.
 Con: James Stewart, John Dall, Farley Granger.
 Producción. Transatlantic Pictures, Warner Bros Pictures.
 Estados Unidos, 1948.

La ventana indiscreta

Dir. Alfred Hitchcock.
 Guión. John. Michael Hayes.
 Con. James Stewart, Grace Kelly y Wendell Corey.
 Producción. Paramount Pictures y Patron Inc.
 Estados Unidos, 1954.

Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir

Dir. Louis Lumière.
 Francia, 1885.