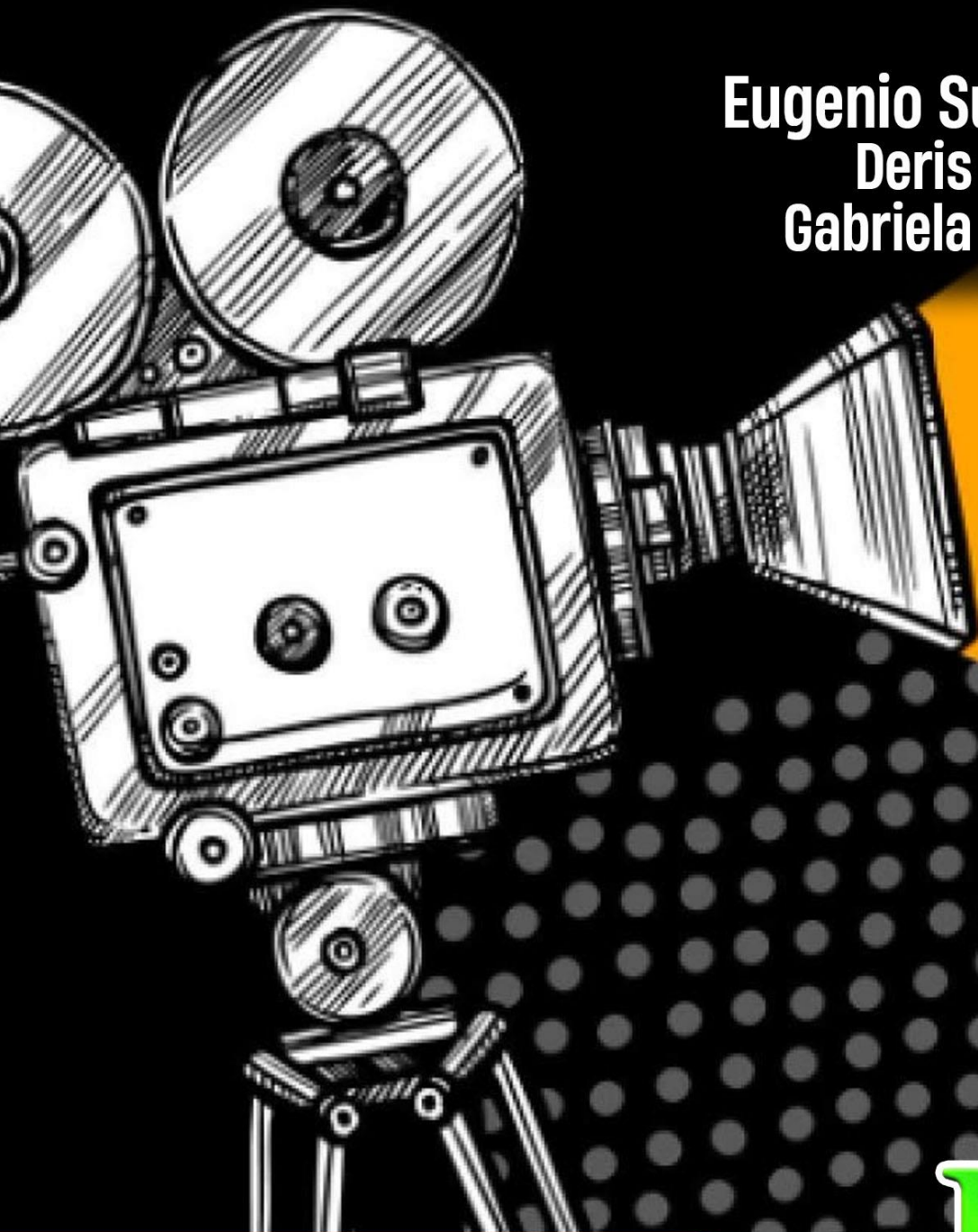


Desmontaje del filme

Narrativa y representaciones

Eugenio Sulbarán Piñeiro
Deris Cruzco González
Gabriela Cortez Urdaneta



PREMIO DEL LIBRO UNIVERSITARIO
“EDILUZ 60 ANIVERSARIO” 2021





UNIVERSIDAD DEL ZULIA

AUTORIDADES

Dra. Judith Aular de Durán

Rectora

Dr. Clotilde Navarro

Vicerrector Administrativo

(encargado del Vicerrectorado Académico)

Dra. Marlene Primera

Secretaria de la Universidad del Zulia

(encargada del Vicerrectorado Administrativo)

Dra. Ixora Gómez

Secretaria (e)

Poeta Dr. Carlos Ildemar Pérez

Director de la Editorial de la Universidad del Zulia



DESMONTAJE DEL FILME

Narrativa y representaciones

Eugenio Sulbarán Piñeiro

Deris Cruzco González

Gabriela Cortés Urdaneta

Prohibida su reproducción, adaptación, representación o edición, sin la debida autorización de la Universidad del Zulia o del autor.

Depósito legal ZU2022000112

HECHO EL DEPÓSITO DE LEY

Editorial de la Universidad del Zulia (EDILUZ). Ciudad Universitaria Dr. Antonio Borjas Romero. Facultad de Humanidades y Educación. Sótano del Bloque C. Apartado 526. Teléfonos (424) 5621618

Correo Electrónico: direccionediluz2020@gmail.com

Maracaibo, Venezuela.

Mayo, 2023

A Todo

A LUZ

A nuestros padres biológicos y académicos

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
--------------------	---

CAPÍTULO I FUNDAMENTOS DEL ANÁLISIS FÍLMICO

1. El filme como discurso y sus efectos en el espectador	16
2. El análisis fílmico	25
2.1. Metodologías	28
2.1.1. La sintagmática de Metz (1968)	28
2.1.2. Los códigos según Eco (1986)	33
2.1.3. El análisis del film de Aumont (1990)	38
2.1.4. La metodología de Casetti y Di Chio (1991)	46
2.1.5. Narración e interpretación del filme según Bordwell (1995)	52
2.1.6. La codificación de Baiz (1997)	58
2.1.7. La narrativa fílmica según Sulbarán (2002)	63
2.2. Elementos y procesos para el desmontaje fílmico	68
2.2.1. Los códigos	68
2.2.2. Estructura de la narrativa y del relato	70
2.2.3. La narrativa fílmica	76
2.2.4. Saberes, ideas y creencias	90

CAPÍTULO II EL DESMONTAJE NARRATIVO DEL FILM DE FICCIÓN LA SAGA DE HARRY POTTER

1. Sobre el desmontaje	111
1.2. El corpus	113
2. Contextualización: origen, producción e historia narrada	113
3. Harry Potter y la piedra filosofal: una estructura sencilla	121
4. Harry Potter y la Orden del fénix: las complicaciones	144
5. Harry Potter y las reliquias de la muerte (Parte II): el final de la saga	152
6. Valoración general	176

CAPÍTULO III DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA A LAS REPRESENTACIONES LA FILMOGRAFÍA DE ALEJANDRO AMENÁBAR

1. Dos pasos previos para el análisis del filme	181
1.1. Sobre los antecedentes	181
1.2. Sobre el corpus y el método	182
2. Los Otros (2001): el lado oscuro de la muerte	185
3. Mar adentro (2004): la muerte como liberación	231
4. Abre los ojos (1997): despertando de la muerte	265
5. Valoración general	300

A MODO DE CONCLUSIÓN	311
BIBLIOGRAFÍA	314

INTRODUCCIÓN

Desde las primeras escenas proyectadas por los hermanos Louis y Auguste Lumière a finales del siglo XIX, en Francia, el cine se ha convertido en uno de los más efectivos fenómenos comunicacionales y en un instrumento liberador del pensamiento crítico, de la expresión de ideas, sentimientos, emociones y actitudes cuando busca representar la cotidianidad de la realidad, recrearla, proyectarla o exagerarla. Sin embargo, desde aquellas escenas de corta duración en las cuales la cámara grababa imágenes como un testigo más de esa realidad, hasta la actualidad, el cine no solo ha evolucionado significativamente en la extensión temporal de la obra cinematográfica, sino en la apropiación de elementos externos característicos de otras artes y disciplinas.

Para algunos, este desarrollo del medio cinematográfico ha propiciado los más notorios estudios tanto personales como grupales, científicos o empíricos; pero con evidentes resultados. Estas derivaciones argumentales han sido capaces de definir un considerable número de procedimientos analíticos para revelar las estructuras más profundas de sus contenidos y mensajes, dentro de los cuales se confunden diversidad de temas, ideas y expresiones en un contexto mediatizado a través de la narración de una historia y la exposición de un discurso. Para otros, el cine se convierte en una unidad didáctica que relaciona las teorías educativas y mediáticas como una importante estrategia de enseñanza para construir explicaciones pertinentes sobre hechos históricos, lingüísticos, socioculturales e, incluso, políticos y económicos (entre otros) en un intento por evidenciar la difusión permanente de valores o antivalores (con o sin sentido) de una producción cinematográfica.

En otro razonamiento, mientras el cineasta busca expresar sus ideas, sobrevivir mediante esta particular forma de trabajo –disímil en distintos contextos geopolíticos–, triunfar con su obra o crear naturalmente una comunicación audiovisual que ha sido definida por ciertos patrones ideológicos y condicionantes externos propios de la cultura donde nace y se desarrolla; el espectador –con manifiestas necesidades de información y de entretenimiento– permite que el cine llene el espacio de ocio, de goce o de distracción personal que el producto fílmico le provee en un diálogo marcadamente persuasivo, seductor y manipulador. Sin duda, se trata de una vuelta al concepto medieval del *trivium*: gramática (entrada), dialéctica (o lógica del procesamiento) y retórica (salida), las tres vías de las artes liberales o, con otras palabras, la perpetuidad de esta noción.

En el medio del debate promovido por las dinámicas de la economía comercial, la propaganda, las representaciones opinantes y la expresividad artística, el cine se acercó a un público asiduo consumidor de sus contenidos. Aceptación, demanda, estética y cultura se constituyeron en los fundamentos narrativos de las historias contadas con la exclusiva eficacia de las imágenes en movimiento, de las que dispone el cine para estructurar relatos y divulgarlos en un proceso discursivo único, sublime e, igualmente, impar en el proceso de recepción, mediante una codificación intrincada entre recursos expresivos tanto ajenos como propios, que han suscitado las más diversas confrontaciones en torno a la definición lingüística de su enunciación. Quizás estas sean las razones principales por las que estudiosos del tema han definido heterogéneos enfoques metodológicos para desentrañar cada uno sus significados.

Allende de estos pretextos, considerado como el séptimo arte a partir de la obra de Canudo en 1911, el cine creó una forma expresiva propia y, con la inclusión de la poesía y la literatura (el sexto arte), brindó al público otra manera de narrar. La intervención de composiciones literarias y sus adaptaciones a la pantalla grande transformaron las formas narrativas desde entonces: el proceso de adaptación de la literatura a la cinematografía se volvió un concepto artístico ineludible y difícil ante la correspondencia de dos instrumentos culturales distintos, pero fundamentados en la estructura del relato y del mito, del cuento, de la novela y de la épica. El proceso de desmontaje del filme se volvió mucho más intrincado ante la búsqueda de los nexos entre la obra literaria y el producto cinematográfico (el filme), sobre todo cuando esta producción audiovisual supera los niveles de consumo de la obra literaria o viceversa; aunque este último proceso se señale comúnmente como un rotundo fracaso.

Precisamente, el film de terror *Tiburón*, estrenado en 1975, de Steven Spielberg, y basada en el *bestseller* homónimo de Peter Benchley, representó uno de los momentos más impactantes del cine, al obtener no solo el reconocimiento de la Academia de las artes cinematográficas de Hollywood, sino el prominente resultado de la taquilla mundial (más de \$ 470 millones) y se convirtió, para entonces, en la película más taquillera de todos los tiempos, apenas dos años después del éxito de *El Exorcista*, de William Friedkin, publicada en el año 1972, que logró vender más de trece millones de ejemplares solo en Estados Unidos y se catapultó también como uno de las películas más vista en su momento, en un clásico de la cinematografía mundial y un fenómeno cultural. Igualmente, situaciones similares ocurrieron con *Jurassic Park* (de Michael Crichton), *Alice in Wonderland* (de Lewis Carroll), *The Lord of the Ring* (de J. R. Tolkien) y *Harry Potter* (de J. K. Rowling). Por tanto, ¿cómo no inquietarse, curiosear, descubrir información o desmontar el filme ante semejantes ejemplos?

La saga de Harry Potter (o el mundo mágico de J. W. Rowling) no solo ha sido la más exitosa —únicamente superada por la serie de Marvel y *Star Wars*— en términos de adaptaciones literarias a la cinematografía, sino que la historia narrada se estructuró (tanto de modo individual como en grupo) en ocho producciones durante diez años: La primera década a principios de siglo, de significativos cambios en la cinematografía mundial, acogió estas películas basadas en la permanente construcción del mismo argumento basado en la lucha entre el bien y el mal, entre un joven personaje principal que desea romper una poderosa maldición y un personaje antagónico, causante de tal maleficio, que anhela volver al poder. En efecto, algunos de los elementos de su estructura narrativa desencadenaron interesantes procesos en la recepción de su contenido, pero, ¿cuáles elementos narrativos se mantienen y soportan la estructura de estos filmes (o de su relato) desde el inicio de la saga? Una inquietud inicial que se desvelará en esta disertación.

Un filme narra y construye una historia; es decir, procura darle continuidad a ciertas acciones y acontecimientos con la evolución de un grupo de personajes (o solo de uno). Por ello, los resultados de este trabajo se fundamentan en el valor que tiene la estructura narrativa para el film, como horma esencial que proporciona el desarrollo de todo relato e historia contada por el cine; pues, entre acciones, personajes, espacio y tiempo se diluyen sus elementos fundamentales. Justamente, en este estudio, la estructura se reconoce como el código fílmico modular de cualquier análisis relacionado con una obra cinematográfica porque en esta se organizan las ideas (temas o meditaciones), que luego toman forma con los recursos del medio. Por ello, desmontar una película partiendo de este criterio resultaría un primer acercamiento a la búsqueda de las representaciones más significativas de una película,

que es susceptible de usarse para propósitos, causas y consecuencias diversas –como se ha mencionado–, puesto que se concibe como un procedimiento mediador entre las ideas humanas de la realidad y la representación.

No obstante, una producción cinematográfica, además de poseer una construcción narrativa propia, busca representar un conjunto de ideas, tópicos, temas y sentimientos para despertar el interés de quien consume e interpreta este tipo de comunicación. De hecho, esta afirmación se constituye en la taxativa intención tanto del cineasta como del numeroso equipo productor o creador de la obra. Estas representaciones se inician en etapas muy elementales del filme –hay quienes afirman que antes de comenzar el relato, con el título o códigos didascálicos– y la estructura narrativa evidencia las ideas primarias mientras van emergiendo significaciones en la medida que los elementos narrativos se desarrollan, se relacionan internamente o se vinculan, desde el inicio, con los mecanismos propios de la cinematografía (imagen, sonido y movimiento), que favorecen la comprensión del asunto principal del filme, inmerso –implícita o explícitamente– en la historia contada, por encima de las emociones o sensaciones manifestadas por el espectador al momento del visionado.

Por ejemplo, la muerte es uno de los tópicos más recurrentes en el cine, desde sus inicios. Para los seres humanos, la vida y la muerte constituyen ‘dos caras de una misma moneda’: la existencia biológica. El ser humano ha tenido que construir su existencia bajo la certeza de su destino irrevocable al final del ciclo biológico. En el hombre, a partir del nacimiento, el sentido de supervivencia es innato y bajo este se han construido todas las representaciones que manejan las culturas y sobre las que se cimentan sus sociedades. En la misma medida, el tránsito evolutivo ha sido extraordinariamente marcado por otro aspecto inseparable de la existencia humana: el terror a la muerte, entendida como “aquello que *inter-rumpe*, es decir aquello que supone la *ruptura entre* dos entidades: la carrera de aquel ser *maravilloso*, llamado hombre, y su fatal destino” (Herranz y Lafón, 2008, p. 87).

Probablemente, uno de los rasgos más aterradores de la muerte sea su carácter definitivo, ya que hasta la fecha no existe ningún método para la irreversibilidad del proceso mortuorio. El “no regreso” ha acosado psicológica y espiritualmente al hombre, llevándolo a recurrir a su imaginario, en un intento por hacer “más digerible” la comprensión de ese destino obligado en el ocaso de la vida o, como sucede muy a menudo, a manera de olvido temporal de ese punto de llegada; aunque los seres humanos solo admiten la posibilidad de morir cuando padecen una enfermedad, pero, en el fondo, suelen sentirse inmortales. Por supuesto, el cine ha tomado este asunto como temática básica de sus historias o relatos.

A partir de este terror ancestral hacia la muerte, teóricos de diversas disciplinas –como el psicoanálisis– han explicado la existencia entre un impulso de vida y de supervivencia: “Eros” y, por otro lado, un impulso de muerte: “Tánatos”. Para Freud (1920), ambos impulsos se vinculan con el principio de placer y la violencia en la psiquis del individuo. Freud explicó que la libido de los instintos sexuales coincidiría con el eros de los poetas y filósofos, que mantienen unido todo lo animado. Esta idea dotaría de sentido esa parte de la creación literaria y filmica, que ha buscado rescatar en las ficciones experiencias estéticas propias del arte, tanto del autor como del espectador.

A pesar del paso de los siglos y la palpable evolución de la civilización, se ha mantenido el respeto frente al tema de la muerte y esto se evidencia en los incontables tipos de rituales funerarios practicados hasta el día de hoy y que constituyen parte de toda esa metafísica predominante en Occidente durante siglos (Herranz y Lafón, 2008). Más allá del temor que inspira, la evolución de la civilización ha asociado a este tema otras concepciones para justificarla

y darle sentido. Desde la antigüedad, muchos han considerado la muerte como consumación de la violencia y máximo estandarte de la venganza. Durante los inicios del cristianismo, como estrategia de amedrentamiento frente a las minorías (algo que ocurre aún en la actualidad), en otras épocas y según la cultura, la muerte ha sido vista como el más alto honor para mártires religiosos y militares e, incluso, la literatura la ha presentado bajo la perspectiva más romántica como la perpetuidad del amor, tal es en el caso de la obra “Romeo y Julieta” –llevada también al cine–.

Es así como la humanidad ha construido todo un complejo sistema de creencias místico-religioso que a través de las artes se ha ido plasmando a lo largo de la historia. Esto constituye la sublimación bajo la que se busca dar explicación a *lo inexplicable*: a la muerte misma. El arte ha constituido la vía más utilizada para la transmisión histórica de los conceptos que el hombre tiene frente a la muerte. Incluso, hoy día, existen polémicos ensayos sobre la razón de ser de las narraciones de ficción en la que algunos ven un escape que hace más soportable la radical contingencia que es la vida. A esto se suma la continua creencia que tiene el ser humano de vivir en un periodo de crisis y de caos en el que un “apocalipsis” pondrá orden a las cosas para engendrar un nuevo “génesis” que incluirá, irónicamente, su propio final. De ahí, la producción de historias que ponen en escena la experiencia de la muerte.

De este modo, igualmente por su relación con la narrativa y la literatura, el cine fue el primer espejo usado por el hombre para contemplar el proceso espacio-temporal de su propia muerte sin tener que experimentarla verdaderamente. El filme se convierte entonces en un juego entre el sueño onírico y la realidad falseada con la cual el hombre puede cruzar determinadas fronteras que la razón cotidiana le prohíbe. Morín lo advertía:

“El arte del cine, la industria de las películas no son más que partes emergidas de nuestra consciencia de un fenómeno que debemos captar en su plenitud. Pero la parte sumergida, esa evidencia oscura, se confunde con nuestra propia sustancia humana, que es también evidente y oscura, como el latido de nuestro corazón, las pasiones de nuestra alma” (2001, p. 12).

Grandes cineastas, como Juan-Luc Godard (1930), afirmaban que el cine, al nacer, lo hizo con los colores del luto, portando desde sus comienzos el blanco y el negro. Son incontables las ocasiones en el que el canónico letrado *The End* venía precedido del trágico destino del sujeto protagonista. La lógica narrativa firmaba así con el espectador el fin del relato audiovisual. Pero, la representación de la muerte en cámara ha evolucionado con el paso del tiempo. Las nuevas formas de narrar historias también incorporan nuevas formas de contar la muerte, que aunadas a la complejidad del lenguaje cinematográfico, formado por todo un universo de códigos relativos a lo filmico (como la narrativa) y lo cinematográfico (técnicas para la creación de imágenes y sonidos en movimiento), constituyen todo un sistema de representaciones que se nutre de la cultura. Parte de esta evolución en las formas de representarla está determinada –para algunos– en función de la proximidad de la muerte frente al sujeto.

La muerte en tercera persona es la concepción abstracta del hecho de morir, remite al pasado, al hecho biológico y distanciado de la muerte como una etapa final por la que se ha de pasar. Es el caso de las películas en las que los muertos se cuentan por decenas de miles bajo la óptica de la *espectacularización* a través de la violencia indiscriminada que manifiesta un placer especial:

“... es goce de no estar ahí, de poder ver el espectáculo desde un sofá. La insensibilidad ante la muerte mediática e hiperreal, consecuencia de la forma indirecta en la que se capturan imágenes, porque el otro que muere no es ‘tú’, sino ‘él’: la muerte en tercera persona es la muerte en general, abstracta y anónima, un objeto como otro cualquiera, un objeto que puede describirse y analizarse” (Herranz y Lafón, 2008, p. 96).

Algunos géneros característicos para este nivel de la muerte van desde el chambara japonés, *wuxia hongkonesa*, hasta el western, el terror y el drama, incluyendo un campo como el cine de acción, con sagas como Rambo o cualquier otro título del cine bélico, en la que el impacto de la muerte se reduce a una cuestión numérica. En cambio, la muerte en segunda persona remite a otro tipo de muerte con una cercanía más acentuada. Es la muerte del ahora, la muerte del prójimo, una muerte que se puede contemplar en tiempo real, que afecta, pero que no puede sentirse como propia. Sin embargo, se participa de ella, se experimenta dolor, como la muerte inesperada que sobreviene a aquel personaje a cuyas andanzas el espectador ha asistido en el film.

La muerte en primera persona tiene ya una inmediatez absoluta y un valor de futuro, un valor de pronóstico. No se sabe cuándo acontecerá, pero la muerte llegará y recaerá directamente sobre el yo. Este tipo de muerte se representa a través de las técnicas de cámara subjetiva presentadas en filmes de terror como *The Blair Witch Project* (1999) (El Proyecto de la Bruja de Blair), el film español *REC* (2007) o la norteamericana *Cloverfield* (2008). Son filmes en los que durante todo el metraje el espectador se adentra en la perspectiva subjetiva de uno de los personajes protagonistas padeciendo así la propia muerte del personaje. Pero, no solo la muerte ha alcanzado a las masas o a personajes ordinarios y comunes, sino que también ha plasmado el paso transitorio entre la vida y la muerte de personajes bajo el género del *biopic* (cuyo nombre se deriva del término *biographical pictures*) y constituye un subgénero dentro del drama que retrata la vida de un personaje con importancia histórica.

No obstante, estudiar el tema de la muerte en el filme implica abarcar la evolución de esta temática en consonancia con las diferentes corrientes del séptimo arte y los códigos fílmico-cinematográficos que en ellas confluyen. De esta manera, con el paso de las décadas, cada tendencia ha condicionado la manera en que los autores han plasmado su propia concepción sobre esta temática. Tal es el caso de David W. Griffith, uno de los padres fundadores de la cinematografía norteamericana, quien representaba la muerte de sus personajes con gestos exagerados y melodramáticos. La muerte se reflejaba en sus ojos maquillados y en las manos con los dedos entrelazados sobre el lugar donde supuestamente estaba la mortal herida. No había gritos tampoco sangre, elemento de los que carecerá la muerte en el cine por muchas décadas.

En el *Nosferatu* (1922) de F.W. Murnau o en *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene se pueden apreciar las características fundamentales de la muerte en el cine expresionista. Rechazando el incipiente tono naturalista del cine norteamericano, el expresionismo alemán se distancia de la muerte como fenómeno físico para adentrarse en esta como angustia existencial y enfermedad absurda que encuentra su encarnación en la carne pálida del *no-muerto* y los nervios crispados del imaginario alemán de comienzos de los años 20.

En el film *El acorazado Potemkin* (1925), la escena de “La escalera de Odessa” repleta de personas huyendo del ataque de los soldados del Zar, constituye un escenario ejemplar de la representación de la muerte bajo la compleja secuencia de planos intercalados que cercenan manos, ojos, pies y bocas bajo la descarga de la artillería rusa. La muerte se vuelve retorcida para los aterrorizados espectadores que contemplan la irrupción abrupta de encuadres “mutiladores” del cuerpo humano, que recuerdan las profundas impresiones generadas en el escritor ruso Máximo Gorky al contemplar las imágenes de gigantes “decapitados” por la cámara en el cine y que posteriormente lo llevarían a hablar del llamado “Reino de las Sombras”.

El cine “negro” norteamericano trajo consigo una combinación entre el tenebrismo expresionista con sus atmósferas enrarecidas y su pesimismo existencial (de autodestrucción) que abraza los bajos mundos del mafioso despiadado. La muerte aparecía como un castigo a “los malvados”, pero era más bien un accidente, como un pequeño destino infausto y burlón que recaía sobre aquellos que traspasan las normas de la sociedad civilizada regida por leyes. No obstante, dentro de este género –incluso en el drama épico– surge también la representación de la muerte del héroe como sacrificio o como un acontecimiento útil y significativo: el verdadero núcleo del relato.

Autores como Alfred Hitchcock aprovecharon con genialidad los límites impuestos por la censura y consiguieron efectivas e ingeniosas maneras de representar la muerte sin tener que violentar excesivamente los marcos regulatorios de la industria. En *Psicosis* (1960) se muestra la muerte fragmentada. El cuerpo nunca desnudo, el cuchillo que jamás toca la piel y el intrincado diseño del cuerpo al derrumbarse sobre el suelo. Luego, el fundido espiral de la pupila dilatada de la víctima con el desagüe repleto de sangre. Nunca la muerte había sido estéticamente tan lograda en el cine, sobre todo mostrada bajo ciertos cánones de belleza que atemoriza.

A propósito del cine de suspenso, el cine de terror ha manejado la temática de la muerte desde una perspectiva tan amplia como para abordar un estudio específico sobre este campo. Generalmente y desde sus inicios –como se citó en los ejemplos de *Nosferatu*–, la visión paranormal de la muerte presenta al difunto como un cadáver viviente que regresa para atormentar a los vivos. Bajo esta perspectiva, se han producido numerosos títulos que han originado subgéneros como el *gore*, *slasher*, *giallo*, *splatter*, *zombies*, terror psicológico, paranormal e incluso el *snuff*, que si bien se manejan bajo cierto margen de realismo, por presentar temáticas vinculadas con asesinos seriales, no dejan de ser parte del gran género del terror y parecen atraer hipnóticamente a una audiencia con notable inclinación voyerista por ver la muerte en vivo y “salpicando la cámara”. Evidentemente, es el cine de la posmodernidad.

Con el paso de los años, las corrientes sociales fueron desgarrando el velo del pudor y de la censura para mostrar una perspectiva más obscena de la muerte. Tal es el caso de filmes como *Sanjuro* (1962), de Akira Kurosawa, en el cual se desmiembran los cuerpos hasta salpicar literalmente la cámara. Esta tendencia posmoderna continuaría hasta la actualidad con las narrativas de realizadores como Tarantino en su obra *Kill Bill* (Vol. 1 y 2) (2003, 2004). Para algunos, la muerte nunca se había mostrado tan realista en pantalla. Irónicamente, el discurso de la muerte en el cine comienza a multiplicarse en intensidad y títulos; sin embargo, persiste el continuo tabú de silenciarla en el espacio cotidiano.

A pesar del paso de las décadas, la obsesión por representar la muerte en el cine continúa, quizás sea porque, para algunos creadores, el cine es el arte del aquí y del ahora. Sucede en el momento, mientras la fotografía evoca un recuerdo pasado, una realidad que ya pereció: una realidad muerta de por sí. El cine es la vida desde el pronunciado umbral marcado de la muerte. Constituye un medio tan popular que unifica al resto de las artes, que encuentran diferentes representaciones de este tema, al surgir innumerables títulos que lo abordan; ya sea desde la perspectiva de la comedia, el drama, el *thriller*, la ciencia ficción y, más popularmente, el terror.

Como se ha evidenciado, apenas la muerte es una de las tantas abstracciones cotidianas, sensibles y humanas que ha sido representada en el cine con distinto ingenio *artístico-fílmico-cinematográfico*; es decir, un concepto desarrollado a partir de otras disciplinas (como la filosofía o la metafísica, por ejemplo) y se introduce en el filme como motivo recurrente o recurso narrativo para relatar una historia, que puede estar cercana o no a quien consume

la obra, pero es el cineasta (el autor) y su equipo quienes logran tal hazaña mediática. Precisamente dentro del cine de autor, el tema de la muerte ha llegado a ser controversialmente descrito, pasando por encima de las restricciones que impone la industria cinematográfica comercial, ya que permite al realizador plasmar –sin presiones ni ataduras– su visión personal sobre un tema que, de hecho, involucra altísimos niveles de subjetividad. Hay quienes le han dado forma corpórea en un intento por darle sentido visual y sonoro a algo que, probablemente, por ser tan incomprensible, resulta aterrador.

Debido a la vastedad del tema en sí mismo, algunos realizadores han dedicado filmografías enteras sobre ello. Tal es el caso del director español Alejandro Amenábar, quien en su producción cinematográfica maneja la muerte como tema recurrente. Reconocido como parte de lo que algunos llaman “*la cosecha de los noventa*”, este director constituye uno de los máximos exponentes del cine español autónomo con sus primeros trabajos y, con el paso de los años, ha ido consolidándose como un cineasta internacional, quien ha abordado sus historias rescatando los principios más importantes de la narración cinematográfica comercial en un mercado independiente, caracterizado por darle mayor importancia al punto de vista del autor que a los esquemas narrativos establecidos por el cine clásico. Por esta razón se destaca dentro de un cine español con tendencia tradicionalista y folclórica que, bajo los esquemas de la cinematografía independiente, ha caracterizado la historia del séptimo arte europeo.

En su filmografía, este cineasta ha realizado tributos a diferentes directores del cine de suspenso como Hitchcock y Lynch, quienes pueden considerarse parte de la influencia norteamericana contenida en sus películas. Sumado a este estilo, Amenábar se ha caracterizado por la presentación de un final inesperado (o diferente) en algunos de sus filmes, con el cual ha sorprendido tanto a expertos como a espectadores. Evidentemente, esto se constituye en un ejemplo más de los arquetipos comerciales rescatados por el cineasta en sus obras y que ha determinado el éxito comercial de estas a escala internacional –para muchos, con marcada influencia de Spielberg–. Asimismo, uno de los rasgos más importantes de Amenábar es el hábito de usar la muerte como tema recurrente, así como la presencia de rasgos posmodernistas en sus filmes, que descubren la visión de este autor sobre la existencia humana. Por ello, ante tales peculiaridades, se plantean de este modo algunas inquietudes al respecto: ¿cómo se representa la muerte en el cine de Amenábar? ¿Cómo analizar tal representación? ¿Mediante cuáles códigos?

La semiótica (junto con la sociología y el psicoanálisis) ha sido la disciplina científica que ha hecho más intentos por esclarecer los valores e ideologías intrínsecos en la obra cinematográfica. En Europa, Christian Metz logró aproximarse a la definición del cine como lenguaje al proponer una gran sintagmática referida al filme narrativo, para poder demostrar la efectividad lingüística de este particular arte; pero fue Umberto Eco quien propuso la utilización del proceso de descodificación para poder acceder a tal instrumento masivo de comunicación. Más allá de las inconsistencias teóricas o nuevas propuestas hipotéticas en torno al hecho cinematográfico, estos autores se constituyeron en los pilares del estudio semiótico minucioso del filme como vehículo ideológico, propagandístico, vocero de valores, movilizador de masas de individuos, estímulo creativo, despertador de conciencias; o bien, manipulador constante de comportamientos. Razones para definir y exponer una propuesta de desmontaje fílmico centrada en la estructura narrativa y la derivación de las representaciones simbólicas que surgen de esta.

Hace dos décadas y con la valoración del concepto de estructura narrativa (en Sulbarán, 2000), se propuso demostrar cómo el filme puede desglosarse y estudiarse con el uso –transversal e interrelacional– de la narrativa fílmica con el apoyo ineludible de los códigos de representación auditivo/visual (cinematográficos). Se acuñó la

estructura de la narrativa fílmica como soporte de análisis, cuyos fundamentos teóricos provenían de otras corrientes del pensamiento como el estructuralismo, el naturalismo o el posmodernismo y buscaba encontrar las interconexiones entre las teorías del relato (de Propp, Barthes y Bremond, entre otros) y aquellas que ejemplificaban sugerencias para la efectiva construcción del guion cinematográfico (de Field, Seger, Chion y Vale); es decir, el guion concebido como esa guía u orientación escrita que pretendía alejarse de la obra literaria para encontrar su propia razón mediática, creativa o comercial, en el cine.

Esta metodológica del análisis de la narrativa fílmica propone varios procedimientos que incluyen la elección de un *corpus*, la realización de la *scaletta* a partir de la observación del filme, la segmentación de la película en escenas y secuencias, la intervención de los personajes con sus características, objetivos y transformaciones principales; así como el estudio del conflicto y el uso de ciertas leyes narrativas enunciadas por los tradicionales manualistas del guion. Esta propuesta se constituye en un claro acercamiento a la búsqueda de esos códigos fílmicos, a los que comúnmente se evade –en mayor o menor medida– en la literatura contemporánea sobre el análisis del filme. Sin embargo, los aportes de Casetti y Di Chio (1991) –entre otros autores de relevancia internacional, como Eco– fueron determinantes también para la presentación de los resultados de este trabajo, porque plantean una metodología basada en el estudio tanto de los códigos visibles del film como otra tipología de códigos que facilitan el desmontaje y análisis.

De carácter meramente descriptivo, diseño documental y transversal, apoyado en el análisis de contenido y la observación del filme aislado del condicionamiento del cine como espectáculo externo, este texto busca presentar los resultados del uso de una metodología sencilla para analizar una producción cinematográfica de contenido narrativo ficcional. Por un lado, estudiar la representación de un tema tan complejo como la muerte en el cine del realizador español, Alejandro Amenábar y, por otro, el desglose de la estructura de la narrativa fílmica de la saga Harry Potter, permitieron contrastar diferentes metodologías de análisis para su aplicación en el objeto de estudio, además del uso de conceptos propios de la semiótica y de la teoría del cine, con los cuales se desarrolló una estrategia metodológica para describir los sistemas de significación (de sentido) codificados que el cineasta utiliza para la representación.

En definitiva, se pretende resaltar la funcionalidad que tiene la estructura de la narrativa fílmica para el ordenamiento de las acciones y acontecimientos desarrollados dentro del film y sus consecuentes representaciones de temas e ideas abstractas, pero reales o propias del hombre, con el propósito de promover la clarificación de estas ideas con diversas valoraciones de sentido; por ello, su aplicabilidad a cualquier película. En consecuencia, teóricamente, esta investigación busca ampliar los modelos de análisis existentes, al combinar los preceptos teóricos del análisis semiótico aplicado al cine y los postulados de la teoría cinematográfica subyacentes. Metodológicamente, los aportes serán útiles para otros investigadores, principalmente en el área semiótica, que pretendan desmontar el filme, incluso, desde otras disciplinas como la sociología, la psicología, la educación, la antropología y la filosofía. Desde el punto de vista práctico y social, este texto ofrece los resultados de la aplicación de una metodología de análisis del filme que podrá ser usada, sin dudas, en distintos contextos educativos, creativos o analíticos.

Así que, para hacerlo más didáctico, este texto muestra un primero capítulo que recoge y estructura las principales corrientes teórico-metodológicas propuestas para el análisis del filme, sobre todo, haciendo hincapié en

las relaciones entre la disciplina semiótica, la teoría sobre la narrativa fílmica y los procesos de construcción del guion cinematográfico; además de los incunables referentes de la teoría del cine. Aquí el lector encontrará una síntesis de los autores más representativos para apreciar, desmontar y analizar una película con finalidades diversas.

El segundo capítulo se centra en el desmontaje inicial del filme desde la perspectiva narrativa. En este caso se pretende determinar las categorías básicas para iniciar el análisis de una obra cinematográfica y a través de las cuales comienza a definirse el sentido inmerso en una estructura narrativa compleja mediante la intercalación, desarrollo y progresión continua de los elementos narrativos elementales representados en el formato del cine. Por ello, este apartado se centró en el desmontaje de tres películas de la saga de Harry Potter, no solo por su valoración comercial, sino por la indiscutible relación del cine con la literatura; aunque en este caso los objetivos no se basaron en la búsqueda de estas relaciones; por demás, complejas.

El tercer capítulo se adentra un poco más en el análisis de la estructura narrativa del filme porque precisa ahondar en el estudio del conflicto. Parte de la metodología de análisis expuesta en el capítulo anterior, pero profundiza algunos elementos de los códigos fílmicos –no cinematográficos– para luego descubrir las vinculaciones entre estos y los códigos propios del cine con la intención de buscar (o develar) las representaciones simbólicas de la muerte en la filmografía de Amenábar.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS DEL ANÁLISIS FÍLMICO

1. El filme como discurso y sus efectos en el espectador

Desde sus inicios, el cine surgió como una novedad para el espectador, quien observaba imágenes exhibidas a modo experimental sobre una enorme pantalla en una sala oscura. Sin embargo, sus iniciadores no esperaron que los acontecimientos registrados tuvieran tal impacto psicológico en el público hasta el extremo de que un plano general de un tren, moviéndose hacia la cámara, pudiese generar el pánico masivo, al provocar que la sala quedara vacía por la pavorosa huída de los espectadores. Naturalmente, concebir el filme como discurso es ver al espectador como un *arquitecto* más del mundo cinematográfico, que comprende y reacciona a partir de sus experiencias con el mundo real.

Tan espontáneas como inesperadas, estas reacciones atestiguan la presencia de un medio que produce un impacto psicológico en el espectador, pues, precisamente, encierra diferentes mensajes que él mismo reconstruye a partir de aquello representado en la pantalla. Con respecto a esta premisa, Aumont (2008) describe al espectador de cine como un participante cognitivo y emocional, activo en la imagen, porque reconoce continuamente ciertos elementos que pueden verse o vincularse con la realidad. Estos procesos mentales se sostienen en la experiencia del individuo y aquello aprendido o asimilado a través de la imagen en movimiento, lo cual permite argumentar que no solo el espectador construye la imagen, sino que la imagen construye también al espectador en una relación dialéctica continua.

Según este autor, el papel del espectador puede ser entendido desde dos puntos de vista: el *cognotivista*, en el cual los procesos intelectuales del conocimiento son fundamentales para la comprensión del discurso en la pantalla y el *pragmático*, porque las condiciones de visualización (observación o consumo) del espectador –al presenciar las imágenes– determinan su comprensión y aceptación. La importancia de esta concepción reside en su carácter holístico, pues reconoce el papel del espectador como pieza importante dentro de la obra a pesar de no poseer las mismas competencias artísticas del autor.

Con respecto a los lineamientos formales, son numerosos los teóricos que desde el siglo XX han desarrollado experimentos sobre los efectos del cine en el espectador. En este sentido, Eisenstein fue uno de los primeros en concebir al cine como un soporte discursivo por medio del

cual, combinando los estímulos adecuados, se podía evocar determinados estados de ánimo e, incluso, sembrar en el espectador prefijadas ideas que, entonces, constituían una poderosa herramienta ideológica para el proyecto soviético.

Para Eisenstein, la estructura de la imagen y la narrativa se centraba solamente en el montaje, cuestión que sería contrastada posteriormente por algunos expertos, al esbozar nuevas teorías en las cuales se centraría más la atención a la narrativa, al defenderla como uno de los aspectos determinantes del discurso fílmico. Metz fue uno de estos casos, quien critica duramente la concepción absolutista de Eisenstein sobre el montaje como una manipulación ingeniosa de piezas de naturaleza irresponsable, mágica y todopoderosa. Para Metz, este concepto radical es obsoleto; aunque reconoce que el montaje –hoy conocido con el término de *edición*– brinda, hasta cierto punto, un nivel de coherencia al discurso, pero coexiste con otros elementos que –a juicio del teórico– enriquecen al cine como un lenguaje complejo.

A partir de sus estudios, Eisenstein homologaba su teoría fílmica con la teoría estímulo-respuesta de Pavlov. Es así como el autor concibe un cine capacitado para predisponer la respuesta emocional e intelectual del espectador a partir de la orquestación de determinados estímulos visuales exhibidos en la pantalla. En esto se basó su “teoría del montaje de las atracciones”, cuyo objetivo principal era alterar la consciencia del público con el “choque” (o yuxtaposición) de planos que generaban una nueva idea. Esta tesis tiene su fundamentación dentro de la dialéctica hegeliana-marxista, que concibe el avance social mediante el proceso de enfrentamiento entre una idea A y una B para gestar una idea nueva. Estos mismos experimentos se unificaron con el sonido, que el teórico soviético llamaba *contrapunto*, o el uso del encuentro entre el sonido y la imagen para crear nuevas ideas en el espectador.

La respuesta emocional sugiere, para Eisenstein, que la imagen es la manifestación de un mensaje interior, de un pensamiento dotado de un lenguaje que proviene del creador y que, en la misma media, al evocar una respuesta en el espectador, esta se encuentra relacionada con un “éxtasis”, una reacción emotiva a partir de la cual es posible que el espectador reciba la obra (ya sea literaria, pictórica o fílmica). En este caso, el asunto estético está más ligado a la emotividad generada en el espectador por ese “cine puño” o la importancia de la difusión de un concepto. La postura referida al éxtasis coincide con el psicoanálisis, que concibe al espectador como un sujeto *a merced de* sus propias pulsiones, afectos y emociones que intervienen de forma significativa en su relación con la imagen. A partir de estos experimentos y con el paso de los años, los estudios de Eisenstein precisaban la existencia de un “montaje de las atracciones” o “montaje de los

hechos”. Esta visión del montaje representaba un eje fundamental para la construcción del espacio fílmico y, por ende, de los discursos que son *estructurados* por el espectador.

Por su parte, Kulechov propuso la idea del espectador como *co-creador* de un discurso posterior a la autoría original de la obra mediante la manipulación espacial en el filme. Sin embargo, esta función co-creadora estaba determinada, en el fondo, por el montaje que organizaba los procesos cognitivos bajo los cuales el espectador interpretaba aquello visto. Este teórico explicaba que, al concatenar planos de personajes observando a la cámara con planos de otros objetos o situaciones específicas –que bien podían ubicarse en otro lugar lejano al actor y en ausencia de un plano de situación –, el público reaccionaba a esas imágenes que tenía en frente. A esta concatenación intencional de planos intercalados se le denominó “efecto Kulechov”.

En contraste con Eisenstein y Kulechov, Vertov –cuyos escritos y manifiestos fueron compilados en 1973– fue otro teórico soviético que adversó públicamente los postulados anteriores al presentar su teoría del *kino-eye* (cine-ojo), con la cual defendía una concepción distinta del cine, al considerarlo una herramienta para captar la realidad de modo objetivo sin preparación previa y bajo la premisa de que la cámara capta la realidad mejor que el ser humano. Para este, como tarea esencial y programática, los cineastas tenían que ayudar a todos los oprimidos (al proletariado) en su aspiración por clarificar los fenómenos vivos más próximos. La elección de los hechos fijados en el celuloide sugerirá al obrero o al campesino el partido o ideología a tomar. Postura que destronó completamente el carácter ilusionista de Eisenstein.

Esta postura motivó algunas confrontaciones teóricas. Mientras Eisenstein calificaba al cine-ojo como un intento por alejar al cine del resto de las artes; para Vertov, el futuro del cine estaba fundado en los hechos y proclamaba la supremacía de la cámara sobre el ojo humano, puesto que captaba las imágenes como un reflejo de las personas, lo cual permitía al espectador identificarse con el proceso de filmación en vez de estar frente a un generador de ilusiones y ficciones, como sugería la teoría de Eisenstein. A pesar de las discordancias con Vertov, los trabajos de Eisenstein y Kulechov son considerados hoy día de gran importancia y forman parte de la reconocida corriente formalista rusa, la cual privilegiaba el “cómo” sobre el “qué”. De este modo, las teorías aportadas por estos especialistas soviéticos concebían al cineasta como creador de la realidad mediante su propio arte, al valerse del recurso técnico del montaje para modificar la realidad circundante.

La escuela soviética fue la primera en estudiar los fenómenos de percepción, así como de sentar las bases de la concepción del cine como discurso e, incluso, como arma ideológica debido a su gran poder de persuasión mediante una sintaxis visual. En contraste con Eisenstein, Bordwell (1995) argumenta que el funcionamiento del espectador se sustenta en dos actividades principales: la “comprensión” de la imagen a partir de procesos cognitivos y perceptivos, así como el “saber” del espectador –como estructuras de conocimiento– que coincide con aquello encontrado en una obra cinematográfica.

Para Bordwell, las actividades cognitivo-perceptivas inducen (en el espectador) procesos de inferencia que van desde el hecho de detectar un movimiento en la pantalla hasta construir un vínculo entre las escenas y atribuirle significados a un filme. Así, el espectador es quien “construye” la historia a partir de lo representado en la obra:

“En nuestra cultura, el perceptor de un filme narrativo llega armado y activo a la tarea. Toma como objetivo central labrar una historia inteligible. Para hacerlo, el perceptor aplica los esquemas narrativos que definen los acontecimientos narrativos y los unifica por medio de los principios de causalidad, tiempo y espacio” (1996, p. 39).

Para este autor, el espectador posee esquemas mentales con los cuales ajusta lo que percibe a aquello que conoce a través de los prototipos o las imágenes de los *objetos*, los *patrones* (o sistemas de sentimientos) y los *modelos* de procedimiento (conductas). Estos tres esquemas participan activamente en la aprehensión de la película por parte del espectador, por tanto, queda claro que Bordwell prioriza más los asuntos intelectual y cognitivo que los emotivos, contrario a la teoría de Eisenstein.

Sin embargo, este teórico no sería el único en hablar del ámbito psicológico en los procesos de recepción fílmica, ya que el cine –como maquinaria generadora de efectos en los espectadores– fue defendido por otros expertos, como Deleuze (1983), quien parte de los postulados de Bergson para generar una teoría fílmica según la cual el espectador cinematográfico podía ver y experimentar situaciones difíciles de explicar como el tiempo, la memoria, el movimiento y la acción.

Deleuze explicaba la existencia dos formas en el cine: la *imagen-movimiento* (o la acción como eje central), característica inherente al arte fílmico hasta finales de la II Guerra Mundial, y la *imagen-tiempo*, manifestada en los distintos movimientos cinematográficos como el

neorrealismo italiano, la *nouvelle vague* francesa o el nuevo cine alemán, entre otros. Esta nueva forma se caracterizó por presentar un cine más reflexivo:

Cuadro N° 1: Comparación entre <i>Imagen-Movimiento</i> e <i>Imagen-tiempo</i>	
Imagen-movimiento	Imagen-tiempo
- Se concentra en la acción. - Reproduce el movimiento en el entorno de la historia. - La película es un ensamble cerrado con coherencia a partir de cortes racionales (montaje). - La acción se subdivide en: *Imagen-percepción: se refiere al acto perceptivo ejercido tanto por el personaje dentro de la narración (al observar un ambiente u otro personaje) como por el receptor. *Imagen-acción: el acto perceptivo provoca en los sujetos un afecto o pulsión que se traduce en una acción específica que los transforma. *Imagen-afección: a veces, las situaciones no se pueden resolver a través de una acción y lo que sucede se muestra a través de imágenes (<i>close up</i>) o primeros planos del rostro.	- Se concentra en la reflexión. - Resalta la importancia del tiempo en el acto de mirar o escuchar. - Es el producto de la crisis entre percepciones-acciones-afecciones. - La temática reflexiva conduce al autor al intento de entrar en la mente de los actores-personajes. Es así como la percepción-acción asciende a la imagen mental (como en el cine de Hitchcock). - No hay una coherencia en las acciones. - La realidad se compone de trozos heterogéneos que connotan ambigüedad y falta de orientación de los personajes frente a una realidad que los supera. - La situación sobrepasa toda forma de reacción. - El cine se vuelve una reflexión sobre el tiempo.

El fundamento que Deleuze toma de Bergson se sustenta en considerar cada elemento de la realidad como una imagen: De la percepción pura se pasa al afecto. El cerebro, frente a las imágenes-cosas, es una central tanto de acción como de inhibición y puede escoger, ante un estímulo percibido (una imagen), reaccionar, vacilar, esperar o inhibir la reacción. Pero esa inhibición tiene un carácter de “auto-acción”, “auto-afección”; es decir, un afecto. Este último se define como la forma de desviar una reacción inhibida al interior del cuerpo. He aquí el primer punto que profundiza parte de la tesis propuesta por Eisenstein con el “montaje de las atracciones” o el “cine puño” como generador de reacciones en el espectador.

Para Deleuze, la afección es otra modo como el hombre (espectador) recibe las imágenes, puesto que la memoria tiene también un papel fundamental en la recepción de estas. Apelar al uso de la memoria crea una fisura entre acción y reacción, al inhibir una reacción automática, y generar igualmente una afección. La percepción es entonces una interpretación a partir del reconocimiento de datos brutos a través de los sentidos con ayuda de la memoria. Cuestión importante en los estudios de recepción iniciados por Eisenstein, Kulechov o el mismo Bordwell.

De acuerdo con esta teoría de Deleuze, todo lo que ocurre en el cine, sea acción o reflexión, es imagen. Es un acto que está sucediendo y que es “visto”. Cada imagen está en movimiento incluso en el montaje, donde los fotogramas unidos secuencialmente producen una sensación de movimiento.

Otra modalidad cinematográfica se establece por la irrupción del tiempo como forma consciente o memoria, de la cual está dotado tanto el personaje como el espectador, quien reconstruye ese universo, limitado por un encuadre visual y reconstruido como una entidad viviente a través de cortes móviles en un intento por hacerlo real. El cine se vuelve subjetivo y apela, aún más, a la reflexión del tiempo sujeto a la memoria del individuo/espectador. Por ello, con los planteamientos de Deleuze se profundiza la concepción del cine como discurso, que encuentra existencia en la psiquis del espectador, quien lo reconstruye en función de las reglas puestas a partir de los códigos intervinientes y el uso del montaje. La importancia de sus postulados se centra en la consideración de la función psicológica consecuente a la reconstrucción del discurso, que revela el grado de complejidad escondido en el filme.

Paralela a la imagen-movimiento, imagen-acción e imagen-afección, Deleuze esboza como nueva categoría la *imagen-pensamiento*. Según Asiáin (2011), este concepto es presentado como la imagen que el pensamiento instaura sobre sí mismo: el significado de pensar, el uso del pensamiento y orientarse en el pensamiento. Al hablar de imagen se alude la idea de la representación, precisamente porque esta imagen-pensamiento funciona como la reproducción de una idea que funciona como pensamiento. De hecho, Asiáin explica que Deleuze elaboró una clasificación de las imágenes cinematográficas a partir de estamentos filosóficos: El cine no es capaz solamente de pensar por sí mismo, sino de pensar *de otro modo*, más allá del concepto y por encima de la imagen. El cine es la demostración de que una imagen puede superarse a sí misma porque es la creación de una imagen no representativa y, en consecuencia, una imagen que constituye una crítica de la representación y, como tal, es capaz de producir una «nueva imagen del pensamiento» que muestre a la filosofía un camino de salida a la imagen dogmática.

La imagen deja de ser psicológica, pierde las connotaciones negativas que la ligaban a la copia o a la representación, pasa a formar parte de la realidad material y a definir el *plano de inmanencia*, entendido como esencia o suelo para la creación de la actividad filosófica; es decir, el campo de exterioridad que opera como *horizonte* del pensamiento. El plano se concilia ahora con la imagen, porque esta última ha ganado toda suerte de velocidades y de movimientos,

además de todo tipo de profundidades del tiempo. La imagen cinematográfica, dinámica y temporal, se torna así imagen del pensamiento que escapa a todo dogmatismo.

En este sentido, el cine como arte –no como industria del entretenimiento o de consumo masivo– puede estimular las capacidades críticas y creativas. Deleuze declara además que la función más alta del cine reside en mostrar, a través de los medios que le son propios, en qué consiste pensar y cómo el pensamiento surge solamente allí donde se queda sin respuestas, en el extremo mismo de su impotencia (imagen-afección). En este caso, el cine asume un papel pedagógico fundamental en la creación de nuevos lazos que permitan al receptor creer en el mundo, para que el hombre se vincule con “eso que sucede”.

Al igual que Deleuze, dentro de los teóricos contemporáneos que aportaron otra perspectiva psicológica sobre el cine, se encuentra Mitry (2002), quien vinculó dos conceptos en su teoría: la estética y la psicología. Su teoría representa una reconciliación entre los postulados formalistas rusos con el realismo más extremo. De hecho, el autor reconoce que los lineamientos generales de la estética cinematográfica nacieron en la Rusia soviética, gracias a los trabajos de Kulechov, Vertov y Eisenstein. Para este autor, un considerable número de artificios artísticos conforman la “gran estética del cine”, que genera un profundo impacto en el espectador al conducirlo a una experiencia psicológica capaz de completar el proceso fílmico.

Mitry se acerca a la postura de Eisenstein al considerar el montaje como uno de los recursos más importantes del cine, que el realizador utiliza para crear una tensión entre lo visto y lo sentido; en consecuencia, se ofrece al espectador una experiencia que trasciende el relato. Concibe dos tipos de montaje: *externo* (o técnico) cuando dos planos están unidos por el corte y el montaje *interior* (o efecto montaje), realizado a través del movimiento de cámara cuando se unen dos planos o por medio de la profundidad de campo (dos planos se superponen en un mismo encuadre para producir un tercer plano). Con el montaje, el cine articula un particular lenguaje con el cual se estimulan los procesos perceptuales del espectador, quien compara la realidad mostrada en el filme con la que conoce a partir de la organización de las estructuras formales, la poética, la estética y la psicología.

A pesar de las discrepancias o congruencias entre los autores, las teorías del cine han constituido un germen que ha sido desarrollado con el paso de las décadas, superando cada día la teoría precedente. Bazin (2008), por ejemplo, de enfoque realista, separaba el cine de la pintura y la música por su tendencia natural a desvincularse de su raíz originaria: la realidad. Esta

perspectiva acerca más al autor al radicalismo de Vertov, ya que predicaba la necesidad del cine por plasma la realidad como “verdadero signo” de esta, al intentar reproducirla fielmente; por tanto, no era el montaje sino la profundidad de campo junto con el plano-secuencia las verdaderas herramientas cinematográficas que tenía el realizador para encuadrar una parte de la esencia de la realidad de forma directa y sin intervenciones que pusieran en entredicho la interpretación.

Bazín fundamenta su teoría realista en la dinámica estética del cine, que no permitía el estatismo del signo, sino la adopción de un acontecimiento constituido por elementos *espacio-temporales*. Frente a la fotografía de un beso (estática, congelada, retenida en un instante), el cine ofrece la continuidad de un acontecimiento dinámico: empieza y termina en un proceso creíble –y verosímil– para el espectador.

A la luz de estos postulados teóricos, esta disertación enmarca al cine como un territorio donde se circunscriben discursos que, a partir de una realidad visible –percibida por los sentidos del autor–, son contruidos por este con la forma de un mensaje orquestado en imágenes, sonidos y una línea narrativa que busca representar una visión personal sobre los aspectos subjetivos de la vida humana. Esta orquestación se fundamenta no solo en el montaje/edición como parte de los recursos narrativos que el director utiliza para persuadir al espectador y contagiarlo de sus mismas inquietudes, sino también en los elementos presentes en la banda sonora, las ambientaciones, las acciones de los personajes y la fotografía, entre otros.

En líneas anteriores se hablaba de la relación dialéctica establecida entre el receptor y una obra. A partir de esta relación, entra en el juego la teoría psicológica del espectador en la cual se entremezclan el saber y la credibilidad. Esta teoría se sustenta de la consciencia (o sapiencia) del espectador en cuanto al distanciamiento que existe entre la sala de cine y los ambientes recreados dentro del espacio físico de la pantalla. Esta “suspensión de credibilidad” permite al espectador aceptar todo un sistema de convenciones que se apoyan sobre los conocimientos básicos sobre el dispositivo cinematográfico. Este razonamiento complementaría la idea de que el espectador, al entrar en contacto con el filme, desarrolla procesos mentales que modifican la obra, como si se tratara de un texto para buscar y extraer sus significaciones posibles.

Desde esta perspectiva, el filme ahora no es un discurso consumado, sino un espacio textual abierto a un sinnúmero de lecturas en función del marco de referencia del sujeto receptor que, al interpretarlo, es capaz de reconstruirlo mentalmente en una estructura nueva. Según Tarín y Marzal (2006), la condición interpretativa de una persona al enfrentarse a una representación

(como una obra artística) hace posible la presencia del texto, propenso a “leerse” por constituirse en un espacio textual. Se define de este modo por estar organizado, originalmente, por un principio ordenador que puede estar estructurado entre límites precisos e inmutables.

Esta postura se presume dudosa cuando Aumont (1998) concibe al espectador como un agente que reconstruye la imagen recibida; por consiguiente, toda idea de *inmutabilidad* queda descartada. A este punto de vista se une la perspectiva de Eco quien no desvincula del discurso la presencia de un *receptor-lector-intérprete* tan importante como el mismo emisor. Aquí se une Barthes (1977), al exponer que el texto –una vez en manos del lector– se separa del énfasis del autor para originar una *nueva lectura* que el espectador hace suya como parte del proceso que lo convertirá en un objeto estético. La mutabilidad no solo es válida, sino necesaria para la vida del texto.

Para Aumont, el primer estatuto de la imagen es “mostrarse” para construir un sentido a partir de diversos códigos y establecer una relación entre el acto de “mostrarse” y “dar a entender”; es decir, dos principios fundamentales dentro de la narrativa fílmica. El relato constituye el punto de relación entre la ficción y la enunciación. Esta relación se ubica del lado del espectador y, de esta manera, la cualidad enunciativa (el “mostrar”, como se mencionaba antes) implica la causa del *querer decir* algo –lo representado no es el objeto en sí mismo, sino lo que se quiere decir de él–. Esto constituye uno de los principios que favorecieron la aparición de la narración en el cine.

En otro aspecto, la cualidad del *movimiento* otorga a la imagen un sentido de transformación continua. Desde la perspectiva cinematográfica, esta cualidad introduce la idea de narración por presentar a la ficción a través del cambio permanente: hay un movimiento, duración y transformaciones. Por último, al buscar un sentido de credibilidad y legitimidad, el cine ha apelado a la narrativa para contar historias que generen interés en el espectador. Estos tres estatutos son los pilares fundamentales para argumentar la presencia de una narrativa dentro del cine, además de ratificar la idea del discurso fílmico y, por ende, de un texto susceptible a transformaciones interpretativas.

Con respecto a la idea de interpretación, la perspectiva de Molero (2004, 2007) explica que, dentro del discurso fílmico, el autor desarrolla una serie de operaciones para ordenar y articular la realidad mediante procedimientos técnicos y contenidos sociales; es decir, a partir de signos y códigos culturales compartidos con el espectador-intérprete (que también participa en un diálogo

activo realizador-espectador). En esta teoría, el principio ordenador de Tarín y Marzal (2006) sobre la predisposición del autor cinematográfico y el papel activo del espectador sugerido por Aumont se unifican con la propuesta del modelo dialógico de Molero, cuando apela a la semiosis:

“El concepto de actividad situada participa de la relación de poder en la que el autor del texto fílmico como emisor y el espectador-intérprete como receptor, juegan a la integración del poder del <<otro>>, participando en la construcción del sentido y en la negociación de las representaciones dominantes, pues el receptor contribuye a crear o terminar de crear el sentido dominante a partir del sentido tutor o sugerido del texto fílmico” (2007, p. 98).

Estas aseveraciones tienen una justificación en la definición que Sulbarán hace de la narrativa fílmica: primero, es “un conjunto de procedimientos que realiza el guionista para la posterior construcción del discurso cinematográfico, basado en una serie de presuposiciones teóricas y, en una segunda instancia, es el relato inmerso en el filme” (2000, p. 47): la narración sirve como guía para el análisis fílmico, pues constituye un campo en el cual diversos elementos intervienen porque pertenecen (o son parte) del filme argumental. Aquí se encuentra uno de los primeros aspectos que contradice la postura de los teóricos soviéticos, quienes daban todo el crédito interpretativo al montaje/edición. Igualmente, autores como Bordwell (1995) y Casetti y Di Chio (1991) conceden también un gran peso al estudio narrativo del filme.

2. El análisis fílmico

Para Valdellós (2007), el análisis constituye –junto con la crítica– uno de los dos frentes poderosos de la actividad interpretativa, como proceso inferencial. Para esta autora, el análisis es definido como la distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios y elementos. Esta conceptualización coincide con Casetti y Di Chio (1991), quienes incluyen las nociones de descomposición y recomposición del filme con la finalidad de identificar los principios de construcción y funcionamiento: un recorrido analítico y circular, que parte de una descomposición y termina con una composición del objeto analizado del cual se extrae la comprensión de su significado y su sentido. Con respecto a este punto, Tarín y Marzal (2006) diferencian estos últimos conceptos al definir el significado como producto de un código, mientras que el sentido depende de la presencia de un sujeto capaz de inferirlo.

Casetti y Di Chio realizan una segmentación bastante apropiada del concepto *análisis*, porque es definido a partir de las actividades mentales que deben desarrollarse para lograrlo. En un primer momento, tras encontrarse con el objeto de estudio, el análisis parte del reconocimiento, entendido por los autores, como “la capacidad de identificar todo cuanto aparece en la pantalla” (1991, p. 21). Puede concebirse desde el nivel de la denotación, pues se trata de una actividad desarrollada a partir de los procesos perceptivos. En segundo lugar, los autores explican que la comprensión se caracteriza por la acción de insertar todo aquello reconocido anteriormente en un conjunto más amplio: Implica una conexión de elementos entre sí para luego orientar esta conexión al marco de conocimientos contenidos en este.

Estas dos operaciones (reconocimiento y comprensión) se apoyan entre sí para consumir eso que los mismos autores mencionan como descomposición del objeto de estudio. Para Casetti y DiChio, el siguiente paso está relacionado con la descripción, la cual implica “recorrer una serie de elementos, uno por uno, con cuidado y hasta el último de ellos; pasar revista a un conjunto detalladas y completamente” (1991, p. 23). Una vez concluido este procedimiento, se pasa a la interpretación, campo en que el analista y el objeto forman una relación dialéctica para captar el sentido del texto, tanto implícito como explícito. Este punto coincide con la diferenciación hecha por Tarín y Marzal explicada en líneas anteriores, quienes también resumen las diversas visiones sobre el análisis al describirlo como una doble tarea: de-construir para describir y establecer las relaciones entre las piezas que componen el *corpus*¹ a fin de poder interpretarlo y explicar los mecanismos que generan el todo significativo.

Estos grandes procesos se constituyen en los pilares sobre los cuales deben erigirse todas las metodologías y, específicamente, aquellas aplicadas al análisis fílmico. El carácter minucioso presente en el concepto de análisis de estos autores italianos permite comprender una visión exhaustiva para el estudio de todos los sistemas de significación explícitos e implícitos de un discurso fílmico. Un texto escrito (entiéndase una obra literaria o un poema, entre otros) puede ser analizado desde cualquier perspectiva lingüístico-discursiva; es decir, puede compararse; sin embargo, en el caso del cine, la secuencialidad de las imágenes, el flujo sonoro específico y el ritmo predispuesto por el autor impiden la intervención libre del analista en comparación con el nivel de libertad que tendría con una obra escrita.

¹ Si bien, dentro de la metodología científica se habla de *muestra*, en el ámbito semiótico se usa el término *corpus*, definido como la “colección finita de materiales predeterminada por el analista en base a una cierta arbitrariedad y sobre la cual se trabajará” (Barthes, 1971, p. 100).

Dicha secuencialidad es definida por Casetti y Di Chio como la fascinación del cine: en el proceso de seguimiento hecho por el espectador para entender la obra cinematográfica, este se deja seducir por el filme y, con la suspensión de credibilidad, se entrega a las reglas del juego de la película. El *alejamiento* del filme es precisamente el respaldo que tiene el investigador para no dejarse implicar en el juego atractivo de un filme, para estar atento como *cercano* al objeto de estudio y, de esta manera, poder captar al detalle sus elementos constituyentes. A juicio de los autores, “cualquier estudioso sabe que debe estar lo bastante cerca del objeto investigado como para captar todas sus características esenciales, pero también lo bastante lejos como para no quedarse pegado o implicado en él” (1991, p. 20). Esto coincidiría con el principio de distanciamiento que debe haber en todo método científico para mantener la objetividad.

Al momento de hablar sobre el *alejamiento*, Casetti y DiChio destacan la importancia de este, pues todo investigador –desde el momento que escoge estudiar un objeto o sujeto– tiene tanto una pre-comprensión como una hipótesis. Esto podría traducirse como un adelanto a los hechos que el análisis arrojará en forma de conclusiones al finalizar el estudio. En consecuencia, el analista debe manejar cuidadosamente esta perspectiva personal con el propósito de evitar algún tipo de contaminación sobre los procedimientos usados. Para estos autores, el distanciamiento constituye la única estrategia para dominar este campo de estudio subjetivo y complejo (para algunos teóricos), hasta el extremo de ignorar una metodología específica, ya que son muchas las perspectivas propuestas por quienes han dedicado su trabajo al análisis fílmico.

Por su parte, Bordwell (1995) explica las tres dimensiones del significado para sustentar la importancia del análisis como una serie de operaciones cognitivas realizadas por el investigador: *Referencial*, con esta, el espectador reconoce en la historia un mundo similar al real a partir de sus experiencias de vida, al constituirse en una *referencia* para el reconocimiento del mundo presentado en la diégesis (nivel denotativo). *Explícita*: está formada por los valores conceptuales evidentes con que el espectador dota a ese mundo representado en la historia (campo denotativo). *Implícita*: formada por aquellos recursos simbólicos no evidentes que el espectador encuentra dentro del discurso (nivel connotativo). *Sintomática*: aquí están aquellos significados que el espectador inscribe dentro del discurso original a partir de una deducción sintomática –a pesar de que estos valores no se encuentren explícitos ni implícitos en el filme–; con otras palabras, el espectador construye el mensaje de la obra (nivel connotativo).

No obstante, para este estudio, el análisis debe incluir necesariamente el estudio del emisor como narrador, el receptor como narratario y el punto de vista. En consecuencia, la narración

tiene una importancia primordial y debe estudiarse a partir de sus componentes: personajes, acontecimientos, situaciones y transformaciones para poder descubrir el sentido y significados de la producción cinematográfica (Sulbarán, 2000).

2.1. Metodologías

2.1.1. *La sintagmática de Metz (1968)*

Si bien, Metz no propone un método para el estudio de una obra cinematográfica –como en el caso de los teóricos estudiados hasta el momento–, su perspectiva del filme como discurso complementa perfectamente las otras visiones presentadas. Para este autor, la definición de la narrativa parte de dos presupuestos teóricos que incluyen las nociones de “objeto” y “transformación”. De esta manera, Metz define la narrativa como aquello que remite a un *objeto* original y consistente en una cadena de eventos. Igualmente, el término se encuentra unido a la condición que tiene la narrativa como *transformación* del “objeto original” en “objeto narrativo”.

La noción de evento se integra al concepto como la sumatoria ordenada de estos en una secuencia y que constituyen lo que Metz llama el *objeto natural* u *objeto original* sobre el cual se elabora una narrativa. Este “objeto original”, poseedor de una secuencia natural de eventos y con una significación amorfa no explícita, es el punto de partida del análisis literal y figurativo que ha de incluir sus partes constituyentes; es decir, los mismos eventos. Estas partes son aisladas mediante el “análisis fragmentador” en el cual se ubica la significación, como una etapa de carácter construido y discontinuo para explicitar los eventos que inicialmente se habían experimentado a través de la percepción bajo cierto orden natural y continuo.

Metz explica que el resultado de dicho análisis se conoce como el “momento sintagmático” dentro del cual se vuelve a re-ensamblar el “objeto original” que, una vez estudiado en sus eventos constituyentes, pasa a denominarse “objeto narrativo” en el que se organizan, en una secuencia más o menos cronológica y a partir de una actividad permutativa, los eventos del “objeto original”, que ahora constituyen “unidades narrativas básicas”. Este objeto re-ensamblado es producto de un proceso y de una mentalidad sintagmática.

La significación constituye el proceso a través del cual se llega al objeto narrativo, ya que esta representa la experiencia articulada en la que se reconocen los eventos en una representación objetiva. Las diferencias entre el *objeto narrativo* y el *objeto natural* pueden percibirse así:

Cuadro N° 2: Diferencia entre objeto natural y objeto narrativo	
OBJETO NATURAL	OBJETO NARRATIVO
Producto de la percepción. Significado natural con semantismo implícito amorfo, con eventos percibidos de forma continua y espontánea.	Es la etapa intermedia del proceso de la significación que genera una segmentación discontinua de significados. Estas secciones obedecen al llamado análisis fragmentador en el que se dispone cada evento como “unidad narrativa básica”, con un orden explícito.

Para Metz, los dos primeros niveles (objeto natural y objeto narrativo) corresponden a la *historia*, mientras que el último nivel –el de la narración– corresponde al *discurso*, pues allí los eventos no necesariamente están articulados de una forma natural, sino en función de la creatividad del autor, por lo que en esta última etapa existe una transformación temporal del objeto narrativo². La idea de transformación surge a partir del ensamblaje del nuevo “objeto narrativo” como producto de una permutación de los eventos del “objeto natural”, poseedor de un orden, para luego pasar a un objeto narrativo con un orden más o menos cronológico: se convierte en un objeto reconstruido que no reproduce, cabalmente, la realidad. Esto permite al autor justificar su visión de la narrativa como todo un sistema de transformaciones temporales.

Este autor justifica la narrativa como un discurso de consciencia secuencial (eventos encadenados con un orden específico) y lingüística. Esto conduce la idea de que toda narrativa tiene como soporte el lenguaje y, en el caso de la narrativa fílmica, la imagen es una unidad lingüística que funciona como un vehículo para formar el sintagma o la cadena fílmica. Por ello, Metz concluye que si la narrativa puede ser analizada estructuralmente en una serie de predicados o sintagmas, se debe a que esta es una cadena de eventos articulados en función de un sentido. La significación que antecede al objeto narrativo segmenta la estructura del objeto original en “eventos” con un orden temporal natural: se establece la articulación lingüística del “objeto original” que aún no es narrativa y es parte de la historia, pero se consolidará cuando se estructura en un discurso.

“La gran sintagmática” de Metz representa el intento por aislar las principales figuras con funciones de ordenamientos espacio-temporales del filme como discurso y, en consecuencia, un

² Estas transformaciones apuntadas en la teoría de Metz se vinculan con esas *actividades situadas*, planteadas por Molero (2007), bajo las cuales el realizador articula la realidad con signos y códigos culturales conocidos por el espectador.

acercamiento por analogía entre el lenguaje y el cine, debido a la naturaleza sintagmática que ambos comparten para producir un discurso mediante la selección y combinación de elementos tanto visuales como auditivos con la intención de formar unidades de autonomía narrativa en las cuales los elementos interactúan semánticamente. Por esta razón, el autor propone una división del filme en unidades para así poder señalar una serie de segmentos autónomos susceptibles a un posible análisis. A estas unidades las denominó *sintagmas*, definidos como una cadena de significantes de orden lógico. En este estudio, Metz afirmó que son ocho tipos y constituyen la primera organización de imágenes en las películas narrativas. Estas no son independientes unas de otras porque el sentido se manifiesta en sus relaciones:

Plano autónomo: segmentos que corresponden a un episodio de un relato con una estructuración particular. Se definen como un solo plano. Puede ser un *plano secuencia* (un solo plano de larga duración sin cortes ni transiciones en el que se corresponden la unidad de acción y el punto de vista) o los *insertos* (inserciones o planos únicos que intervienen en la secuencia subsiguiente), que pueden ser *no diegético* (planos exteriores al mundo de la ficción recreada en el filme), *diegético desplazado* (las imágenes diegéticas reales, pero pertenecen a otro contexto espacial y temporal. Están constituidos por el *flash back* y el *flash-forward*), *subjetivo* (recuerdos o temores del personaje) y *explicativo* (aquellos planos únicos que clarifican acontecimientos ante el espectador: el paso del espacio empírico al intelectual).

Sintagma paralelo: aquel en el que coexisten dos motivos alternantes sin una relación espacial o temporal clara. Por ejemplo: un paisaje nocturno, urbano y siniestro, luego un paisaje campestre y soleado, después retorna al primer tema. Nada indica si las dos escenas tienen lugar en el mismo momento o en momentos diferentes: son motivos simbólicos.

Sintagma paréntesis: escenas breves que son ejemplos típicos de un cierto orden de la realidad, pero sin secuencialidad temporal y organizado en función de un concepto.

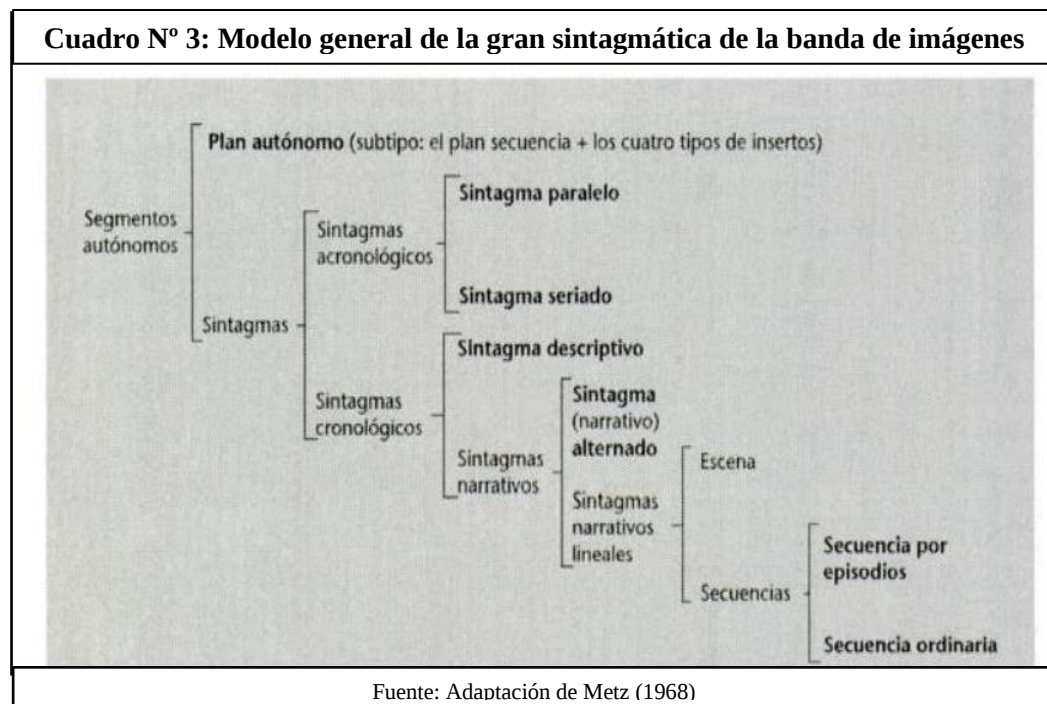
Sintagma alternante: aquí se hace referencia al montaje alternativo paralelo que sugiere continuidad temporal. Por ejemplo: una persecución donde se alternan planos entre los perseguidores y los perseguidos. Hay tres subtipos: *montaje alternativo* (de alternancia diegética de tiempo y lugar), *montaje alternado* (hay unidad de tiempo, pero no de lugar y de efecto) y *montaje paralelo* (no hay unidad de tiempo ni de lugar, pero se refuerza la unidad de efecto o contenido: correspondiente al montaje intelectual o simbólico).

Sintagma descriptivo: La sucesión de imágenes corresponde a su co-existencia en el espacio y no a un posible ordenamiento temporal, pues es indiferente a este. Los objetos mostrados sucesivamente sugieren una coexistencia espacial y aportan además información sobre el contexto plasmado en el filme. Puede recaer tanto en cosas inmóviles, como en acciones. Por ejemplo, la descripción de una casa o edificio; el pastoreo o la vida en el fondo del mar.

Escena: Como unidad concreta, la escena se puede encontrar en el teatro o la vida. Una situación o acción particular concentrada y cerrada en sí misma, poseedora de un sentido unitario, ya que tiene una “unidad de efecto”, así como le es propia la unidad de tiempo y lugar.

Secuencia episódica: Como toda secuencia se trata de una acción compleja, se desarrolla en diversos lugares y está formada por la suma de varias escenas que conforman un sentido común. Conserva cierta unidad de efecto, pero las escenas no coinciden en el tiempo fílmico y el tiempo diegético. Se trata de un resumen simbólico de las etapas de un desarrollo cronológico explícito que sugiere la comprensión de un período.

La secuencia ordinaria: Se diferencia de la anterior porque la acción es presentada bajo la forma de elipsis con saltos en el tiempo y el espacio, disimulados por el montaje en continuidad.



Siguiendo el modelo de Metz, Mariño (2008) propone una tipología de escenas cinematográficas, con las cuales pretende definir ciertas unidades que, sin tener un carácter

lingüístico propiamente, resultan útiles al ser identificadas como dispositivos inherentes al discurso fílmico y que denomina “unidades escénicas en la composición cinematográfica”. La utilidad de esta división está relacionada con su utilidad, como propuesta para el análisis fílmico y para la realización de una película. El autor explica que todo sintagma toda unidad escénica) está definida con precisión en su modelo. Estas unidades son:

De presentación: “En toda película encontramos la presentación de los personajes y de la situación en que están inmersos al comienzo de la historia a narrar” (Mariño, 2008, p. 121). Esta unidad incluye los créditos y tiene por objeto presentar, tan pronto como sea posible, a los personajes que intervendrán en la acción, así como las circunstancias con las cuales actuarán.

De descripción: en el cine siempre se encontrarán instancias descriptivas, más que narrativas (correspondientes a las descritas anteriormente). Solo que aquí cumplen una doble función: a) de contextualización y b) de no contextualización.

De transición. “Entre una secuencia y otra, o bien entre una escena y otra, suelen encontrarse momentos de tránsito, de paso, que sin añadir nada a la intriga, sirven para encadenar con cierta lógica las acciones” (Mariño, 2008, p. 122). Son útiles para acelerar o retardar acciones, por ejemplo. También pueden emplearse cuando se siente la necesidad de dar un descanso al espectador o un cierto tiempo para asimilar el contenido observado.

De subjetivación: corresponden a los planos autónomos de Metz. Son las unidades en las cuales aparecen los sueños, premoniciones, evocaciones, *flash back* y *flash forward*.

De acción: “Unidades cuyo propósito es la narración de acciones físicas, como en los enfrentamientos entre personajes o grupos de personajes, persecuciones, asesinatos, etc.” (Mariño, 2008, p. 122).

De teatralización: son unidades centradas tanto en el diálogo como en el desarrollo de la acción, que pueden asimilarse a la escena teatral: Lo escénico es su característica dominante.

De explicación: “Son las partes de la película en las que, debido al planteamiento y desarrollo de la trama, se hace necesaria una explicación de los sucesos narrados para que esta sea inteligible” (Mariño, 2008, p. 122). Es muy propia en las películas policiales y de misterio. Esta puede dividirse en dos categorías: *argumental* (Si resuelve el problema planteado por el argumento), *especulativa o divagatoria* (en las películas que dejan un final abierto; son conjeturas, pero no hay pruebas de nada).

2.1.2. *Los códigos según Eco (1986)*

En su libro “La Estructura Ausente”, Eco comprueba que en la comunicación fílmica existen códigos que se construyen sistematizando rasgos de un nivel determinado dentro de las convenciones comunicativas y sin requerir, necesariamente, del modelo de la lengua como proponen algunos teóricos del cine como Metz. La particularidad de este estudio sobre el cine se centra en la diferenciación que hace entre los códigos fílmicos y los cinematográficos, los primeros “codifican una comunicación a nivel de determinadas reglas de narración” (1986, p. 213), además de operar en la connotación fílmica (Aquí se encuentran los códigos narrativos); mientras que, los segundos (cinematográficos) “codifican la reproductibilidad de la realidad por medio de los aparatos cinematográficos” (1986, p. 213). Estos últimos códigos operan desde el ámbito de la denotación, mientras los códigos fílmicos maniobran desde la connotación. Sin embargo, estos niveles se apoyan en códigos específicos que deben estudiarse de modo independiente.

Aunque Metz aplicó parte de los postulados lingüísticos al estudio fílmico, se encontró con la irreductibilidad de la imagen a una lengua. De esta circunstancia, el autor sugirió que la semiótica del cine debía ser aquella que estudie las grandes unidades sintagmáticas del filme que, al combinarse, induzcan el desarrollo fílmico en función de dos tipos de códigos: uno antropológico-cultural (dividido en códigos perceptivos, icónicos y de reconocimiento) y el código especializado (iconográficos, gramáticas de encuadre y leyes de montaje). De hecho, es notable el paralelismo entre esta tipología presentada por Metz y la existencia de códigos fílmicos y cinematográficos de Umberto Eco, respectivamente.

El problema de la irreductibilidad de la imagen viene dado por la consideración que muchos teóricos han hecho de la *acción* plasmada en esta como producto de la irracionalidad y la naturaleza de la realidad. Eco defiende su idea de la acción como “gesto significativo” y como parte de los códigos antropológicos-culturales que la convierte en objeto de estudio para la kinésica y la proxémica. Esto sustenta la idea de Eco cuando explica que el cine transcribe un universo de acciones cargado de signos.

Frente a este universo, para Eco, el cine posee un código con tres articulaciones comprensibles: los personajes son concebidos como *figuras* (o íconos) que hacen gestos (entendidos como “cinemorfemas” o unidades gestuales significantes), pero, al ser estudiadas por la cinésica, se definen como signos cinésicos, capaces de descomponerse en figuras cinésicas (o

“cinemas”) sin constituirse en porciones de significado. Esta descomposición se logra con la observación de los fotogramas que segmentan los movimientos en unidades sin significados aparentes, aunque adquieren valor frente al resto de los fragmentos precedentes o continuos. Esta triple articulación visual funciona, entonces, de la siguiente manera: los *signos icónicos* se combinan en *semas* para originar *fotogramas*, en los cuales existe una *porción de movimiento* total dentro del *encuadre*, que constituye la unidad del gesto narrativo. Esta es la articulación que entra en la semiótica del mensaje cinematográfico.

Sin embargo, el análisis filmico no se limita únicamente a estas unidades, pues se combina con otros códigos como el sonido (dentro del cual se ubica la música y el lenguaje hablado) para amplificar el proceso de semiosis. Por ello, el análisis de *lo filmico* no excluye totalmente la influencia de los códigos cinematográficos:

“Debe añadirse además que la impresión de realidad dada por la triple articulación visual se complica con las articulaciones complementarias del sonido y la palabra (pero esas consideraciones ya no se refieren al código cinematográfico sino a la semiótica del mensaje filmico)” (Eco, 1986, p. 223).

Desde una óptica más resumida, los códigos propuestos por Eco se sintetizan así:

Códigos filmicos: aquellos que intervienen en la narrativa y el discurso argumental. Estos códigos son estudiados con menor profundidad que los códigos cinematográficos.

Códigos cinematográficos: entendidos como todos aquellos referidos a *lo técnico*, es decir, todos los componentes propios de la realización cinematográfica y su lenguaje característico. De este modo, esta clasificación comprende los *códigos de base*³ que incluye la consideración del soporte, sensibilidad (grano), formato (16mm, 35mm, 70mm), deslizamiento (tanto en la cámara como en el proyector, definido por los fotogramas por segundo o *fps*: -18 *fps* en el cine antiguo, entre 24 a 30 *fps* en el cine contemporáneo y la dirección de la marcha), superficie (reflectante o transparente), luminosidad y amplitud de la pantalla.

A la par, están los *códigos visuales* (o códigos de iconicidad) que regulan la imagen, subdivididos en códigos de *denominación* y de *reconocimiento* icónico (obedecen a la correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos). Estos pertenecen al ámbito más amplio de la cultura, pues permiten nombrar y reconocer aquello exhibido en la pantalla. Para

³ Este tipo de códigos suelen ser apropiados para el análisis de las proyecciones en salas de cine. No obstante, en esta investigación, no serán considerados porque la observación del *corpus* se hizo sobre dispositivos audiovisuales alternos que permiten un mayor control en el visionado de los filmes por parte del investigador.

Eco, en esta codificación se ubican los *códigos de transcripción icónica* que aseguran la correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características (por ejemplo, lluvia = llanto). Asimismo, están los *códigos de composición icónica* que relacionan los diversos elementos en el interior de la imagen. Dentro de estos se encuentran los *códigos de la figuración* con los cuales se agrupan y disponen los elementos sobre la superficie (contornos y luminosidad), los *códigos de la plasticidad*, que señalan la capacidad de los componentes para destacarse e imponerse sobre el conjunto (figura y fondo, posición, movimiento, permanencia, artificios retóricos, etc.).

De igual manera, Eco explica que otros de los códigos de serie visual son los *códigos iconográficos* o aquellos que regulan la construcción de las figuras fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo (tipos, máscaras, etc.) y los *códigos estilísticos* que señalan la identidad y reconocibilidad de objetos como pertenecientes al estilo de un autor.

Hay otra subdivisión dentro de la serie visual que incluye los *códigos de composición fotográfica* con los cuales se regula la imagen como fruto de una reproducción mecánica de la realidad. Estos últimos son más específicamente cinematográficos que los códigos de iconicidad: perspectiva y profundidad de campo, encuadre, formato, escala de campos y planos (campo larguísimo, largo, medio, total, figura entera, plano americano, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle), grados de angulación (frontal, picado, contrapicado. Inclinación normal, oblicua, vertical), iluminación (luz neutra y luz subrayada) y color.

El autor italiano enuncia también los *códigos de movilidad* que se regulan la imagen en cuanto fotografía en movimiento, de carácter más cinematográfico que los anteriores (iconicidad y fotografía). Dentro de estos se ubica el movimiento en la imagen (*profílmico*) y el movimiento de la cámara: panorámica (la cámara gira sobre su propio eje: vertical, horizontal u oblicua), *travelling* (movimiento de la cámara en grúa fija, móvil o *dolly*) y *travelling a mano* (*steadycam*).

Los *códigos gráficos* implican un dominio de las reglas de una lengua escrita y de las reglas de la narración. Dentro de estos se ubican los *didascálicos* que integran todo lo presentado por la imagen (carteles de diálogos, de explicación de contenido, de paso del tiempo, de cambio de lugar o textos introductorios). Algunos didascálicos pueden ser reemplazados por transcripciones icónicas igualmente narrativas; por ejemplo, el paso del tiempo mediante un fundido encadenado, hojas que caen de un calendario, etc. Igualmente, se encuentran los subtítulos sobreimpresos en la

imagen, generalmente para traducir los diálogos de las películas, así como los títulos y los textos dentro de la realidad diegética y no diegética.

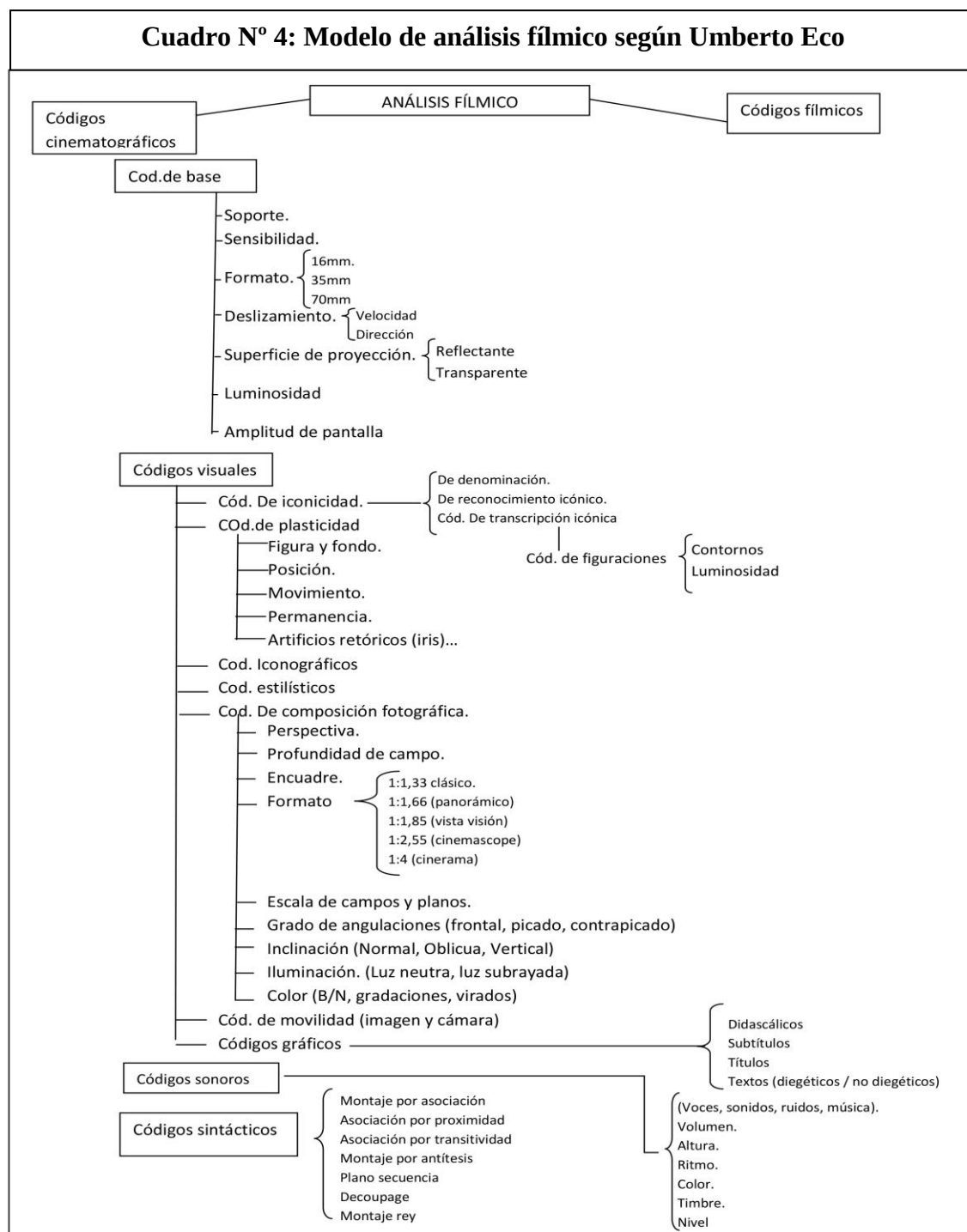
También cinematográficos son los *códigos sonoros*, dentro de los que se incluyen las voces, sonidos y ruidos (definidos por volumen, altura, ritmo, color y timbre). El análisis de este código incluye la consideración de la interacción de lo sonoro y lo visual. Aquí se circunscriben los niveles: diegético (en pantalla –*IN*, fuera de pantalla –*OFF*) y el nivel no diegético (*Over*, interior –*in* u *off*). Asimismo, dentro de los códigos sonoros se consideran las voces (idiomas, correspondencia gesto-sonido, sonido *in*, procedencia de la voz, *voz over*), ruido y música.

Los *códigos sintácticos* (imágenes en continuidad a través de la duración) regulan la asociación y organización de los signos (nexos o interrupciones) a partir del montaje/edición. Estos códigos actúan dentro de las imágenes (simultaneidad), al agregar elementos visuales o sonoros. En esta tipología, Eco explica la existencia de códigos que actúan entre las imágenes: el *montaje por asociación* o ese elemento de la imagen (o la imagen misma) que retorna –ya sea por identidad, asociación; por analogía o contraste–, en dos imágenes sucesivas, elementos similares no idénticos o de contraste por medio del *montaje paralelo*.

En el montaje por asociación, el autor anuncia la *asociación por proximidad*, cuando las imágenes sucesivas presentan elementos contiguos (campo/contra-campo) a través del montaje alternado; la *asociación por identidad* o cuando un elemento de la imagen (o la imagen misma) retorna (estructura, color, sonido, elemento). También existe la *asociación por transitividad*, en este caso, la primera imagen se prolonga y completa en la segunda, por tanto, se establece un *raccord* (continuidad) de mirada, sonoro o de causa-efecto y, por último, la *asociación por analogía* o contraste establecido cuando se repiten elementos similares no idénticos (montaje paralelo) en dos imágenes sucesivas.

Dentro de los códigos sintácticos se encuentra el *montaje por antítesis* con el cual dos imágenes se acercan sin continuidad (*raccord*). Las formas del montaje para las estructuras sintácticas se pueden clasificar en *plano-secuencia* (un solo encuadre, sin cortes ni manipulaciones, sigue la acción de los personajes), el *découpage* (asociación de imágenes diferentes a la misma situación y de la cual cada una subraya un aspecto. El énfasis está puesto sobre los elementos asociados más que sobre el nexo) y el *montaje* o *montaje-rey* (definido como la asociación de imágenes sin un nexo; es decir, se yuxtaponen imágenes en diálogo para crear un tercer significado, como resultado de la analogía o del contraste).

Con la intención de ilustrar mejor cada uno de los aportes de Umberto Eco para el desmontaje codificado de un filme, develar su estructura más significativa, así como formas de sentido, se elaboró el siguiente cuadro-resumen:



2.1.3. *El análisis de Aumont (1990)*

En su trabajo, Aumont establece determinadas características comunes para todo análisis fílmico, entre las cuales se destacan algunos grados de precisión y extensión que pueden alcanzarse, pues, el estudio puede hacerse interminable:

“No existe a pesar de lo que se ha dicho en muchas ocasiones, un método universal de análisis de los filmes. Ciertamente existen métodos, relativamente numerosos, y de alcance más o menos general, pero por lo menos hasta hoy, son relativamente independientes unos de otros” (Aumont, 1990, p. 23).

El autor argumenta la imposibilidad de que un método pueda aplicarse de igual manera a todos los filmes. Por el contrario, sugiere que los métodos deben ajustarse en función del objeto particular susceptible de ser analizado. Esta razón presume que Aumont no propone una metodología específica, guía los puntos más importantes a partir de los estudios hechos por otros teóricos con los cuales ejemplifica las distintas dimensiones que componen un filme, porque esos estudios han ido experimentando un amplio desarrollo con los años y representan el punto medio entre una metodología única que aborde de la forma más exhaustiva posible el corpus fílmico, la teoría de lo fílmico y la historia del cine.

Estas teorías (y sus metodologías propuestas) pueden indicar hasta varios miles de unidades de análisis, por ello es necesario señalar un mínimo de ejes que sean comunes a todos los filmes para favorecer un análisis rápido y eficaz. Dentro de esta delimitación se deberá, igualmente, decidir si se quiere tomar en consideración la totalidad del filme o retener un fragmento de este, en cuyo caso, el análisis parcial debe inscribirse en la perspectiva de una observación potencialmente más global. Así, el trabajo de Aumont se caracteriza por la definición de tres grandes tipos de instrumentos:

Descriptivos: “En un filme y, en principio, todo se puede describir” (Aumont, 1990, p. 55). Los instrumentos describen grandes unidades narrativas, aunque también incluyen el tratamiento de la imagen y la banda sonora, además del *docupage* a partir del cual se divide la acción en secuencias, escenas y planos en función de la duración, número de fotogramas, escala de los planos, profundidad de campo, presentación de personajes, montaje, movimiento de cámara, banda sonora, relación de sonido-imagen, etc. En palabras del autor: “es un instrumento prácticamente indispensable si se quiere realizar el análisis de un filme en su totalidad, y si lo que interesa es la narración y el montaje de ese filme” (Aumont, 1990, p. 57).

La *segmentación* es otro de los instrumentos descriptivos propuestos por este autor, relacionado con la creación de una lista de secuencias de un filme, como la operación realizada por el espectador para “contar” a otros la película que ha visto. Para Aumont, la descripción de la imagen procederá a la materialización de una hipótesis de lectura, sea esta explícita o no. No obstante, existen limitaciones para el ejercicio de la descripción, ya que la linealidad del lenguaje verbal puede llegar a traicionar la simultaneidad de los gestos y las palabras, así como también la exclusión de numerosos detalles como gestos, actitudes y cambios en la voz, entre otros.

Citacionales: estos instrumentos provienen de la técnica literaria y de la cita textual de un fragmento más o menos extenso de determinada parte del filme con el fin de someterlo al observación a través de la desaceleración y la *parada de la imagen* para, de este modo, detallar incluso los fotogramas con la intención de analizar los elementos de su composición. En referencia al análisis de los fotogramas, el autor habla de la “parada fílmica”: este gesto que “consiste en fijar momentáneamente el *desfile* fílmico hace que el fotograma se destaque doblemente” (Aumont, 1990, p. 82).

Documentales: aquí entran todos aquellos instrumentos que aportan al tema del filme información procedente de fuentes exteriores a este. Se trata del “conjunto de elementos *factuales* exteriores al filme y susceptibles de ser utilizados en el análisis” (Aumont, 1990, p. 88).

Aparte de estos tres grandes tipos de instrumentos, otro de los puntos destacados para el análisis del filme está referido a la validez de este estudio y sus resultados. Por eso, los criterios que deben considerarse para la verificabilidad del análisis se subdividen en: *internos*, que señalan la *coherencia*; es decir, la ausencia de contradicciones dentro del estudio y la *capacidad de acogida* del análisis (inclusión posterior de nuevos aspectos que no hayan sido considerados inicialmente). De igual manera, existen otros criterios *externos*, referidos a la comparación del análisis realizado con otros y, al mismo tiempo, la influencia que sobre el investigador tenga el haber realizado análisis anteriores para sugerir a otro analista los ejes principales y comunes en todo filme.

Aumont propone varios niveles de análisis:

1) *El análisis textual*: para el autor, la noción de *texto* plantea el asunto prioritario de la unidad de la obra y su análisis. Esta idea explica que el acceso de este eje parte de la concepción de la obra como toda una unidad de análisis. Dicho análisis textual se deriva del análisis estructural general.

Al hablar de texto, Aumont encuentra la noción discursiva del filme, dotada de una estructura en el enunciado fílmico, que es el resultado de una combinación específica de códigos. Dentro de esta noción estructural es necesaria la segmentación con el fin de desmontar esta estructura para su investigación. Sin embargo, al hablar de esta metodología, se plantea un problema a la que deberá enfrentarse el investigador: la selección del fragmento o los fragmentos por analizar, pues, aparte de estar debidamente delimitado, el analista debe estar consciente de que este debe ser coherente, coexistente y representativo del filme entero.

Otras limitaciones de este eje del análisis son puntualizadas de la siguiente manera: a) Es pertinente al cine narrativo (más específicamente al cine clásico) y no es viable su aplicación al cine experimental debido a la dificultad que tienen estos para reducir el texto, b) el análisis textual dejaría de lado el contexto de producción y recepción en el que se inscribe el filme estudiado, c) la reducción del filme a su sistema textual podría limitar excesivamente a este corpus y sus posibilidades de exploración de otros niveles de expresión, d) implica un nivel de precisión que requeriría una memoria perfecta y e) supone un estado intermedio entre la obra, su análisis y la modificación de las condiciones de visionado del filme. A pesar de las dificultades planteadas por Aumont, la consideración textual presupone la existencia de cadenas o redes de significados tanto internos como externos al cine y que entran en la esfera de lo simbólico.

2) *El análisis como relato*: “el relato fílmico es un aspecto de los filmes que descubre códigos muy concretos. Estos códigos, de todas maneras, merecen un tratamiento aparte” (Aumont, 1990, p. 129). Según el autor, el carácter narrativo al que apuntan la mayoría de los filmes hacen posible el abordaje de los códigos del relato porque es la narratividad una de las grandes formas simbólicas usadas en la civilización. Por ello, el estudio de los temas y mensajes son comunes dentro de este eje para acceder a la forma como se expresan los contenidos. Respecto a este criterio, la búsqueda del tema se originó del campo de la crítica literaria con el propósito de localizar la manera en que la consciencia del escritor se ubica en determinadas categorías de la filosofía. Desde una perspectiva más reduccionista, el análisis temático señala aquello “de lo que habla” el filme. De esta manera, para el analista, el contenido del filme no es un resultado inmediato, sino más bien construido.

Dentro de los modelos de análisis, Aumont rescata los principios de Propp para descomponer el cuento en unidades abstractas básicas como la *función*, referida a un momento elemental del relato definido como una única acción simple. Propp enumeró 31 de estas funciones, que agrupó luego en las llamadas *esferas de acción* o *personajes*, al resumirlas en siete

roles (agresor, donante, auxiliar, elemento a rescatar o princesa, mandatario, héroe y falso héroe). Así, el modelo de Propp define, clasifica y describe morfológicamente el cuento al aseverar que está formado por funciones, cuyo inicio surge de un daño o falta. Con todo, extrapolar este esquema de análisis al estudio fílmico es riesgoso, ya que Propp sugiere únicamente enfoques estructurales del relato que, al momento de lograr la precisión, obligan al investigador a sustentarse en otras teorías.

Otro de los ejemplos que Aumont rescata en su noción teórica –y con el cual ejemplifica otra vertiente del análisis narratológico– es el enfoque de Barthes (1977), por su propuesta lingüística que supone tres niveles subsiguientes a los propuestos por Propp: *acciones, funciones y narración*. El propósito de Aumont frente a todos estos ejemplos es apelar a la interconexión como operación que puede satisfacer los propósitos del analista. Es así como, al hablar del modelo de Greimas (1987), el autor recuerda la inclusión de un esquema actancial para representar varios aspectos del relato, en consecuencia, se abre otra posibilidad de estudio. En este esquema, los personajes son considerados actantes, pero:

“El número de actantes no es fortuito, sino que está determinado por las condiciones esenciales del significado. Paralelamente, el número de actantes se fija en seis, mientras que las relaciones que pueden establecerse entre ellos no son solo aleatorias, sino que obedecen a un esquema dado” (Aumont, 1990, p. 142).

El modelo actancial de Greimas hereda su nombre al considerar los actantes como entidades que tienen *funciones y cualificaciones*. Estas entidades, su *ser y hacer*, integran sistemas de organización jerárquicos, de las actividades humanas dotadas de sentido, por medio de los cuales es posible realizar un análisis predicativo en el interior del relato. Este modelo mítico de Greimas se demarca de modo sencillo: está centrado en un *sujeto* que busca un *objeto del deseo*, situado como objeto de comunicación entre el *destinador* y el *destinatario*, pero que permite la participación de otros actantes como *ayudante* u *oponente*.

En la categoría inicial, *sujeto-objeto*, se encuentra el par más elemental, ya que toda narración se sustenta en la acción de un *sujeto* que desea establecer un tipo de relación con un *objeto*. En el caso del *objeto*, este puede adoptar la forma de un entidad física, situación o hecho y funciona como signo del valor del sujeto que, con su *hacer*, desea alcanzar, vencer, conquistar, convencer. Es importante destacar que la categoría sujeto-objeto se manifiesta en un “deseo” que corresponde, en su forma práctica, a una búsqueda; por tanto, este fundamento recibe el nombre de *eje del deseo*. La categoría *destinador-destinatario* está marcada como la oposición entre un

árbitro dispensador del bien y un *obtenedor virtual* de ese bien. Estas dos categorías actanciales constituyen un modelo centrado sobre el *objeto*, en un eje comunicativo. La tercera categoría corresponde a la relación *ayudante-oponente* y, en esta, uno de los actantes aporta ayuda al *sujeto*, quien opera en el eje del deseo. Por un lado, el ayudante actúa para lograr un acercamiento del destinatario-sujeto al objeto de deseo, facilitando la comunicación entre ambos. Por otro, el oponente crea obstáculos al *sujeto* en cuanto la realización del deseo y obtención del objeto.

La *enunciación* es otra de las dimensiones importantes para Aumont dentro del estudio narrativo. Para su análisis, el autor sugiere partir de la diferenciación teórica entre lo que se dice (el enunciado) y el “cómo” se dice (los medios usados): la enunciación propiamente dicha en manos del enunciador. Con otras palabras, estudiar la enunciación es reconocer la relación entre el enunciado, el sujeto que enuncia (o enunciador) y el espectador. Sin embargo, el problema de este análisis es precisamente que el filme ha intentado ocultar casi siempre las huellas del enunciador como sujeto a pesar de la consideración del cine como discurso.

Aumont incluye también la relación entre el relato y la historia (o modo del relato). Según esta definición, todo relato proporciona información sobre la historia que cuenta desde un punto de vista o por medio del saber de un personaje. Esta noción de “focalización” se sustenta en tres posibilidades a partir de lo que “dice” y “sabe” un personaje. Es así como existen: un *narrador omnisciente*, el cual dice más de lo que saben los personajes, al configurar una *narración no focalizada*. Igualmente, existe una *narración con focalización interna* (cuando el narrador dice solo lo que sabe un personaje) y, por último, existe un narrador que dice menos de lo conocido por el personaje representando; es decir, la *narración con focalización externa*.

El análisis de los emplazamientos de la cámara como punto de vista, tanto de los personajes como del enunciador, complementa el estudio de la enunciación. La importancia de analizar este ítem radica en el hecho de que el juego de planos induce al espectador a establecer un nexo entre la ficción (aquí se mantiene a distancia) y la enunciación (ante una participación más activa), al identificarse con el acto enunciativo.

3) *El análisis de la imagen*: En este punto, el analista debe saber las funciones que cumplen los parámetros visuales del filme y la forma como estos fluctúan durante la narración, hasta qué punto autonomizar la banda de imágenes para su análisis y, por último, trasponer el método de análisis a un nivel extra-fílmico, considerando las limitaciones de esa actividad. Para trabajar este nuevo eje, Aumont toma como ejemplo parte de los análisis aplicados a corpus pictóricos en los

cuales se considera el contexto histórico de las obras. Esta comparación entre el cine y la pintura es avalada por el autor a partir del siguiente planteamiento: “El modelo pictórico atraviesa toda la historia del cine, desde las primeras *Pasiones* a la estética sansulpiciana, al *nuevo realismo* contemporáneo” (1990, p.168).

En consonancia con esta postura, el autor incluye los modos de composición que muchos estudian en la obra y toma en cuenta la relación del cine con la pintura, al concebirlo también como obra plástica cuyo objetivo –entre muchos otros– es lograr el placer estético en el espectador. Con respecto a este punto, Aumont demuestra nuevamente la importancia de manejar la relación de la obra con el espectador como parte del estudio y, para ello, propone una tipología de los espacios dentro del filme: *pictórico* (cuando la imagen cinematográfica constituye la representación del mundo), *arquitectónico* (referido a la existencia de partes del mundo “mostrado” que pueden ser naturales o construidas) y *filmico* (referido al espacio ritual construido con los fragmentos del filme).

El estudio del espacio narrativo suele vincularse con la implicación del espectador a través de los puntos de vista, la mirada o el lugar de los acontecimientos como base para la construcción de la narración fílmica. Aumont explica que la fórmula básica del cine narrativo clásico se sustenta en la transformación continua de los espacios en lugares vectorizados, estructurados y organizados por los diferentes emplazamientos o “miradas” de la cámara. Esta representación fílmica del espacio está caracterizada por la figuración, la representación y el lugar del espectador.

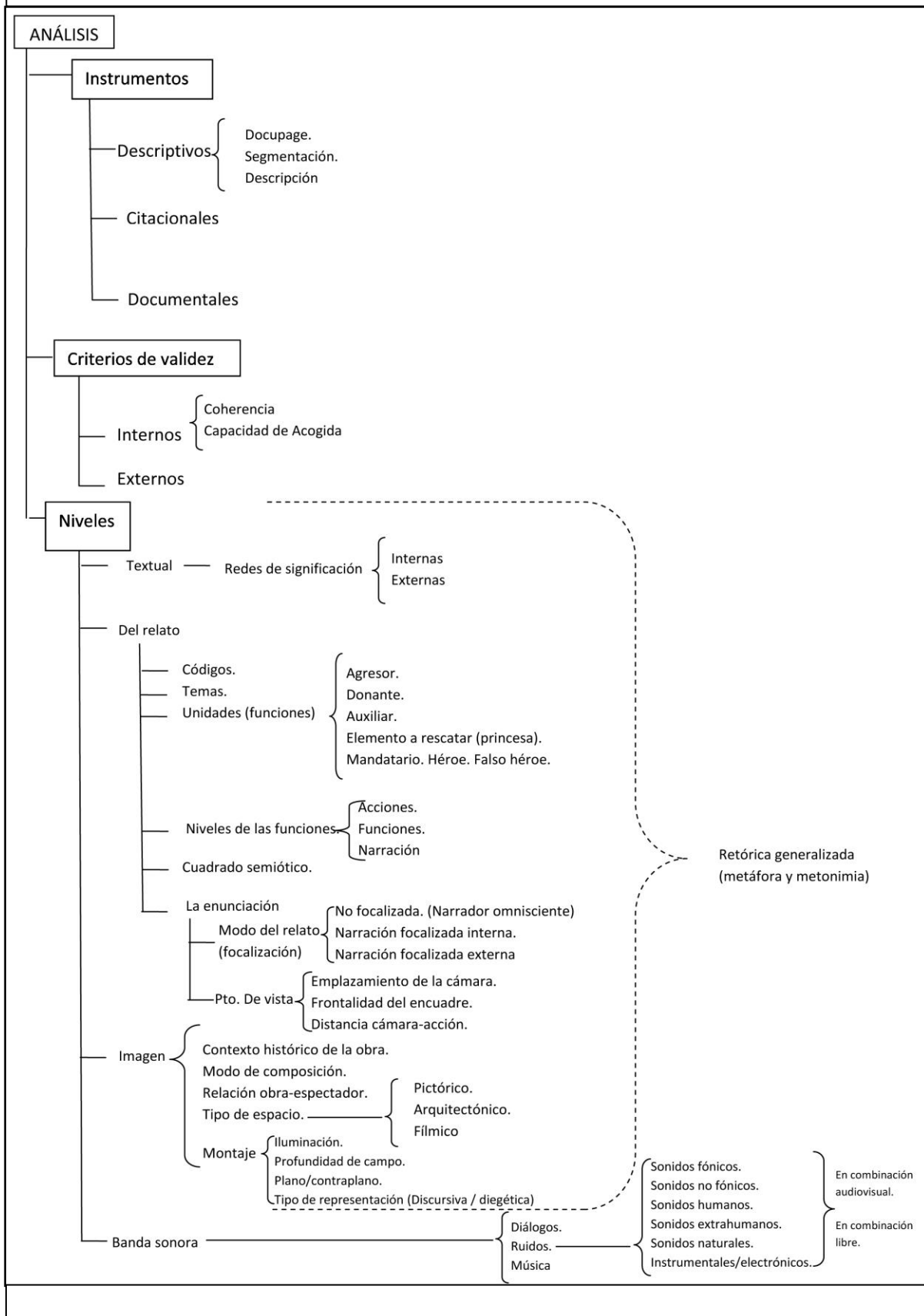
La figuración a la que hace alusión Aumont se refiere a los códigos pictóricos de la imagen que crean un efecto de realidad y la representación convierte esta figuración en ficción junto con la ayuda del espectador, quien también construye el efecto de realidad. Esta dialéctica conduce la creación de un espacio que se caracteriza por ser *unitario* (con una construcción que despliega las suturas de la realidad), *penetrable* (gracias a la amplitud y flexibilidad de los movimientos de cámara que acompañan el desplazamiento de los personajes) y *extensible* (a través de la combinación de la perspectiva y la profundidad de campo). En otro sentido, analizar el eje visual implica, según el autor, que el analista seleccione una serie de planos representativos de la totalidad del sistema visual del filme: los rasgos más característicos del encuadre y del punto de vista son los elementos que provocan una reflexión sobre la recepción del filme.

Dentro del estudio de la imagen, Aumont dedica también un apartado al montaje como objeto de análisis en el que operan las transformaciones de las características formales de un plano a otro. Es a través del montaje como se estudian con mayor profundidad esas características formales: iluminación, profundidad de campo, planos/contraplanos y otros tipos de representaciones, así como también la manera en la que estas establecen una relación sintáctica con el conjunto estético y narrativo que el filme representa. De los ejemplos aportados por Aumont se extraen dos posibles formas de representación que varían a partir de la dinámica producida por el montaje: una *representación discursiva*, caracterizada por el uso de la iluminación artificial, la discontinuidad y la ausencia de sujeción referencial y una *representación diegética*, que posee continuidad de acciones y gestos, iluminación diurna, profundidad de campo, presencia de personajes, etc.

De la misma forma, Aumont plantea la idea de una “retórica generalizada” a partir de los tres niveles del filme: imagen, montaje y relato. Esta idea se sustenta en los dos conceptos que Metz propone sobre las figuras retóricas más presentes en el filme: la metáfora y la metonimia. La metonimia constituye la principal figura retórica, pues, al basarse en el *raccord* (continuidad), relaciona elementos comunes. En cambio, la metáfora se sustenta tanto en la disyunción como en la similitud, porque reorienta por completo el significado en relación con la situación utilizada.

4) *El análisis de la banda sonora*: la banda sonora es un eje que trabaja junto con la imagen y aporta datos necesarios para el desarrollo de la narración. Sin embargo, delimitar su análisis es bastante complejo, pues se encuentra compuesta por la banda de diálogos, ruidos y música. Pese a ello, muchos teóricos coinciden en la preponderancia de la voz humana en la percepción de todo lo que se establece a su alrededor. De esta dimensión, hay análisis tan exhaustivos que llegan a estudiarla desde los sonidos fónicos derivados de esta. De allí surge el interés por el estatuto narrativo de los enunciados verbales (*in*, *off*, comentarios extradiegéticos, monólogos interiores, voces en *flashbacks*). Los niveles sonoros equilibran el efecto dramático vinculado con la acción y la imagen por medio de la yuxtaposición de contenidos. En el caso de la música, esta cumple una función expresiva, descriptiva y unificadora entre la narración y la imagen.

Cuadro N° 5: Modelo de análisis de Jacques Aumont



2.1.4. *La metodología de Casetti y Di Chio (1991)*

La selección del modelo de análisis propuesto por los autores europeos Casetti y DiChio obedece a su carácter exhaustivo, pues constituye un buen ejemplo de la segmentación del corpus fílmico en sus mínimas unidades constituyentes. Esta metodología posee dos grandes dimensiones para el análisis: la primera se relaciona con las etapas propiamente dichas y la otra se establece por las unidades que, a juicio de los autores, debe tener todo filme para ser analizado. Desde el punto de vista metodológico, los autores presentan el modelo de la siguiente manera:

Descomposición: constituye el criterio de orden y sistematicidad por medio del cual el investigador debe analizar el texto. Es así como se tienen dos niveles: *la segmentación*, que consiste en la subdivisión del filme en sus partes constitutivas, se trata de un proceso de fragmentación y de reconocimiento de la existencia de una serie (Casetti y DiChio, 1991). En términos sencillos, implica descomponer el texto linealmente en unidades cada vez más pequeñas (Por ejemplo: episodios, secuencias, escenas, encuadres, planos, elementos del plano, etc). La *estratificación* es el otro nivel que quiebra el cuerpo del filme para encontrar los diferentes estratos compositivos, ya no linealmente, sino transversalmente (espacio, tiempo, acciones y elementos sonoros, entre otros).

Recomposición: “después de los cortes y las separaciones es necesario volver a trazar la línea y poner a punto un modelo que (...) reagregue en una estructura y en un andamiaje orgánicos los principales elementos reencontrados” (Casetti y DiChio, 1991, p. 49). Los autores exponen que esta fase del proceso está formada, a su vez, por *la enumeración*, pues se catalogan todas las unidades identificadas tomando en cuenta el lugar sobre el eje lineal y transversal. Seguidamente, *el ordenamiento* posterior a la catalogación de las unidades, en el cual se identifica el lugar preciso que cada una ocupa en el filme tomando en cuenta el eje lineal y el eje transversal. Si bien, cada elemento ya no se considera en solitario, sino como parte de un conjunto, estos deben tener un criterio de orden dentro del texto estudiado.

Reagrupamiento: “En esta fase se empieza a diferenciar el núcleo central del filme: sus sistema comprensivo, su estructura total” (Casetti y DiChio, 1991, p. 50). Los autores añaden que aquí se procede a los subprocesos de sustracción, abstracción, eliminación y ampliación para extraer la imagen restringida del texto.

Modelización: es el paso que “nos conduce a una representación capaz no sólo de sintetizar el fenómeno investigado, sino también de explicarlo” (Casetti y DiChio, 1991, p. 53). Los autores

sugieren que esta fase del proceso se realiza a través de la creación de un modelo o esquema con el que se sintetiza y explica el tema analizado. Este es el procedimiento en el que se descubre la inteligibilidad del filme.

Para Casetti y DiChio, existen tres grandes áreas de investigación dentro del corpus fílmico:

a) El análisis de los signos y los códigos del filme

Para estos autores europeos, el cine constituye un lenguaje. “Si, de hecho, un lenguaje, cualquiera que sea, consiste en un dispositivo que permite otorgar significado a objetos o textos, que permite expresar sentimientos o ideas, que permite comunicar informaciones, el cine aparece plenamente como un lenguaje” (1991, p. 65), por ello, insisten en el estudio de los distintos significantes con los que se entretajan los signos en el filme.

En su propuesta metodológica, Casetti y DiChio incluyen la mención de los *índices*, muy común, por ejemplo, en el género del suspenso cuando se muestran ante la cámara elementos que testimonian la presencia de un objeto (humano o no) que la trama develará más adelante (tal como puede decirse de los ruidos). Por otra parte, también se incluyen los *íconos* tanto en la película completa como en una secuencia de imágenes que reproducen visualmente el contorno de los objetos. En la misma medida son íconos aquellas fotografías o cuadros que forman parte de la ambientación. Además, los *símbolos* –como signos convencionales– pueden presentarse en muchos niveles dentro del filme, como la música o las palabras. Mediante este procedimiento se pueden encuadrar los diferentes roles y funciones de los elementos cinematográficos.

Desde el punto de vista de los códigos, se puede decir que estos autores diferencian los códigos cinematográficos y fílmicos, tal como propone Eco. Dentro del rango de lo cinematográfico entran todos aquellos elementos que definen el núcleo de procedimientos que caracterizan al medio como tal sobre las que se apoyan determinadas licencias. En esta línea se tienen: el formato, códigos de denominación y reconocimiento, transcripción y composición icónica, códigos iconográficos, estilísticos, angulaciones, iluminaciones, empleo del blanco y negro o color, códigos gráficos tales como títulos, subtítulos, textos, códigos sonoros (voces, ruidos, música,), sonido (*in, off, over*) y los códigos sintácticos del montaje, entre otros.

Por otra parte, los autores definen los códigos fílmicos como aquellos que “aunque dotados de un rol determinante, no están de hecho relacionados con el cine en cuanto tal y pueden manifestarse también en su exterior” (Casetti y DiChio, 1991, p. 74). En otras palabras, estos códigos son todos aquellos que, teniendo un lugar dentro del cine, provienen de otros medios o

ámbitos expresivos. Tal es el caso de la narrativa que, a pesar de porvenir de las manifestaciones literarias, encuentra un lugar dentro del cine bajo determinadas leyes específicas con las que se adapta a este medio.

b) El análisis del universo representado

Estos investigadores definen la representación “tanto a la operación o el conjunto de operaciones a través de los cuales se opera una sustitución, como el resultado de esa misma operación” (Casetti y DiChio, 1991, p. 121). En términos más sencillos, se trata del resultado de la operación de sustituir algo en ausencia de otro elemento para hacer presente “eso” que está ausente. Desde esta perspectiva existe una “cualidad de reproducción” del relato⁴. Los autores defienden también la idea de arbitrariedad en el momento de la institución de un representante, que se apoya en la existencia de convenciones sociales. Con respecto a este último punto, existe un concepto común referido al realismo expuesto en todas las representaciones sobre las que se aplican criterios de semejanza para ver una “realidad ausente”. El realismo se encuentra presente en esas reglas sociales que gobiernan la relación entre la representación y lo real de forma satisfactoria frente a la sociedad; por ello, subdividen este punto en tres niveles:

El nivel de los *contenidos de la imagen* se refiere al *qué*, a eso que el espectador percibe en la pantalla por sus sentidos, todo aquello que ocupa un espacio en esta y constituye el nivel de la *puesta en escena* que prepara el universo representado: los elementos informantes de la condición de los personajes, los indicios que conducen al analista a encontrar los mensajes implícitos, los temas definitorios del núcleo de la trama y los motivos como unidades de contenido de las directrices del mundo representado y reiterado.

El nivel de la *modalidad de representación*, referido al *cómo*, e indica el modo en que las formas aparecen en la pantalla a partir de su totalidad o por partes, el tipo de encuadres y los movimientos de cámara, que determina el estilo del autor: Este se define como el nivel de la *puesta en cuadro*. Esta modalidad puede ser dependiente de aquello incluido en la imagen o independiente de lo que aparezca, es decir, la imagen subraya la asunción de los contenidos para dar prioridad a la naturaleza de los objetos: puede ser *estable*, cuando el juego de presentación de contenidos es homogéneo o *variable*, cuando ocurra lo contrario o haya una pluralidad en los puntos de vista.

⁴ Este concepto coincide con el que Aumont (2008) establece en su tesis al hablar de un representante que ocupa el lugar de lo que representa.

Por último, está el nivel de *los nexos*, aquellos que dan continuidad a las imágenes entre sí; es decir, lo visto antes se conecta técnica y narrativamente con lo siguiente. Este nivel se puede catalogar como el de la *puesta en serie o montaje*. Se incluye también la representación del espacio, pero entendida como lo que queda dentro o fuera del encuadre y la forma en que esto interactúa en el filme, ya sea mediante el movimiento o el estatismo.

En el estudio del tiempo cinematográfico, concebido en todas sus tipologías de estudio (cíclico, lineal y anacrónico), se incluye también la *duración* como unidad de análisis, relacionada con la extensión del tiempo representado como duración real o aparente. Ambas están determinadas tanto por la puesta en cuadro, como por la puesta en escena y en serie. A la luz de esta metodología, las dos formas de representación temporal posibles son el plano-secuencia y la escena. El juego de cortes (o de continuidad del plano) sugiere una mayor o menor temporalidad de la acción en pantalla.

Otro aspecto estudiado es la *frecuencia*. Según Casetti y DiChio, “un filme puede representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez, *N* veces lo que ha sucedido *N* veces, *N* veces lo que ha sucedido una sola vez y una vez lo que ha sucedido *N* veces” (1991, p. 161). La frecuencia se refiere a la periodicidad con la cual uno o varios acontecimientos se representan una o tantas veces como sea necesario, al marcar de este modo una *frecuencia simple, múltiple, repetitiva, iterativa o frecuentativa*. Estos elementos del análisis temporal permiten determinar el nivel de analogía existente entre la representación dentro del filme y el mundo real, cuestión que entra en juego al momento en el que se desea estudiar el universo analizado y sentar las bases de lo que, en puntos posteriores, se denominará el punto de vista dentro del análisis comunicativo del filme.

c) *El análisis de la narración.*

Los autores parten de la noción de *acontecimiento*, percibido como el cambio inducido por la acción (directa o indirecta) de unos personajes que se transforman con el tiempo y el devenir de las situaciones que suceden como consecuencias de la trama en determinados ambientes. Dentro de esta definición, los autores hacen especial mención a dos grandes categorías bajo las cuales se pueden estudiar estos acontecimientos: “si se trata de un agente animado, se hablará más específicamente de *acciones*; si el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima, se hablará de *sucesos*” (Casetti y DiChio, 1991, p. 188).

Estos autores segmentan el análisis narrativo en pequeñas unidades como personajes, ambientes, acontecimientos y transformaciones e incluyen asimismo los criterios a tomar en cuenta para catalogar una narración como débil, fuerte o antinarración. Con respecto a este punto, Sulbarán (2000) defiende la interpretación de los códigos narrativos a falta de más métodos de análisis que no solo se limiten a la profundización de los aspectos técnicos-estéticos. Para este autor, el verdadero trabajo debe estar en estructurar el discurso para descubrir sistemas semióticos importantes dentro del objeto estudiado.

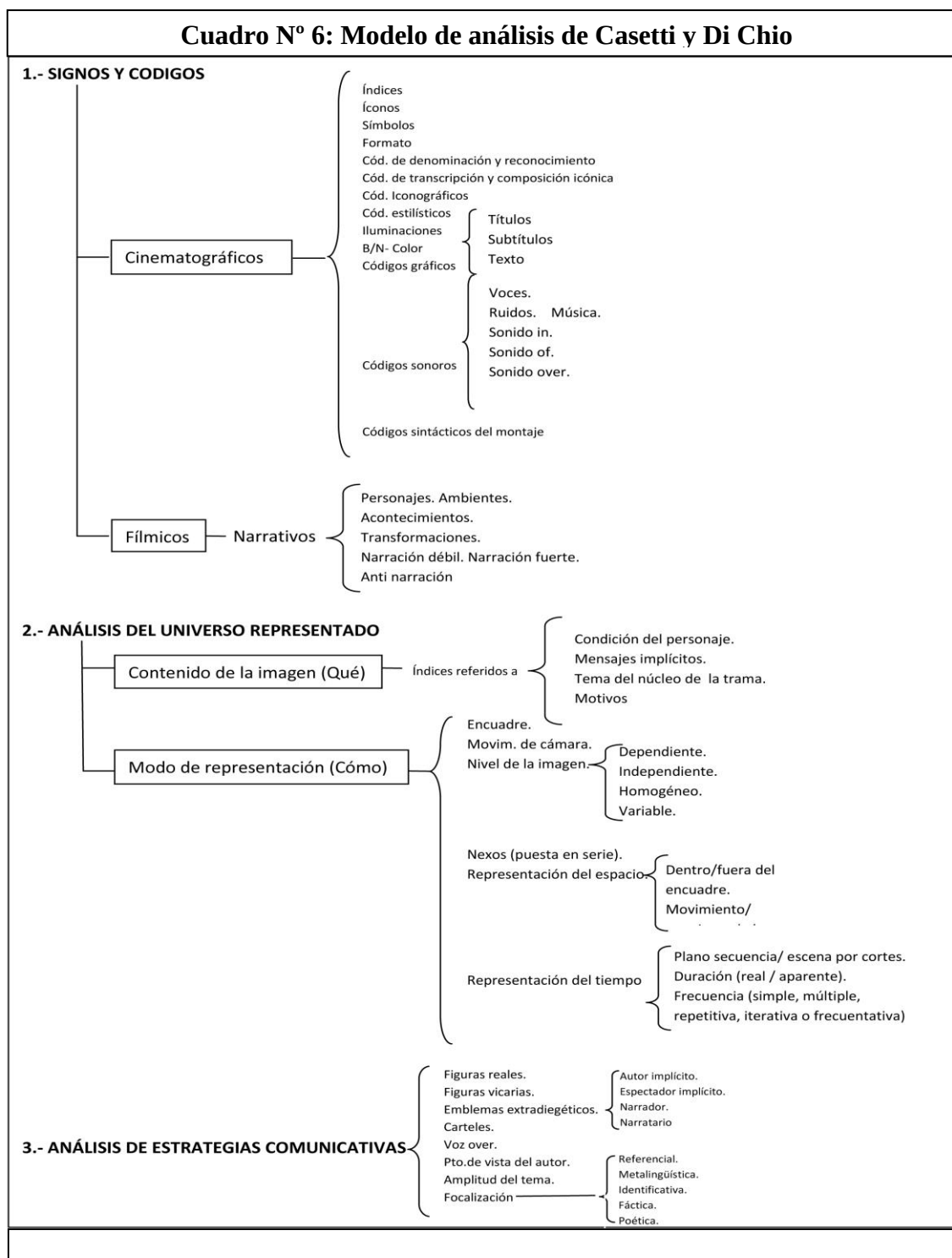
d) El análisis de las estrategias comunicativas

En esta última etapa, el papel del emisor y receptor cobra gran importancia, así como otros mecanismos propios del estilo personal del autor que se manifiesta en la obra a partir de diversos elementos y que condicionan, a la vez, las características del mensaje y su recepción. En esta dimensión, los estudiosos explican que el filme “es ante todo el objeto de la comunicación (...) pero también algo más, un lugar que delinea y condiciona la comunicación misma (Casetti y DiChio, 1991, p. 218). Bajo esta premisa, el filme es considerado tanto como un terreno en el que un emisor y un receptor se encuentran para entablar una comunicación, como un objeto mismo de ese proceso.

Al continuar con la metodología de Casetti y DiChio, esta propone la aplicación de la segmentación de las unidades para encontrar todas aquellas clasificaciones asociadas al emisor y al receptor. Es así como se tienen las llamadas *figuras reales* (emisor-autor, receptor-espectador) y las *figuras vicarias*, como el *autor implícito* u orquestador el mensaje con sus propios códigos estilísticos que predisponen la lectura ante un *espectador implícito*, quien debe seguir las reglas impuestas dentro del filme para poder interpretarlo correctamente. El *narrador* y el *narratario* se manifiestan en *emblemas de emisión* (pantallas, espejos y ventanas, entre otros objetos que recuerdan la naturaleza del filme) y *emblemas extradiegéticos* (como carteles, voz en over e informadores –el cine dentro del cine–).

Otro aspecto tomado en cuenta dentro del análisis de la comunicación es el punto de vista del autor y la amplitud manejada por este para abordar el tema. Este punto condiciona en gran medida la posición en la que es colocado el espectador para seguir el filme. Esto obedece a la intencionalidad del realizador para provocar determinados efectos de aceptación o rechazo ante el tema desarrollado en la película, la focalización de elementos, el desvío de la atención sobre

otros, las formas de la mirada como actitud comunicacional del tipo referencial, metalingüística, identificativa, fáctica o poética.



2.1.5. *Narración e interpretación del filme según Bordwell (1995, 1996)*

Como se mencionó al inicio de este capítulo, Bordwell ha defendido la idea de que el cerebro siempre reclama una forma, además de seguir pautas y estructuras en búsqueda del orden y la significación al encararse a las obras artísticas. Por esta razón, la forma fílmica es un sistema, un conjunto unificado de elementos relacionados e interdependientes, que están conectados directamente con el espectador y su percepción del sistema total de la película. Desde este criterio, el autor clasifica los discursos audiovisuales en *sistemas formales narrativos* y *sistemas formales no narrativos* (que se subdivide en sistemas categóricos, retóricos, abstractos y asociativos). Esta categorización –retomada de estudios narratológicos y retóricos previos– se basa en variables –subsistemas y principios, como los define–. Así, Bordwell diferencia el subsistema narrativo (elementos que conforman la historia) del estilístico (elementos derivados de las técnicas cinematográficas), al enfatizar que la forma y el contenido son inseparables.

Dentro de su modelo de análisis, Bordwell hace un paréntesis para resaltar la importancia que tienen los condicionantes económicos, técnicos y sociales del contenido de una producción cinematográfica como obra portadora de significado. Estos parámetros contextuales implican las condiciones de producción del filme, las cuales incluyen las situaciones de producción y la aplicación de principios reguladores propios del sistema en el que se produce (géneros, estilos del autor, *star system*, corriente cinematográfica, estudios de percepción e inscripción en un modelo de presentación determinado, entre otros).

a) Sistema formal narrativo

En cuanto al sistema narrativo, el proceso de interpretación está sujeto a dos vertientes: la explicación temática y la lectura sintomática. Dentro de este proceso, y debido al uso de maniobras inferenciales y dispositivos de persuasión, Bordwell realiza una clasificación de los tipos de significado para explicar parte del proceso interpretativo del espectador: el significado referencial (a partir del mundo real conocido por el espectador), el significado explícito (lo que denota el filme a partir de su iconicidad), el significado implícito (lectura de lo “no evidente” en el corpus cinematográfico) y el significado sintomático (construcción de otros significados excluidos del filme):

“La interpretación sintomática al estilo de los años setenta es actualmente la forma más influyente de crítica cinematográfica académica (...) Para la mayoría de los escritores, el enfoque sintomático ofrece un sistema de referencia que debe completarse con detalle, transferirse a nuevos terrenos o refundirse con mayor sutileza” (Bordwell, 1995, p. 113).

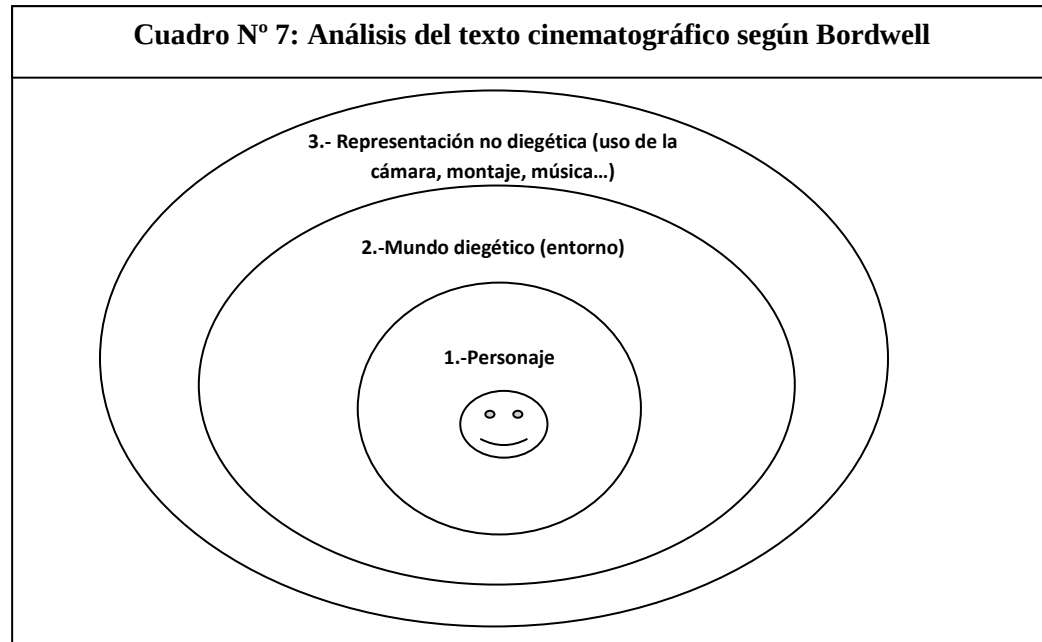
Estas tipologías explican el proceso de interpretación del espectador como una construcción concreta, explícita o real, a partir de lo sugerido en la diégesis. Luego de atribuirle un significado conceptual (o literal) a esa fábula construida, el espectador integra significados implícitos que pueden desencadenar, a su vez, otros significados “reprimidos” en el filme y que funcionan como síntomas. Sin embargo, Bordwell añade elementos que explican esos procesos de construcción de la significación dentro de la película y que forman parte de dos esquemas de análisis:

Un *esquema heurístico* caracterizado por la construcción de los llamados campos semánticos, entendidos como el conjunto de relaciones de significados entre unidades semánticas que requieren una ordenación de elementos y patrones textuales, para producir interpretaciones de todo tipo e introducir sus reflexiones que permitan ubicar los significados implícitos o sintomáticos de una obra. Pero un campo semántico no es el tema, sino la estructura conceptual que organiza los significados, potenciados en relaciones recíprocas o dualidades incluyentes como, por ejemplo: legitimidad-ilegitimidad, campo-ciudad, representantes-representados o cualquier otro tipo de relaciones sugeridas en el corpus (de oposición, grupo, jerarquía, proposicional, de inclusión) para conformar una red de temas y subtemas o estructuras culturales de referencia, que forman parte de la hipótesis por comprobar dentro del filme.

Bordwell sugiere el trazado de los campos semánticos en diversos niveles, correlacionando las unidades textuales con características semánticas. No obstante, el segundo esquema propuesto por este autor se sustenta en cuatro subesquemas básicos:

Esquema de “Ojo de buey”: una forma de análisis de la novela decimonónica que garantiza la llegada directa al centro de las relaciones diegéticas instauradas dentro del filme a partir de agentes activos. Para Bordwell, el análisis del filme comenzaba con el círculo interno que contenía los personajes (con sus atributos y vínculos) para así proyectar las potencialidades expresivas del espacio diegético, como una manera probada y elegida recurrentemente. El análisis en este nivel comprende las acciones y las funciones correspondientes con el modelo estructural de Barthes (1977) –del cual se hablará posteriormente–. En el segundo nivel del *mundo diegético* se encuentra el análisis de los mecanismos narrativos que regulan la trama, así como su relación con la historia. En el tercer nivel, de *representación no diegética*, se trabajan los mecanismos estilísticos que la trama dispone para contar la historia en un tiempo y espacio determinados.

El autor defiende este esquema como uno de los más usados y también como el más omniabarcante, pues integra campos semánticos relativos tanto a los personajes como a los niveles narrativos y estilísticos. Bordwell representa este esquema de la siguiente manera:



Fuente: Cardona, Ella (s.f)

Los significados que son asignados a los personajes y a sus acciones se encontrarían en el círculo interno; los valores semánticos atribuidos al entorno de los personajes, espacio, decorado, iluminación y objetos se hallarían en el círculo intermedio y los atribuidos a aquellos elementos no pertenecientes al mundo diegético de la película (cámara, montaje y música, entre otros) estarían localizados en el anillo exterior.

Esquema categórico: es una propuesta que debe desarrollarse en cuatro instancias:

1) Lectura atenta de la obra o conocimiento previo del tema (ver atentamente el filme y, si es necesario, varias veces) porque una amplia descripción del argumento define el mejor conocimiento de la obra cinematográfica. Aquí se trata de fijar las distintas acciones y los acontecimientos en el mismo orden en que han aparecido en la película, los personajes principales, sus atributos, gestos y palabras más destacadas, así como los diálogos esenciales.

2) Localización de la obra cinematográfica en la filmografía del autor: nombre del autor, fecha de realización, etapa artística a la que pertenece, asociación comercial, género de la obra. Se refiere a los parámetros contextuales.

3) Determinación del tema: la trama de acontecimientos o en qué consiste la obra.

4) Determinación de la estructura o todos los principios que relacionan la trama con la historia: la lógica narrativa (relaciones entre los acontecimientos de causalidad, similitud y diferencia), el tiempo (orden, duración y frecuencia de los acontecimientos) y el espacio (referencia).

En este nivel, Bordwell ubica los siete elementos del cine narrativo, que deben ser estudiados en el análisis: causalidad, tiempo, espacio, estructura normativa, tipo de narración, narrador y convenciones (o géneros). De estos, la causalidad, el tiempo y el espacio se conciben esenciales para dotar de sentido la creación cinematográfica frente al espectador:

“Al intentar comprender un filme narrativo, el espectador intenta entender el *continuum* filmico como un conjunto de acontecimientos que ocurren en escenarios definidos y unificados por principios de temporalidad y causalidad. Entender la historia del filme es entender qué sucede y dónde, cuándo y por qué sucede. De ahí que los esquemas sobre acontecimientos, localizaciones, tiempo y causa/efecto puedan convertirse en pertinentes para dar sentido a un filme narrativo” (Bordwell, 1996, p. 34).

De esta manera se tiene:

<i>Causalidad</i> P	Los personajes son los principales agentes de causa y efecto, pues hacen que los cambios sucedan y sufren los efectos. Cada personaje en la película posee características específicas diseñadas para desempeñar un papel causal; en cambio, el espectador busca hacer una conexión de los eventos por medio de la causa y el efecto para entender la totalidad del filme.
<i>Tiempo</i>	Espacio temporal que va formando la comprensión de la acción narrativa, mientras se construye la historia sobre su base. El espectador trata de ordenar los eventos en un orden cronológico, además de asignarles una duración y frecuencia. Pueden existir también escenas retrospectivas o <i>flashbacks</i> que aportan información a la historia sin desviar el hilo temporal conductor o escenas en un tiempo futuro (<i>flashforwards</i>), en las que ocurren movimientos del presente al futuro para regresar después nuevamente al presente. Aquí, el orden de la historia es alterado por el argumento.
<i>Espacio</i>	Los hechos se producen generalmente en lugares concretos, ocurren en un cuadro espacial de referencia y el lugar de la acción es el mismo tanto para la historia como para el argumento.

Para Bordwell, gracias a estos tres componentes (causalidad, tiempo y espacio) se guían las hipótesis del espectador, así como también los esquemas de una película.

b) *Sistema formal no narrativo*

A pesar del enorme predominio de la narración, Bordwell ha sido una voz clave en hacer notar dentro de la teoría cinematográfica que existe una importante variedad de formas donde la narrativa no es el dispositivo predominante de organización textual. Él los agrupa en cuatro sistemas formales: los categóricos, los retóricos, los abstractos y los asociativos.

Categóricos: este sistema se define como el tipo de organización que divide el tema en partes o categorías. Su forma está basada en la repetición, incluyendo ligeras variaciones. Se toma de este modo un tema amplio que organiza la globalidad y las categorías que organizan los segmentos. Su reto es generar categorías poco comunes o irracionales. Muchos documentales sobre la vida salvaje tendrían esta forma.

Retóricos: se asocia con la persuasión y la argumentación; es decir, un tipo de discurso que intenta convencer al público de algo para generar posición y consecuencias prácticas mediante la acción. Sus argumentos pueden ser basados en la fuente, el tema y el espectador.

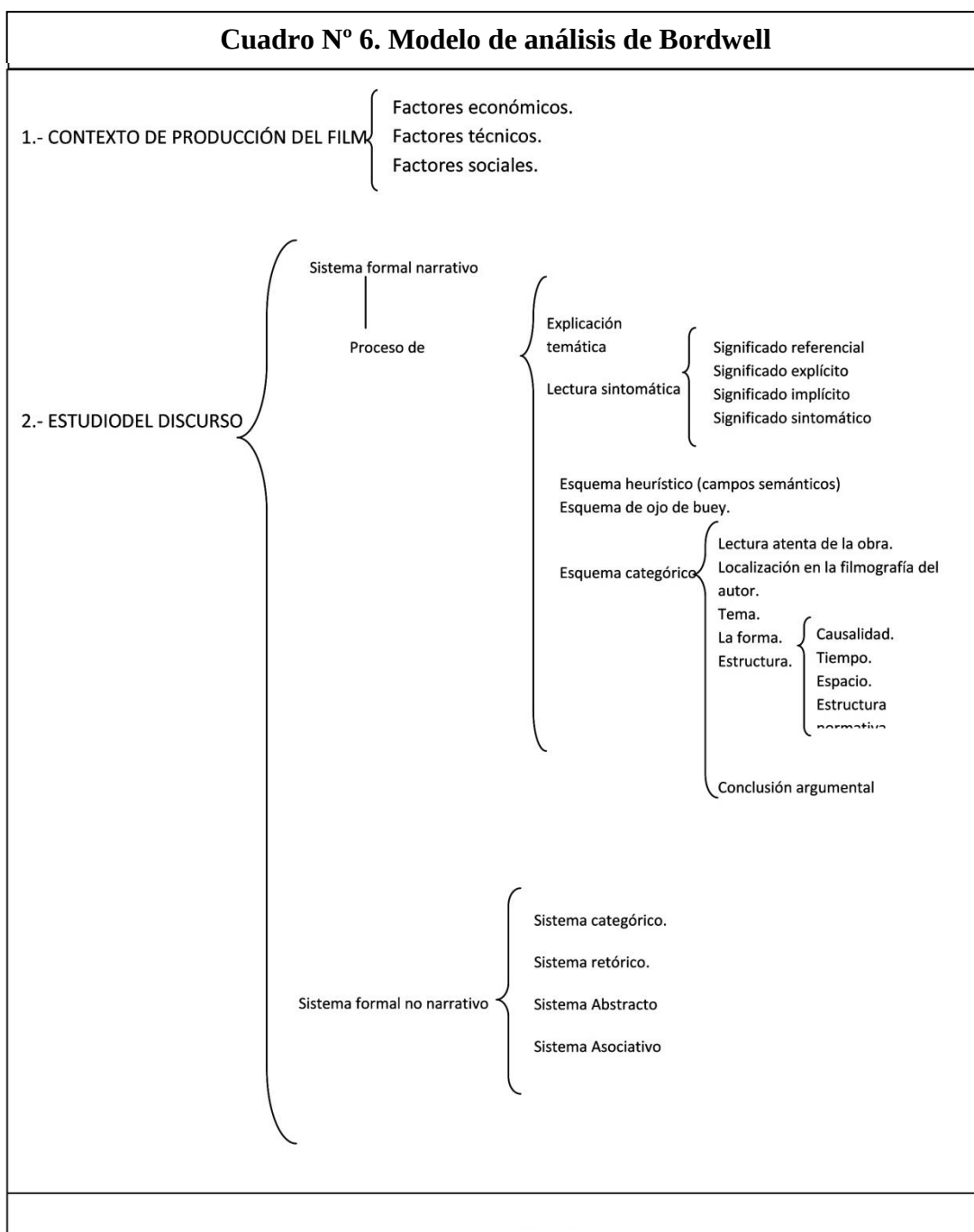
Abstractos: sistema que busca la atención de cualidades visuales y sonoras descritas. Compara y contrasta cualidades (como forma, ritmo, color y tamaño) que se organizan formalmente en temas y variaciones. Por ejemplo, las películas vanguardistas de los años veinte y de la segunda mitad del siglo veinte.

Asociativos: esta forma busca expresar actitudes y conceptos o evocar atmósferas por medio de conexiones (o asociaciones) que vinculan imágenes y sonidos. Bordwell compara este proceso con el lenguaje figurativo usado por la poesía. Formalmente, el modo asociativo es muy libre y no está dividido claramente en partes convencionales; no obstante, tanto el principio de agrupación como de repetición actúan en este para darle cierta unidad y coherencia (Koyaanisqatsi, de Regio, 1983 y Baraka, de Ron Fricke, 1992, son algunos ejemplos).

En esta misma línea, la metodología de Bordwell propone un esquema de análisis en el cual se incluye la introducción al tema con antecedentes y la descripción o sinopsis del filme. Luego, se presenta la tesis que se quiere demostrar, un desglose de los puntos que la apoyan y los argumentos para cada punto con la obligatoria contrastación de estos según argumentos contrarios. Esto constituye la antesala a la revisión y exhortación emotiva del análisis.

La categorización muestra diferentes posibilidades estructurales y estilísticas que puede adoptar el discurso audiovisual y, por ende, el documental, además de ofrecer categorías de

análisis aplicables al análisis retórico textual. No obstante, su idea de la retórica es cerrada y pragmática, puesto que la circunscribe a unos modos particulares: la información y los argumentos del discurso pueden combinarse en diferentes formas y tiempos, al generar otras formas que no dejan de ser retóricas. Si bien, este modelo incluye una interesante propuesta, el método no llega a la exhaustividad, pues no muestra didácticamente al filme como pieza disgregable para encontrar las relaciones entre sus partes; al contrario, complejiza el proceso.



2.1.6. La codificación según Baiz (1997)

Centrado también en la segmentación, Baiz toma los elementos más representativos del discurso fílmico, previamente abordados por otros autores de reconocida trayectoria dentro de la semiótica, para presentar un modelo de análisis que divide los códigos del filme en cuatro niveles. De esta manera, el autor reitera la diferenciación entre los códigos cinematográficos y los fílmicos de Eco para presentarlos de este modo:

a. *Códigos subfílmicos*: aquellos que actúan por debajo del filme y corresponden a los procesos perceptivos manejados por el espectador a través de la visión de la luz, el color y las estructuras físicas reconocibles en la pantalla. Son interpretados tanto por la visión como por la memoria. Esta idea se sustenta en los planteamientos de Deleuze, al reconocer el papel de la memoria en los procesos perceptivos del espectador.

b. *Códigos supra-fílmicos*: aquellos que actúan por encima de los filmes para compararlos con otras formas de la literatura, pues dentro de estos están incluidos los códigos referidos a la narratividad, la temática y otras articulaciones basadas en los formalistas rusos, así como también la semiótica de Greimas, pues permiten estudiar todos los discursos dramáticos posibles. Para el autor, “si un filme puede ser equiparado a un *poema*, a un *cuento* o a una *sonata*, es por acción de códigos (organizadores) de este tipo” (Baiz, 1997, p. 27).

Con el modelo generativo de Greimas, el autor demuestra la diacronía del relato al agrupar las funciones de Propp en grupos categóricos binarios y las unidades se encuentran opuestas por significado. Con esto, Baiz aborda el estudio semiótico de la estructura narrativa del texto a través del modelo generativo, que incluye el análisis de los elementos intervinientes en la producción del significado. Este modelo tiene dos niveles: de las estructuras semiodiscursivas, que constituye la manifestación textual del filme al ser visto, y de las estructuras semionarrativas, implícitas, reconstruidas en el análisis.

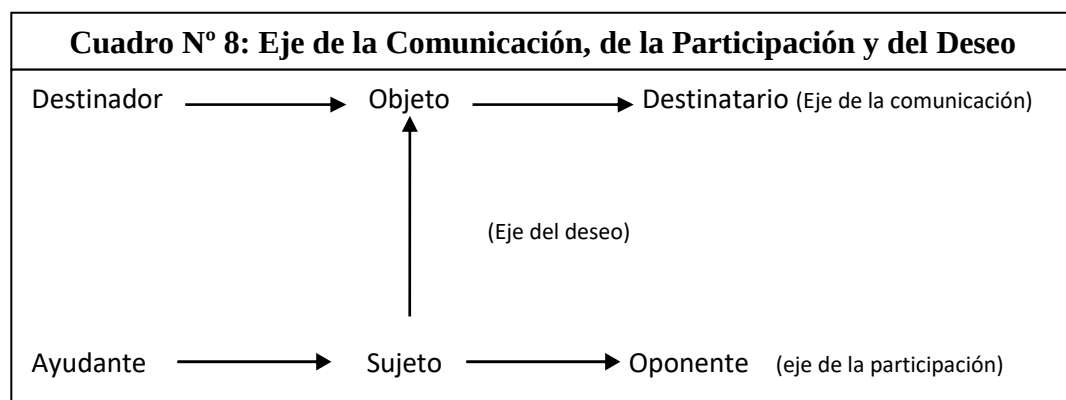
Hay un *nivel profundo* en el cual existen unidades mínimas de valor abstracto y que generan un sentido de oposición binaria con otras unidades. Aquí “subyacen los términos menos elaborados y más elementales de la significación” (Baiz, 1997, p. 31). Estas unidades semánticas se organizan en el llamado cuadro semiótico, cuya esencia demuestra que un texto —en este caso un filme— es una red de significaciones fundamentales en relaciones de oposición. Además, existe un *nivel de superficie*, en el cual se expresa la narratividad. Aquí, los significados elementales del

nivel anterior se constituyen en enunciados narrativos dotados de una capacidad de transformación en valores opuestos que emergen con la acción narrada.

El *nivel discursivo* se diferencia del semiodiscursivo porque este último representa el *stock* de valores y programas de acción que usa el enunciador para contar una historia, mientras que las estructuras discursivas son la selección y disposición que toman los elementos del nivel semiodiscursivo. Aquí se encuentran los personajes y los elementos tanto de la temporalidad como de la espacialidad sobre los cuales se sustenta la narración.

La característica de transformación que tienen los significados fundamentales del nivel profundo en el nivel de superficie determina el rasgo particular de la narratividad, definida por Greimas como el “fenómeno de sucesión de estados y transformaciones inscrito en el discurso y que es responsable de la producción de sentido” (1997, p. 34). Respecto a las transformaciones propuestas por Greimas, este autor explica que el análisis narrativo manifiesta los enunciados de estados referidos tanto a los sujetos como a las relaciones a partir de la correspondencia entre dos actantes: el *sujeto de estado* y el *objeto de valor*, con el cual entra en conjunción o disyunción, mediante la intervención de un *sujeto operador*.

En los postulados de Greimas, otra diferenciación de los tipos de enunciado introduce el juego de roles entre los actantes del relato. De este modo, la relación de un actante activo (sujeto de estado) con un actante pasivo (objeto de deseo) o de un destinador con un destinatario se inscriben en ejes caracterizados como el *eje del deseo* o *eje de la comunicación* respectivamente.



Fuente: Frank Baiz (1997)

La nueva clasificación propuesta por Baiz parte de dos ramas fundamentales: el rol del paciente (todo personaje sobre el que recaen los acontecimientos) y el rol del agente (el personaje que pretende cumplir con una tarea); o bien, aquel que busca obtener el objeto del deseo.

Sobre el rol del agente, el autor deriva una clasificación variopinta en función de las consecuencias que dicho agente tenga dentro del relato: *influenciador* (aquel centrado en el estímulo o anulación de los roles del agente, persuade iniciar o inhibir una acción o tarea), *informador* (emite datos al paciente sobre la situación en la que se encuentra), *disimulador* (puede comunicar u ocultar información, pero si proporciona informaciones falsas, se convierte en *engañador* y, en caso contrario, en *revelador*), *seductor* (desarrolla el papel de influenciador para persuadir al paciente de obtener un estado agradable), *intimidador* (excita en el paciente el temor a un estado desagradable), *obligador* persuade al paciente de tomar una decisión en nombre de un deber que ha de cumplir), *interdictor* (persuade al paciente para tomar una decisión en función de una prohibición que debe respetar), *dador de permiso* (un personaje investido de autoridad y poder para permitir la suspensión de una prohibición), *consejero* (influncia al paciente de emprender una tarea ventajosa), *desaconsejador* (influncia a abstenerse de una tarea inconveniente), *mejorador* (ejecutor de una acción que recibe un beneficiario de forma positiva y como mejoramiento de su situación actual), *protector* (relación directa de un beneficiario que busca ser obstaculizada por la acción de un obstructor), *frustrador* (presupone la existencia de un proceso de mejoramiento obstruido en detrimento de un frustrado, al cual se le quiere hacer fracasar) y *retribuidor* (ejecuta una acción de recompensa o castigo recibida por un paciente).

c. Códigos intrafílmicos

Según Baiz, los códigos intrafílmicos están definidos por todos los elementos del “sujeto del filme”. Estos incluyen la asignación de ciertos roles estudiados por la psicología, el psicoanálisis y el análisis transaccional. Estos estudios se extrapolan al análisis de procesos de interacción en grupos y al estudio de los conflictos entre los personajes. Dentro de este nivel se incluye la observación de los códigos intervinientes en la comunicación humana e influenciadores de los modos del comportamiento comunicativo que envuelven los subniveles vocal, kinésico, gestual, táctil y proxémico.

Dentro de los códigos intrafílmicos, Baiz incluye el estudio de la palabra hablada desde el enfoque pragmático lingüístico, que abarca los componentes materiales del modelo de Shannon (emisor, receptor, mensaje y contexto) y los componentes relacionales (información, intención y distancia social). Asimismo, el autor circunscribe también el estudio de los tres actos que ocurren en el uso del lenguaje: el acto de decir algo (locucionario), el que tiene lugar al decir algo (illocucionario) y aquel que acaece por decir algo (perlocucionario). En este nivel, Baiz propone el estudio del paralenguaje, específicamente, la voz y los sonidos vocales (escala, resonancia,

tempo, control y cualificadores vocales como la intensidad, tono o altura del timbre, alcance o extensión, grito, susurro, gemido, quejido y las interjecciones momentáneas dentro del habla).

d. Códigos fílmicos cinematográficos

Dentro de esta categoría, Baiz engloba los códigos que Eco define como cinematográficos. El autor subdivide esta tipología en códigos de iconicidad visual (permiten la representación de objetos mediante las imágenes), códigos de denominación y reconocimiento icónico (sirven para que un objeto representado sea reconocido por los espectadores, por sus rasgos y marcas culturales, como parte de la realidad de los procesos de identificación y memorización) y códigos de transcripción icónica (que establecen la relación entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos usados en la. Intervienen en la conservación de analogías y el nivel visual).

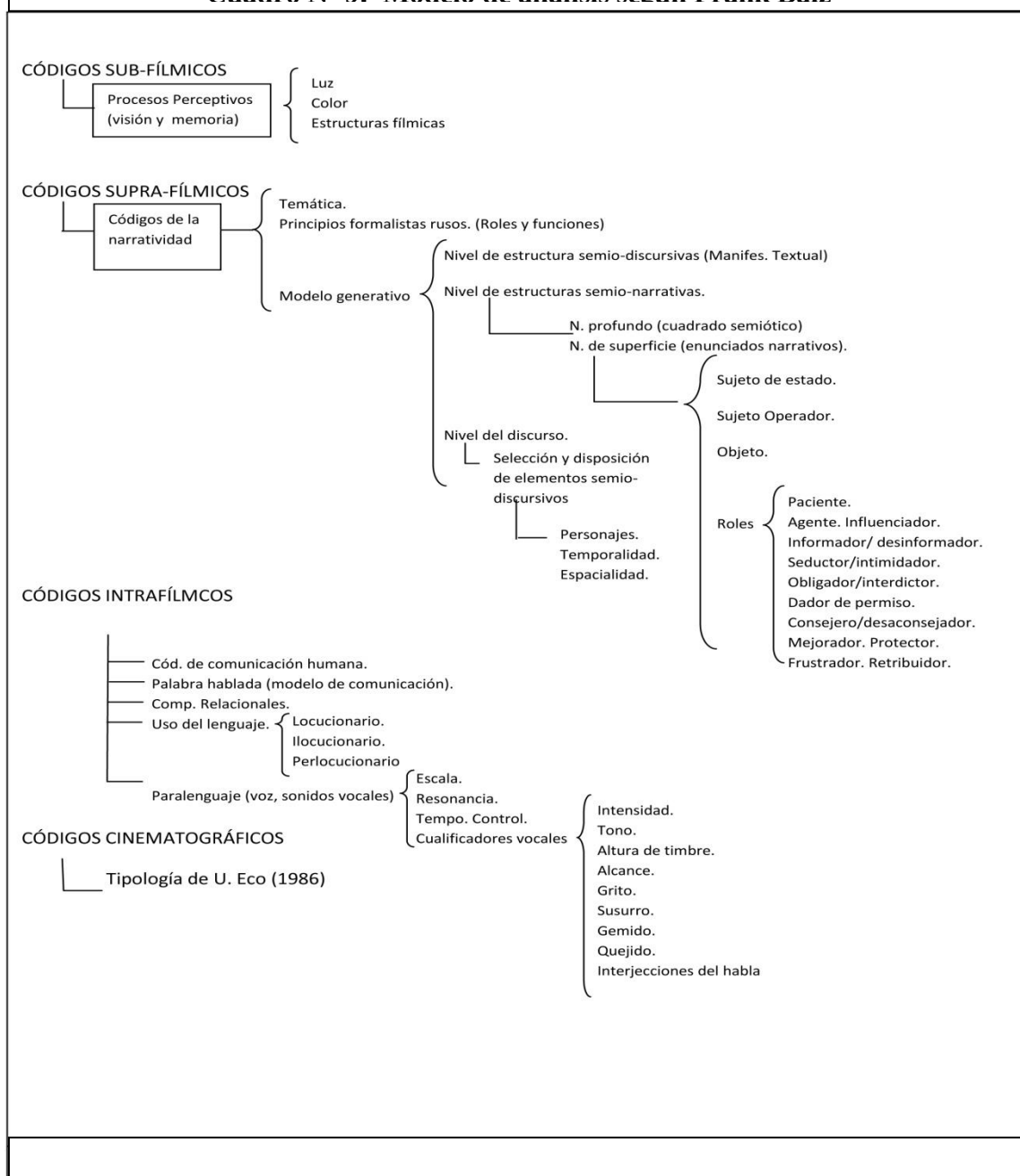
Los códigos de composición icónica para la construcción del espacio visual se consideran también dentro de este grupo: las leyes de unidad, proporción, equilibrio, centro de interés, peso, dirección de elementos de la composición y la colocación en el encuadre de las imágenes para la creación de metáforas o símbolos. En este nivel, se integran también las reglas de proporción compositiva, la razón áurea y demás principios de la composición fotográfica; así como los códigos de plasticidad (para destacar algunos componentes de otros) y los códigos iconográficos (buscan el uso de figuras altamente convencionales).

Además de estos, otros códigos de iconicidad son *la perspectiva* (que se busca representar la profundidad del mundo real mediante una imagen bidimensional), *el encuadre* (base para la composición fotográfica y con sus variaciones de formato), *la escala* (gran plano general, plano general, plano americano, plano medio, primer plano y *close up*, entre otras variaciones), *ángulo de visión* (con sus connotaciones representativas: cenital, picado, toma normal, contrapicado y contra-cenital), *inclinación del horizonte* (con respecto al borde inferior del encuadre: normal, oblicuo o vertical), *iluminación* (usos de la luz en la composición: realista, neutra, documental anti-naturalista, simbólica o teatral, clásica, barroca y moderna, entre otros), *profundidad de campo* (herramienta focalizadora para la creación de atmósferas específicas) y *color* (para realidades paralelas o la creación de atmósferas en función de la temática del filme).

Para finalizar, Baiz explica que el montaje establece relaciones sintácticas (con efectos de enlace, disyunción o alternancia entre las imágenes), además de vincular el espacio y el tiempo con la creación de algunas licencias como el *flashback*, el *flash-forwards* y la elipsis. Asimismo, el autor incluye los códigos de la imagen en movimiento (*paneo*, *travelling*, *dolly in/out*, grúa,

cámara en mano, *steady cam*, *zoom in/out*), códigos sonoros (ruidos, voces, música, relación imagen-sonido y la significación derivada de la relación dialéctica entre ambas: *over*, *in*, *off*, entre otras), códigos de indicios gráficos (didascálicos, títulos, subtítulos, diegéticos y extra-diegéticos), códigos tecnológicos de base (el soporte en 16mm, 35 mm y 70 mm, con posibilidades de significación visual: amateur o familiar, militante o de grandiosidad épica) y los códigos de deslizamiento (*cadencia* o velocidad de la película en fotogramas por segundo).

Cuadro Nº 9: Modelo de análisis según Frank Baiz



2.1.7. *La narrativa fílmica según Sulbarán (2002)*

Sulbarán sugiere una metodología sustentada en los principios regidores de la narrativa fílmica y la semiótica del relato. Para ello, el autor toma los aportes teóricos de Bremond y Barthes para desmontar el relato del filme y se centra en el análisis de los códigos fílmicos que giran en torno a la narración, extraídos y clarificados por Eco.

La singularidad de esta metodología reside en la intención de demostrar cómo la narración puede guiar el proceso de análisis fílmico a partir de los elementos que conforman la esencia del filme argumental. Según esta perspectiva, “la narración es entendida, entonces, como una composición estructural que relata y describe un suceso en orden cronológico o mediante un conflicto, con fines informativos y de entretenimiento” (Sulbarán, 2002, p. 46). Esta composición estructural obedece a la intervención de elementos como personajes, acciones y acontecimientos que se constituyen en unidades de análisis.

Una de las características de esta metodología es la segmentación permanente para cada uno de los pasos, lo cual se convierte en un proceso lógico y pormenorizado con gran valor didáctico —este procedimiento coincide con lo expuesto por Casetti y Di Chio como uno de los procesos inherentes al análisis cinematográfico—. De esta manera, el autor enumera el proceso:

A. Búsqueda, clasificación y jerarquización del corpus fílmico, sin ambigüedades, tras el cual es necesario especificar el tipo de filme por analizar: argumental o documental.

B. Luego de visualizar el filme, el procedimiento inicial es construir la *scaletta* en la que se enumeran las principales acciones que hilan la historia, incluyendo la ubicación espacial y el estudio del comportamiento del personaje. En este caso, se trata de un proceso denotativo inicial, ya que, según el autor, “(...) en la *scaletta* se transcribe todo cuanto ocurra en la imagen, inclusive pequeños detalles de iluminación, escenografía, diálogos y ruidos, entre otros” (Sulbarán, 2002, p. 66). Esta consideración se supeditará al criterio de importancia narrativa que una acción o un personaje tengan en la historia. Esta transcripción se aproxima al llamado “análisis textual” propuesto por Aumont y que se traduce básicamente en la transcripción de la imagen y el sonido al papel con fines de estudio.

C. El tercer paso es la segmentación de la película en *secuencias*, a las cuales debe asignárseles un nombre que tematice cada uno de esos segmentos en función de la idea comunicada por el realizador del filme. Esta segmentación permite visualizar de igual manera los tres actos constitutivos de toda historia fílmica narrada y que se corresponden con la estructura

planteada en la poética aristotélica. El objetivo de este procedimiento es comenzar a visualizar la estructura del filme y cómo estos grandes bloques de contenido conforman todo el discurso.

D. Una vez visualizados las secuencias y los actos, Sulbarán explica que el siguiente paso se centra en la ubicación de los *puntos de giro*, con los cuales el analista se aproxima a un estudio de la evolución tanto del personaje principal como del desarrollo de la historia. Estos se definen como aquellos acontecimientos provocados o no por los personajes que provocan un cambio irreversible en el curso de la trama y ponen a prueba los intereses de estos frente a las consecuencias de dichos acontecimientos. Estos puntos “marcan la estructura definitiva del filme, el cual dividen en unidades superiores o actos” (2002, p. 46). Los puntos de giro son inflexiones que separan cada acto como grandes bloques de secuencias con significado propio y que, en sí mismos, poseen una estructura aristotélica interna conformada por introducción, desarrollo y resolución. Los puntos de giro evidencian el tema, son motivos temáticos.

E. El siguiente paso es examinar el mundo de los personajes: se comienza por su *caracterización* física, psicológica y social; sigue la determinación de sus *roles* en la narración y dentro de la historia, así como los diferentes *niveles narrativos* (de las funciones y de las acciones). Posteriormente se describe la *construcción dramática* del personaje, al determinar su *motivación*, *intención* y *objetivos* en la historia, para determinar la tipología de cada uno, los rasgos más característicos, el comportamiento y su evolución en la historia narrada. Para el autor, la construcción dramática va más allá de las tres dimensiones anteriormente expuestas, ya que es el mismo personaje quien está encargado de llevar el mensaje y el tema al espectador :

“Los personajes no solo tienen características definidas, una motivación, una intención y una meta; sino que, además, se convierten en signos al representar un aspecto o problema mundial. El *personaje-signo* resulta de la unión de un *querer decir* del autor, el *poder decir* del personaje en la historia y el *representar* al espectador una imagen del mundo” (Sulbarán, 2002, p. 47).

F. El método siguiente es el análisis de las leyes que rigen la narrativa, así como de otros elementos como la temática y el tiempo:

La *ley de la unidad* para determinar la linealidad de las acciones, además de la calidad y cantidad de información emitida en el discurso fílmico. De acuerdo con Sulbarán, este análisis se amplía en función de la *ley estructural de progresión continua* (conocida también con el nombre de *movimiento hacia adelante*), que plantea la existencia de un aumento progresivo en la tensión dramática para crear los puntos de giro que marcan los actos y, principalmente, el clímax

característico de toda historia. Esta progresión es fácilmente visible en la escaleta, lugar en el que las escenas se encuentran ordenadas cronológicamente y en función de las características del relato, cubre el *planteamiento*, el *cuerpo* de las acciones, el *clímax* y el *desenlace*. Este último puede ser elíptico, consabido, demorado, sorprendente o abierto.

En cuanto a los tipos de acontecimientos, Sulbarán sugiere especificar si la película presenta acciones en las cuales los personajes principales están implicados en un proceso de *mejoramiento* o en un proceso de *degradación* y que forman parte de las leyes narrativas propuestas por Bremond (1974). Aquí mismo se esclarece qué está en juego en el filme: el *riesgo* que corren los personajes dentro de la historia. Si es un filme basado en la *supervivencia*, en la *seguridad y protección*, *amor y posesión*, *estima y respeto propio* o en la *necesidad de conocer*, en la *estética* o en la *autorrealización*. Para el autor, el *tiempo* se estudia del modo como se representa tanto en la historia como en la narración. Para finalizar este procedimiento, es importante la observación del punto de vista, que parte del análisis de los personajes y se concreta al especificar quiénes determinan las líneas narrativas y ejes de la historia.

G. En esta etapa se identifican y se analizan las *repeticiones* a través de la búsqueda de los *motivos* plasmados en el filme. Estos motivos se constituyen en los elementos que proporcionan unidad al tema tratado dentro del discurso, pero, si se reiteran en toda la obra con un papel preciso, se denominan *leit motiv* (motivos recurrentes) al constituirse en indicadores temáticos.

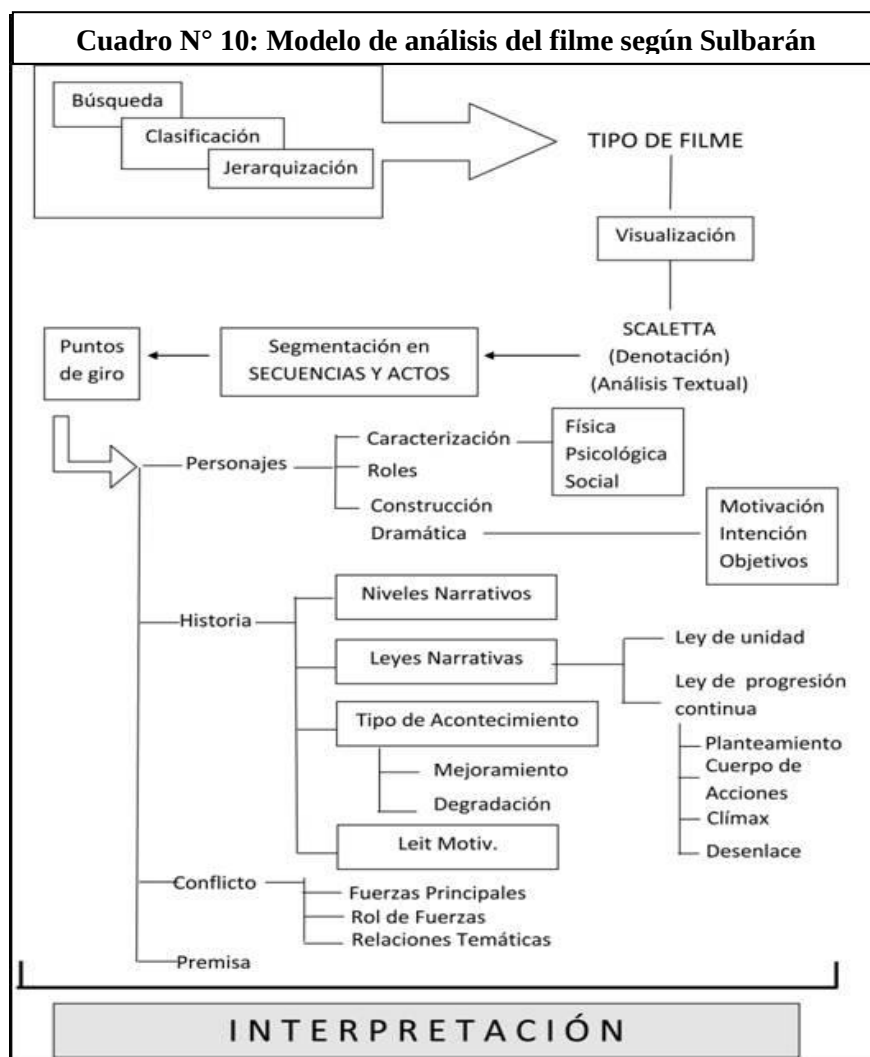
H. A continuación, Sulbarán propone estudiar y estructurar el conflicto como componente unificador de la narración. Para el autor, el conflicto se define como “un enfrentamiento de fuerzas contrarias, orientado a obstaculizar las metas u objetivos de ambas, el cual está marcado por acciones concretas enmarcadas en un contexto geográfico-social definido, siempre en función de un asunto o materia” (2002, p. 49).

Haciendo una (re)adaptación del modelo *greimasiano*: se ubican las fuerzas principales designadas según el género y edad del personaje (hombre/mujer, niño/joven, adulto/anciano, humano/no humano). Luego, resulta necesario especificar el rol que cumplen las fuerzas principales en la historia (abogado, secretaria y estudiante, entre otras) y en la narración (protagonista o antagonista). Este procedimiento permite precisar mejor el desarrollo de los acontecimientos y, por último, se debe definir la acción principal en el contexto social y geográfico, para poder interpretar las posibles relaciones temáticas existentes entre estos elementos. Las ventajas de este procedimiento se establecen en la posibilidad de visualizar al

conflicto bajo un esquema que muestra explícitamente los aspectos principales que permiten desarrollar una historia hasta el desenlace, puntualiza inmediatamente el tema y se confrontan, además, los personajes principales y las acciones dentro de un referente.

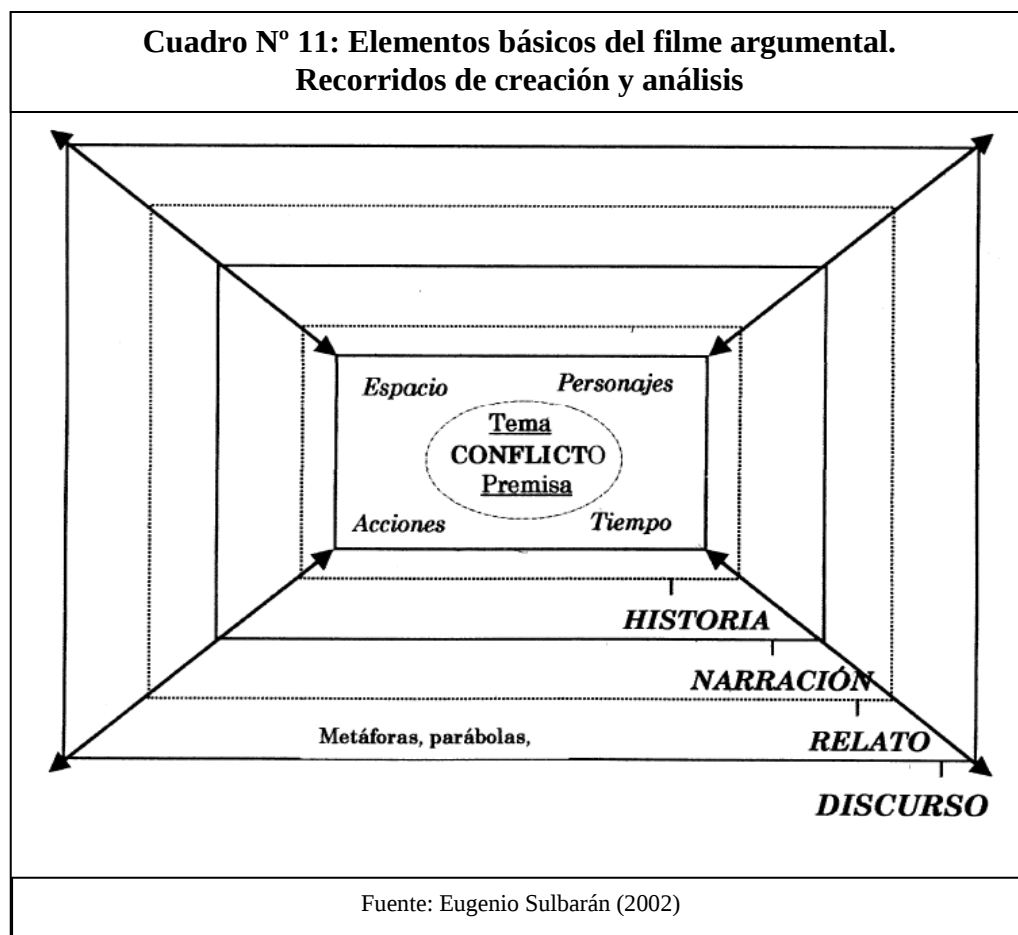
I. Para Sulbarán, el siguiente paso es determinar la premisa de la historia. Esta consiste en una proposición que involucra al personaje principal, el conflicto y el desenlace. Básicamente, se resume como aquello que el autor quiere decir. La búsqueda de la premisa y del tema debería constituirse en el principal propósito de todo análisis fílmico, porque en estos se encuentra no solo el punto de vista del autor, sino del proceso comunicativo, la cultura e ideología.

J. El último procedimiento propuesto por Sulbarán se centra en la interpretación de los resultados para extraer aspectos culturales, representados en las imágenes, pues, para todo analista cinematográfico, el cine es un instrumento cultural que representa los conocimientos humanos y las facultades intelectuales del hombre.



Esta metodología de análisis profundiza en la clasificación planteada por Eco, al segmentar de forma muy clara los códigos que intervienen en la construcción de todo discurso cinematográfico, indagando exhaustivamente las unidades de análisis mínimas que han de ser tomadas en cuenta por el investigador. De aquí se resalta el interés del autor por abordar un nivel poco profundizado en otras metodologías que hacen más hincapié en los registros visuales e iconográficos del filme, así como también del montaje.

En resumen, Sulbarán plantea una metodología aplicada al estudio los códigos que intervienen en la narración y que son considerados “fílmicos”, pues se sustentan en tres ejes principales: *personajes*, *acciones* y *acontecimientos*, como los núcleos del sistema donde se encadena la historia, la narración, el relato y el discurso. La consideración de los códigos fílmicos implica el reconocimiento de estas partes que conforman la estructura y morfología del filme argumental y que el autor resume de la siguiente manera:



2.2. Elementos y procesos para el desmontaje fílmico

Tal como se ha manifestado en puntos anteriores, los propósitos, las metodologías y los resultados teóricos encontrados –entre otros más contemporáneos, pero que reiteran los planteamientos de los aquí descritos–, además de variados, configuran una serie de dimensiones, categorías e indicadores para poder acceder al análisis del producto cinematográfico. Como no existe un método único que abarque el desmontaje sistemático de todo el universo (interno y externo) del filme, se planteará un supuesto:

El primer paso para el análisis de una película opera bajo dos procesos: la *observación* de la obra completa, por fragmentos y con las imágenes detenidas (“congeladas o paradas”), que sean portadoras de sentido para cumplir con los objetivos del analista y el *desmontaje segmentado* por las unidades constitutivas que propician la narración como un hecho definitivamente fílmico (planos, escenas, secuencias y episodios). El segundo paso implica el *desciframiento* de los códigos; en este caso, de aquellos relacionados con factores externos a la obra (códigos fílmicos), aunque se asume la indivisibilidad de la unión con los códigos cinematográficos. El tercer paso evidencia el proceso de análisis con la *interpretación* de los elementos, relaciones y conjunto (el todo) encontrados desde el inicio de este procedimiento, de evidentes características cíclicas.

No obstante, “el reto de un análisis fílmico involucra la comprensión, el análisis y la interpretación de todos los códigos inherentes a la película. Estos códigos son un conjunto de signos productores y transmisores de mensajes emitidos a los espectadores” (Sulbarán, 2002, p. 45). En tal sentido, el filme posee una forma de lenguaje constituida a base de códigos (pre) establecidos en un sistema de signos, principios y reglas, usado para dar forma a un mensaje. Identificar, comprender y estudiar estos signos es el inicio de todo desmontaje de la obra creada y difundida por el cine. La propuesta consiste entonces en considerar tres aspectos indispensables:

2.2.1. Los códigos

Para simplificar este proceso, se considerarán aquellos *códigos cinematográficos* que sirven como sustento de la narración, capaces de descubrir el sentido y afianzar importantes significados para alcanzar los objetivos de la investigación: los códigos que regulan la imagen en movimiento, que explotan las características del medio y se ajustan a sus restricciones. Por ello, se presta atención al encuadre, la composición, las angulaciones y la escala de los planos (desde los que cumplen funciones descriptivas hasta aquellos planos creados para definir una acción; o bien, las escalas que se concentran en los detalles de las personas y las cosas) y todos aquellos códigos que

—por elección, comprensión y dominio por parte del analista— dimensionan valorativamente la interpretación del filme.

Dentro de los códigos cinematográficos, las *formas de paso* son igualmente necesarias para el análisis porque delimitan o marcan el término de una secuencia y el inicio a otra, así como para la construcción de las escenas, en general. De hecho, Rodríguez (2002) explica que se pueden considerar como “la puntuación del lenguaje cinematográfico”: el *corte* (o transformación instantánea de un plano a otro de modo sucesivo con propósitos concretos para la puesta en escena), el *fundido a negro* o *a blanco* (para cambiar de un espacio y de un tiempo a otro, además de iniciar o cerrar el relato) y la *disolvencia* (como mezcla de imágenes superpuestas con significados concretos según su duración); aunque resulta pertinente considerar las formas antiguas del uso del *iris* (círculo negro que se cierra progresivamente sobre la imagen) y la *cortinilla* (como una línea divisoria entre dos imágenes que se mueve de diversas maneras).

Sin dudas, el otro tipo de código cinematográfico difícil de prescindir es el código sonoro (los parlamentos/diálogos/monólogos, los ruidos/efectos, la música y el silencio), por considerarse un elemento determinante en la construcción del filme: la música aporta dinamismo, intensidad y dramatismo a cada una de las historias a pesar de su carácter discontinuo pertinente, pero de uso representativo y cargado de sentido, pues orienta el visionado, refuerza la narración y genera connotaciones emotivas. De hecho, sus *formantes* (las pequeñas unidades que suelen configurarla y que muchas veces no llegan a ser melodías completas) están codificados históricamente (en códigos de instrumentación, formas de ataque, etc.) y porque, al interactuar con los bloques fílmicos, hereda y comparte su significación (Téllez, 2007).

“Los más evidentes de estos rasgos, y también los más cruciales, son los que están relacionados con algunos códigos tecnológicos, y en particular con los códigos que determinan el tipo de conservación y de transmisión de la obra cinematográfica (...) lo que caracteriza al cine como medio antes que como expresión: los códigos (...) se refieren a la descomposición física del mensaje” (Casetti y Di Chio, 1991, p. 70).

En tal sentido, esta propuesta de análisis se centrará en el uso de aquellos *códigos fílmicos* reconocidos como tales y sistematizados para el desmontaje del filme. Como se han denominado, se trata de los códigos que se manifiestan desde el exterior de la obra cinematográfica, pues se consideran elementos sýgnicos (y de sentido) anteriores al cine como medio de difusión. Estos codifican una comunicación mediante las reglas propias de la narración, aunque dependen de asuntos externos (vinculados al hombre, al individuo o al ser humano) provenientes de otras fuentes del conocimiento como la filosofía, el psicoanálisis, la sociología y la antropología, entre

otras disciplinas. En todo caso, los códigos fílmicos que aquí se estudiarán están relacionados con la *estructura de la narración* (fílmica), creada y construida por uno o varios *saberes* que resguardan *ideas*, abstracciones, asuntos o temáticas de carácter humano; ya que le dan forma y contextualizan.

2.2.2. *Estructura de la narrativa y del relato*

El semiólogo europeo, Barthes (1970), ya lo anunciaba: “No se trata de manifestar una estructura, sino, en medida de lo posible, de producir una estructuración”. Ante tal afirmación, para analizar un filme es necesario basarse en algunos postulados teóricos relacionados con las particularidades de una producción cinematográfica argumental (de ficción, en este caso). En el cine, la *estructura* se convierte en el elemento permanente de una comunicación audiovisual que tiene como fundamento un inicio, un desarrollo y un final: un todo o sistema cargado de sentido. Por ello, algunos estudiosos del tema asumen el análisis fílmico como un proceso de tres instancias: Reconocimiento, comprensión y descripción, como los procesos privilegiados para el desmontaje analítico, pues sugieren un *recorrido cognitivo* que conlleva tanto el descubrimiento de elementos significativos como su propia interpretación.

Efectivamente, el estudio de las estructuras narrativas significa analizar todo un sistema organizado, con un orden lógico, que permite develar las características privilegiadas del discurso fílmico, puesto que la narración es el modo como se desarrolla la información de una historia en cuanto a contenido, mensaje y temáticas. Por eso, Sulbarán especifica que la narración es una composición estructural que relata hechos en un orden cronológico mediante la inclusión y desarrollo de personajes, acciones y acontecimientos en tiempo y espacio; así, estos elementos se constituyen en la base del filme narrativo (argumental y de ficción).

Estructura se deriva de la raíz *estruc*, que significa “combinar”; es decir, representa la relación entre las partes y el todo. Se considera un patrón que proporciona el desarrollo del relato en su conjunto y que –en cinematografía– se define como aquello que soporta el guion, mediante un esbozo planificado de las acciones. Por ende, el sentido de la estructura narrativa se encuentra en la identificación de sus eventos y la vinculación causa/efecto y espacio/tiempo: “La estructura es el modelo o patrón, es decir, la uniformidad observable, de acuerdo con la cual se desarrolla el relato en su conjunto” (García, 1993, p. 16).

“La estructura narrativa puede definirse como el conjunto de las unidades en las cuales puede segmentarse el filme, articuladas en niveles y su organización, entendida ésta como

la red de tensiones que mantiene cohesionadas las unidades. El estudio de la estructura narrativa determina, entonces, las relaciones y dependencias entre las unidades que se reconocen a partir de la segmentación” (Azuaga, 2005, p. 17).

Desde otras perspectivas, Barthes (1970) describe la estructura narrativa como un sistema de partes interconectadas en dos niveles: en primer lugar, se encuentra el nivel de las funciones donde se estudian las unidades que actúan en el eje longitudinal de la narración y, segundo, los indicios que se sitúan en el eje paradigmático, pues ambas son unidades integradoras que dirigen la atención del lector hacia niveles superiores de la narración e interpretación. Para Casetti y Chio, la estructura narrativa se considera también una “concatenación ordenada de situaciones en la que tienen lugar acontecimientos en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (1991, p. 172).

Como puede percibirse, desmontar un filme significa la integración ecléctica de postulados y dimensiones teóricas que incluyen el estudio del relato, la narrativa literaria, la codificación del analista y los tratados sobre la construcción del guion cinematográfico. En el campo de la semiótica, por ejemplo, el *relato* es una forma de narración que tiene como fin contar hechos de la acción humana; o bien, un elemento universal que puede plegarse al filme: “el relato es la representación de la acción en tanto ésta es transmitida narrativamente (...) un relato es la estructura profunda de un discurso narrativo, y una acción es la estructura profunda de un relato” (García, 1998, p. 20). Se trata de un sistema de reglas y unidades que contienen todas las formas de narración (Barthes, 1974); es decir, el relato debe centrarse en el “el análisis de las técnicas de narración y, por otra parte, la investigación de las leyes que rigen el universo” (Bremond, 1974, p. 87).

Sin embargo, desde épocas pasadas, el relato ha sido relacionado siempre con el folclore, que era percibido como una manifestación real de las clases oprimidas –obreros, campesinos y artesanos–. Con el tiempo, esta vinculación fue dando paso a la creación popular, cuyo propósito era contar relatos tradicionales. Precisamente, Propp (1985) fue el primero en establecer un método formal sobre el estudio genérico del folclore, fundamentado en los elementos que intervienen en el cuento fantástico, pues consideraba que presentaba una morfología permanente.

Para este autor, el estudio de los cuentos maravillosos demuestra que las estructuras de estos relatos tienen un estrecho recíproco y parentesco: “ningún tema del cuento maravilloso puede ser estudiado por sí mismo (...) y ningún motivo del cuento maravilloso puede ser

estudiado prescindiendo de sus relaciones con el conjunto” (Propp, 1985, p. 18). Para este autor, los cuentos deben iniciar siempre con la exposición de un asunto o situación inicial, en la que se enumeran los familiares, se presenta al héroe y, desde entonces, se describe una serie de funciones claramente estructuradas:

1	Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa
2	El héroe es objeto de prohibición
3	La prohibición es transgredida
4	El agresor intenta obtener información
5	El agresor recibe información sobre su víctima
6	El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes
7	La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma
8	El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa prejuicio
9	Algo le falta a uno de los miembros de la familia, uno de los miembros de familia tiene ganas de poseer algo
10	El héroe-buscador acepta o decide actuar
11	El héroe se va de casa
12	El héroe es sometido a una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico
13	El héroe reacciona a las acciones del futuro donante
14	El objeto mágico se pone a disposición del héroe
15	El héroe vuelve a partir, recomienza una búsqueda
16	El héroe sufre de nuevo las acciones que le conducen a recibir un objeto mágico.

Los dieciséis puntos expresados en los cuentos populares aparecen generalmente como una función básica que facilita el ordenamiento de las historias. Estas funciones presentan una estructura narrativa similar en la que los personajes desarrollan acciones parecidas:

“Desde el punto de vista morfológico puede llamarse cuento fantástico a todo desarrollo narrativo que parta de un daño (A) de una carencia (a) y pase por funciones intermedias para un casamiento (W) o en otras funciones utilizadas como desenlace. La función terminal puede ser la recompensa (F), el apoderamiento del objeto de la búsqueda, en forma general, la reparación del daño (k), el auxilio y la salvación durante la persecución (Rs), etc. A este desarrollo lo llamamos secuencia. Cada nuevo daño o perjuicio, cada nueva carencia, da lugar a una nueva secuencia” (Propp, 1985, p. 121).

El análisis del relato según Roland Barthes (1970)

Si bien, hasta este momento se han mencionado modelos y teorías referidas al análisis fílmico, persiste la necesidad de ampliar las consideraciones teóricas que apuntan al *relato* como uno de los puntos necesarios en cualquier análisis narrativo. Para ello, la perspectiva de Barthes aporta importantes aspectos para desmontar el discurso argumental del filme en unidades de análisis que –en el caso de autores como Sulbarán (2000) y sus estudios centrados en la narrativa fílmica– han sido escasamente abordadas por otros teóricos de la semiótica del cine y se consideran vitales para el logro de la exhaustividad del desmontaje.

Barthes considera que el relato –al igual que un sistema– es el resultado de la combinación y la segmentación de este en unidades narrativas mínimas, de carácter funcional (*función*), en cada segmento de la historia narrada: “Para realizar un análisis estructural, hay, pues, que distinguir primero varias instancias de descripción y colocar estas instancias en una perspectiva jerárquica” (1970, p. 10). De hecho, del formalismo ruso de Propp, Barthes tomó el criterio de *unidad*, determinado por su *correlación* con la historia a través de las *funciones* (como la acción significativa de un personaje para el desarrollo del cuento): la *acción* se establece en su correlación con el resto del relato. Precisamente, este argumento se considera la base de algunos expertos y manualistas del guión cinematográfico al afirmar –como una ley– que nada es infundado en el cine, porque “todo tiene una naturaleza funcional”. En la perspectiva de Barthes, todo es divisible en unidades funcionales.

Este autor destaca el uso de las funciones como unidades de contenido en un enunciado. En este mismo orden, el autor propone la distribución de las unidades funcionales en subclases, al proponer un modelo de análisis estructural basado en la teoría lingüística de los niveles. Según Barthes, existen tres niveles de descripción de la narración, integrados progresivamente entre sí en relaciones jerárquicas:

Nivel de las funciones: El término *función* obedece al “carácter funcional de ciertos segmentos de la historia que hace de ellos unidades” (Barthes, 1970, p 13) y que permanecen constantes a pesar de la diversidad de relatos. Esta propuesta se basa en los aportes de Propp y Bremond (1974), quienes definían la función como aquella secuencia de acciones y acontecimientos capaces de evidenciar un relato. Para Barthes, todo significa en una obra, pero no todo significa de la misma forma; por ello, el autor distingue dos clases de funciones:

Funciones distribucionales (del hacer): dentro estas funciones existen unidades importantes que establecen la apertura o el cierre de una situación de incertidumbre, se denominan *cardinales* (o núcleos), pues representan acontecimientos importantes de causalidad para el desarrollo de las acciones. Igualmente, se encuentran otras funciones cuyo uso se centra en rellenar el espacio narrativo existente entre dos funciones cardinales: estas se denominan *de catálisis*. Al concatenarse las funciones cardinales entre sí, se cumple una función sintagmática que forma secuencias con un orden cronológico.

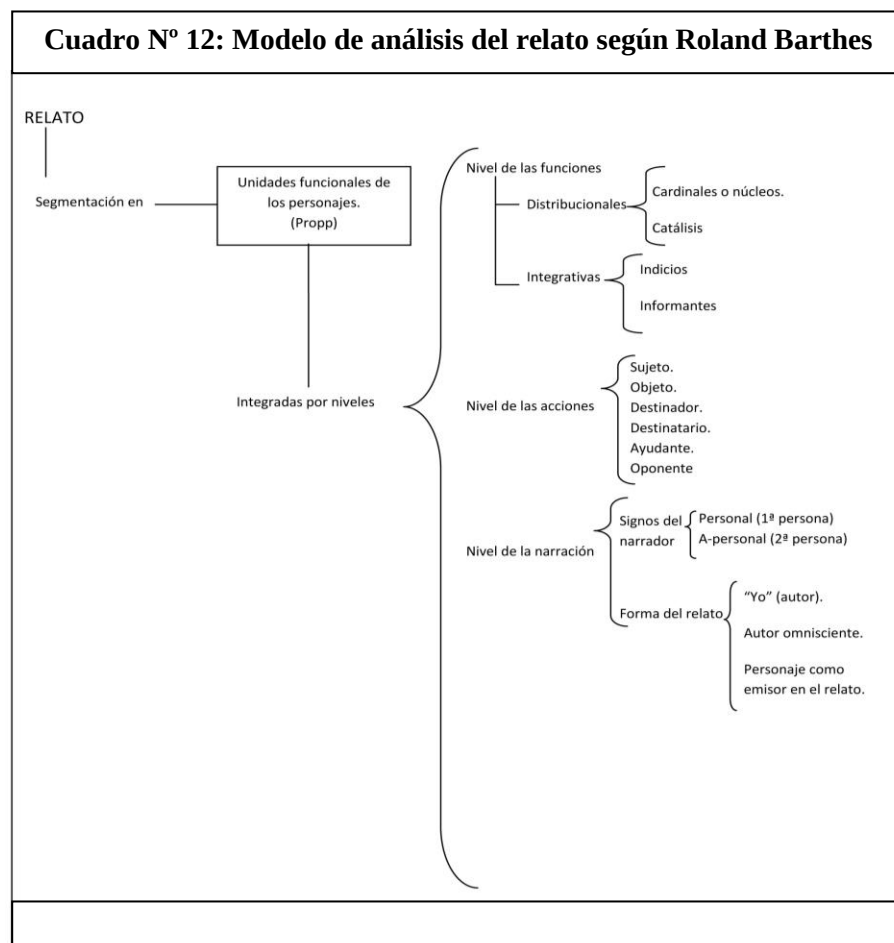
Funciones integrativas o indicios (del ser): tienen un valor significativo, frente al valor sintáctico de las anteriores. Dentro de estas se encuentran los *indicios* propiamente dichos, que transmiten (de forma implícita o sugerente) información de caracteres, sentimientos, filosofías o atmósferas. Los indicios apelan a la creatividad e interpretación del lector para la constitución de un sentido. Esto último se ejemplifica claramente en los *thrillers* psicológicos caracterizados por ser marcadamente indiciales. Asimismo, existen los *informantes* que constituyen datos semánticos puros y expresamente manifestados como, por ejemplo, localizaciones espacio-temporales, color de ojos de un personaje, hora y características de un lugar, entre otros. A partir de la categoría de los informantes, se establece una clara diferencia entre estos y los indicios: “Los indicios implican una actividad de desciframiento: se trata para el lector de aprender a conocer un carácter, una atmósfera; los informantes proporcionan un conocimiento ya elaborado” (Barthes, 1970, p. 22).

Nivel de las acciones: En este punto, Barthes sigue el modelo semántico de Greimas al considerar a los personajes como actantes y no como personas. Los personajes del relato son considerados, por el análisis estructural, como seres desprovistos de toda esencia psicológica, pues pierden su consideración de personas para convertirse en agentes, en actantes, parecidos al concepto de la poética aristotélica. A partir de este modelo, el autor divide los actantes en seis categorías: sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y oponente.

Nivel de la narración: se centra en los signos del narrador y del lector. Tal énfasis se encuentra en la distinción hecha entre el narrador personal y a-personal, cuyo equivalente se encuentra en los llamados narradores en primera y segunda persona, respectivamente. Este nivel de análisis corresponde al del discurso, además existen tres maneras de presentar el relato: según la primera, el relato es ofrecido por una persona identificable que manifiesta su yo (esta figura sería el autor). En la segunda, el narrador sería una conciencia total-omnisciente que, a su vez, ese encuentra tanto en el interior de los personajes (porque sabe todo lo que ocurre en ellos) como

en el exterior (cuando no se identifica con ninguno). La tercera forma considera que el narrador debe limitar el relato a aquello observado o conocido por los personajes (como si cada personaje fuera emisor del relato).

Como puede notarse, uno de los usos del término función está relacionado con el sentido otorgado a partir de la morfología del cuento enunciada por Propp y el otro se vincula con el ordinario sentido de desempeñar una función, en lugar de ser un atributo o corresponder a una acción determinada. Los teóricos estructuralistas, utilizando la misma denominación del autor ruso, definieron ciertas funciones que, en algunas partes del relato, se cumplen en forma de descripción, como las funciones estética o decorativa, testimonial, de cohesión, dilatoria e ideológica.



Para Pimentel, el relato es simplemente la construcción del mundo y “presenta una dimensión temporal y de significación que le es inherente. Por ello, se considera, ese mundo de acción no como un ‘hacer’ exterior y/o aislado, o como ocurrencia singular, sino como parte de un entramado significativo de acción” (2005, p.17).

Con todo, estas categorías han sido nombradas de diferentes maneras a razón de cada propuesta teórica, contextualizada geográfica y cognitivamente. Es natural que cada categoría de análisis corresponda a distintos niveles de comprensión, desciframiento e interpretación a partir de su adaptación a la versatilidad de cualquier variable que ha sido estudiada, lógicamente, desde diversas perspectivas, disciplinas y conocimientos. Ahora, para la disertación que aquí se presenta, *la búsqueda del sentido mediante la descodificación del filme es el alfa nuclear para aprehender el desmontaje*.

“Resulta conveniente aclarar que casi nada de lo que se pueda decir sobre la estructura de una película tiene carácter de universal e indiscutible. Existen, de hecho, multitud de formas estructurales válidas con intenciones innovadoras. Así pues, la estructura cinematográfica es algo flexible y abierto al cambio y, afortunadamente, a la polémica” (Posada y Naime, 1997, p. 91).

2.2.3. *La narrativa fílmica*

Al igual que en la literatura, la *narrativa fílmica* se basa en el relato de una serie de acciones, de hechos ocurridos o imaginarios, desarrollados por personajes que participan en la construcción de una historia, pero mediante los artificios técnico-estéticos de la cinematografía. Para Seger (1991), la narración es una concatenación de situaciones en las cuales se realizan acontecimientos y operan personajes activos en ambientes específicos; además, se concibe como una composición estructural que relata y describe un suceso en orden cronológico o mediante un conflicto, con fines informativos y de entretenimiento (Sulbarán, 2002).

El formato cinematográfico ha proporcionado a la narración una forma distinta de contar historias, ya sea a partir de relatos sencillos, sorprendentes y ficcionales hasta la representación de situaciones o hechos derivados de la vida real. Por tanto, el filme tiene como objetivo narrar historias basadas originalmente en ideas o argumentos; un “instrumento del pensamiento y de la emoción [...] que aporta contenidos, expresa ideas, sentimientos, actitudes y hábitos, lo que faculta para ser una fuente de conocimiento que generalmente se presenta de forma sensible y fácilmente comprensible” (De la Torre *et al.*, 2005, p.p. 49-51) a través de sus elementos constitutivos.

Los elementos fundamentales (de la narración)

Gracias al cine, un guion es un texto que está destinado a convertirse en un producto audiovisual; es decir, el guion nace por la necesidad de escribir una guía estructurada que luego

se transformará en una película. Esta razón induce una noción básica de comparación: un guion cinematográfico no es un cuento ni un relato ni una novela, tampoco se considera una obra literaria, pero tiene los mismos elementos narrativos que permiten crear una estructura susceptible de ser materializada en imágenes y sonidos, pues se considera una guía óptima, que salta el exceso de descripciones y evade las abstracciones retóricas. En otras palabras, el guion es un magno *antecódigo* (o *precódigo*) filmico que sustrae los elementos propios de la narración para estructurar una historia, que se concreta en una comunicación audiovisual, en un filme: sus elementos solo pueden percibirse en la narración cinematográfica.

Por esta razón, Sulbarán menciona que los elementos, técnicas y leyes narrativas –que rigen el universo fílmico narrado– para la elaboración del guión son fundamentales en el desmontaje del filme, aunque reconoce que deben profundizarse otros aspectos derivados de los estudios sobre el relato y el cuento maravilloso, así como de la vasta diversidad teórica sobre la narrativa (incluso de la dramaturgia y la poesía). Parte de estos ha sido descrito en líneas anteriores, por ello, se aclararán solamente algunas definiciones en los siguientes subpuntos:

Personaje

Al momento de hablar de un *personaje*, se hace referencia generalmente a una representación de un individuo como fundamento dramático:

“El personaje es personaje porque es y porque hace, porque instauro su identidad sobre el universo que le diseñamos y se debate entre el deseo que se le inventa y la fatalidad que se le impone. El azar del personaje es la conveniencia de un texto, y del mundo de casualidades en que éste se mueve, no es más que la manifestación superficial de una lucha entre dos fuerzas que tensan la estructura narrativa: una que se define a partir de las intenciones del personaje y otra que impone el desenlace previsto por el autor” (Baiz, 1993, p.10).

En los años cuarenta, Egri ofreció una introducción básica sobre el diseño del personaje, que denominó *bone structure* (estructura ósea) al plantear tres dimensiones: *física-fisiológica* (que abarca sexo, edad, descripción física, peso, altura, apariencia y defectos), *dimensión social* (centrada en la clase social, ocupación, educación, religión, raza y nacionalidad) y *dimensión psicológica* (definida como la historia familiar, vida sexual, autoestima, actitud frente a la vida, habilidades y cualidades, entre otros). Este enfoque trata los elementos más esenciales del personaje; aunque otros estudiosos de la narrativa fílmica priorizan la determinación del motivo, la *intención* y el *objetivo* del personaje.

En el filme, el diseño del personaje “toca ciertos aspectos que pueden considerarse como esencialistas y que le deparan un cuerpo, una vida y una historia, y que en los manuales se consideran un elemento fundamental de construcción el hacer del personaje y sus factores constituyentes la dinámica de su transformación” (Baiz, 1993, p .7). Por esta razón, el personaje desempeña ciertos roles y se configura a partir de carencias o limitaciones para que pueda ser investido temáticamente dentro del relato. Esta circunstancia determina la existencia de personajes *principales* (causantes del conflicto y la trama) y *secundarios* (que dan vida y forma al filme). Estas particularidades narrativas de base han propiciado una cantidad ingente de tipos o clases de personajes en función del rol que cumplen dentro de la historia, la narración, el relato o el discurso.

Por ejemplo, Fernández (2005) hace énfasis en la conceptualización de cada personaje según su función dentro de la estructura narrativa. Estos pueden ser *personajes protagonista y antagonista*, que llevan el peso de la acción y conducen la trama principal, pues entre estos existe un conflicto. *De interés romántico* o el personaje que alude una historia de amor y desarrolla una subtrama sobre la línea de la acción principal. *Personajes de apoyo*, que se caracterizan por ser confidentes y permiten crear secuencias dramáticas para que el protagonista revele pensamientos. *Confidentes* o esa representación figurativa de quien depende el protagonista para expresar sus sentimientos o revelar los aspectos más íntimos de su carácter. *Personaje catalizador* que provoca sucesos impulsores de la acción y *personajes de peso o masa*, útiles para contextualizar y dar relieve al protagonista. En pocas palabras:

“El personaje es una imitación del ser humano, una construcción que simplifica sus rasgos y permite aludir a este y postular asuntos importantes acerca del hombre, valiéndose de esas construcciones de lenguaje que son las historias (...) De las diferentes maneras de acercarse al personaje podemos rescatar dos modalidades: aquella que trata a los personajes como si fueran ‘personas’ y asimilan su construcción a la de un historial de vida, y una segunda modalidad que destaca los rasgos funcionales del personaje, es decir, los rasgos que tienen utilidad para el escritor y que mejor le sirven a la historia” (Baiz, 1993, p. 20).

Para que la historia narrada en un filme tenga mayor sentido, expresión y proyección, los personajes principales y secundarios deben poseer características propias, fuertes, distintivas y reveladoras. Estos funcionan como elementos esenciales, puesto que dan sentido a la historia al constituirse en los ejecutantes de los hechos, eventos, funciones o acontecimientos que suscitan la trama. Se perciben como una entidad activa del relato, contrastan y diferencian situaciones. No obstante, Casetti y Di Chio mencionan otra tipología: personaje *influenciador* y personaje

autónomo (provocan acciones sucesivas u operan directamente, sin causas y sin mediciones: el primero *hace hacer* a *ejecutores*; el segundo *hace* directamente). Otros personajes operan activamente en la narración: *modificador* (cambia las situaciones positiva o negativamente, por ello puede ser *mejorador* o *degradador*) y *conservador* (conservan el equilibrio de las situaciones como *protector* o *frustador*). Igualmente, los autores enuncian los personales *protagonista* y *antagonista* como fuentes del *hacer hacer*, pero según dos lógicas contrapuestas e incompatibles: “el primero sostiene la orientación del relato, mientras que el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa” (2007, p. 161).

En otro contexto, Baiz propone estudiar el esquema propuesto por Phillips y Huntley, sobre los arquetipos de personajes:

Cuadro N° 13: Arquetipo de personajes

Arquetipo	Elementos de acción	Elementos de decisión
Protagonista	Persigue un fin	Urge a otros personajes a alcanzar la meta
Antagonista	Intenta de prevenir o evitar que el Protagonista alcance la meta	Urge a otros personajes a recomendar el intento por alcanzar la meta
Guardián	Ayuda en la consecución de la meta	Actúa de acuerdo con la Conciencia, representando la moralidad del autor
Contagonista	Obstruye los esfuerzos por que se alcance la meta	Representa la tentación hacia un curso equivocado de la acción en relación con la consecución de la meta
Razón	Actúa calmada y controladamente	Decide con base en la fría lógica
Emoción	Actúa frenética o descontroladamente	Obedece a los sentimientos, sin atender todos los aspectos prácticos
Apoyo	Da apoyo y coraje	Acude a la fe
Escéptico	Actúa en forma opositora	Descree y pone en duda

Fuente: Baiz (1993)

La mayoría de los autores especialistas en el tema definen al personaje como elemento esencial; sin este, no existe acción ni narración. Es, además, el nervio temático del relato que evoluciona psicológicamente. No es una persona, sino una representación de ella, una simplificación del hombre para comprenderlo desde diversas perspectivas: significa algo y otorga sentido a determinados asuntos de la realidad. De hecho, la única vida posible del personaje es la acción, pues se construye para que “funcione”, pero la acción definida como aquello que el

personaje hace y repercute sobre el sentido a través de sus motivaciones, metas y manera de procurar alcanzar sus objetivos.

Acción

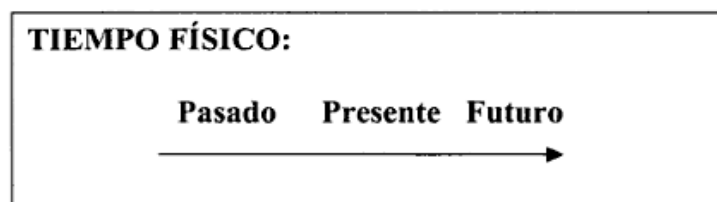
La acción es eso que sucede y surge de una motivación o reacción del personaje para responder a una situación o hecho en función de los pensamientos, actitudes, creencias y decisiones propias. Algunos expertos definen la acción como un movimiento general del personaje, capaz de originar “algo”; en consecuencia, tiene un inicio, un desarrollo y un final. Visto de otro modo, la acción suele dividirse en tres partes: exposición (presentación de hechos y ambientes), nudo (desarrollo de los hechos en serie) y desenlace (solución de la situación planteada). Para Baiz, la acción se identifica con un inicio y un término, pues presupone una transformación del personaje (o de situaciones) y, por tanto, implica siempre un movimiento. Sobre este elemento se ha comentado en puntos y temáticas anteriores relacionadas con las metodologías para el análisis del filme.

Tiempo

Sulbarán (2000) resalta que todas las acciones (como los personajes) están condicionadas por el manejo del *tiempo*, que puede presentarse de cualquier modo, mediante un cambio de estado. En consecuencia, existen dos clases de tiempo: de la historia y del relato, los cuales se diferencian del tiempo lineal que transcurre en la vida del ser humano.

“La realidad del tiempo físico impide salir del presente para viajar al pasado o al futuro, no ofrece posibilidad de contracción ni de dilatación, no se puede acelerar ni ralentizar (...) el tiempo fílmico admite todo tipo de alteración. Se puede llegar a un verdadero virtuosismo, variando todo lo que era invariable en el tiempo físico. Aunque la imagen fílmica es siempre presente, por su propio carácter expositivo, en la mente de todos está el haber reconocido en muchas películas tiempos pasados, tiempos futuros, tiempos preteribles (que podían haber pasado, pero que no pasaron), tiempos futuribles (que podrían pasar, pero que no pasarán)” (Gómez, 2002, p. 34) .

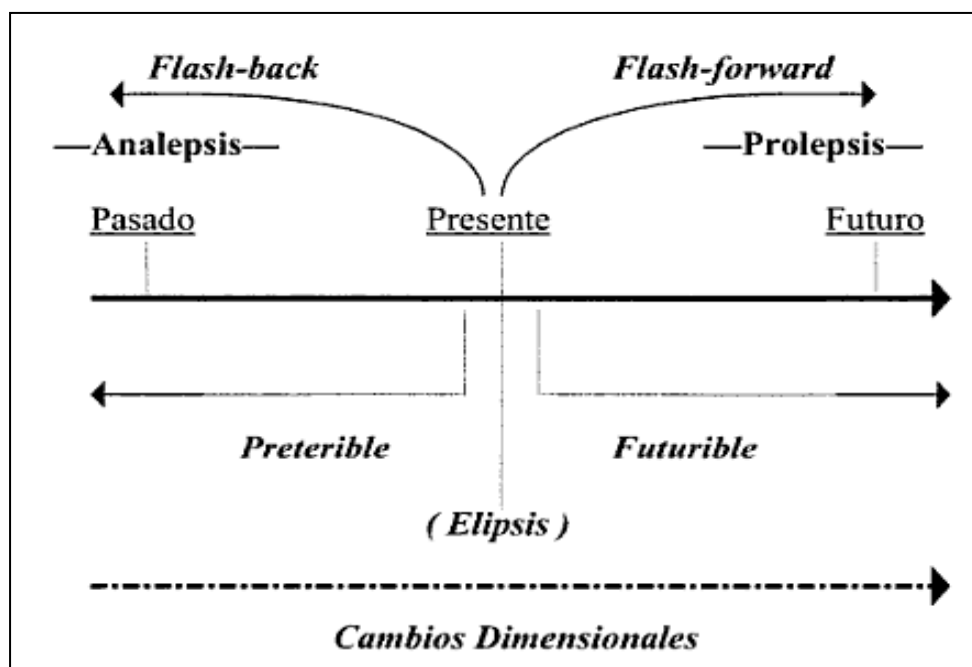
Mientras el tiempo físico se manifiesta en una sola dimensión, irrepetible e irreversible, el tiempo fílmico tiene la posibilidad de jugar y mezclar tiempos pasados, presentes y futuros, como se ha descrito anteriormente:



“El tiempo físico, que es el de la realidad, tiene un solo sentido (lineal), una sola dirección (hacia delante) y una sola marcha (uniforme). No se puede acelerar, retardar, invertir o retroceder. En el cine, el tiempo es distinto. Es variable y flexible. Teniendo esto en cuenta, podemos hablar de diferentes tiempos fílmicos. Los principales son los siguientes: tiempo de adecuación, tiempo de condensación, tiempo en Flashback y tiempo psicológico” (Posada y Naime, 1997, p. 77).

Gómez (2002) propone una grafica para observar la combinación de los tiempos fílmicos:

Cuadro N° 14: Combinación del tiempo fílmico



El *flash back* es el recurso más polémico en cuanto a narración fílmica se refiere. Para Sulbarán, “el *flash back* ha sido cuestionado, ya que podría obstaculizar la armonía de la historia. No obstante, esta técnica en la actualidad es muy empleada en las películas y su función está relacionada con los tiempos del relato y, la mayor parte de veces, implica una vuelta al pasado” (2000, p. 53) mediante un recurso visual (o auditivo) que cambia e intercala una escena del presente con una del pasado. Visto de otra forma, “los saltos temporales al pasado (saltos atrás) reciben el nombre técnico de *flash back* (en narrativa literaria: Analepsis); los saltos temporales al futuro (saltos adelante) reciben el nombre de *flash-forward* (en narrativa literaria: prolepsis)” (Gómez, 2002, p. 37): se asocia al ritmo temporal.

Estos autores caracterizan el tiempo de la siguiente manera: *tiempo de adecuación*, (consiste en la conformidad entre el tiempo de acción y el tiempo de proyección), *tiempo en*

condensación (se logra mediante el montaje y la elipsis –supresión de los elementos narrativos y descriptivos de una historia, pero se conservan datos suficientes para entender la trama–), *tiempo de continuidad* (cuando el tiempo fílmico fluye en la misma dirección del tiempo real) y *tiempo en flashback* (cuando la acción comienza en algún punto de la historia presente y, mediante el recuerdo, se retrocede a épocas y situaciones anteriores).

No obstante, Comparato (2000) habla de un *tiempo dramático*; aunque enfatiza que la noción “dramática” es compleja, pues indica que cada acción transcurre durante un determinado lapso de características disímiles; es decir, cada escena o fragmento de la estructura posee un tiempo interior, propio, durante el cual los acontecimientos ocurren: ese lapso no es real, pero da la sensación de que sí lo es. Por su parte, Casetti y Di Chio plantean la existencia del *tiempo como colocación* y del *tiempo con devenir*: el primero se relaciona con un periodo histórico y el segundo, con el movimiento de las acciones:

Cuadro N° 16: Tiempo como colocación

Tiempo como colocación «Se desarrolla en...» — época — año — período	Tiempo como devenir «Se desarrolla por...» — orden — duración — frecuencia
---	---

Cuadro N° 17: Tiempo con devenir

<i>Ejes de organización</i>	<i>Categorías analíticas</i>
Orden	— circular — cíclico — lineal —acrónico
Duración (aparente) normal anormal	—natural absoluta —natural relativa — resumen — elipsis — extensión — pausa
Frecuencia	— simple — múltiple — repetitiva — iterativa/frecuentativa

Fuente: Casetti y Di Chio (1991)

La noción del tiempo en un filme puede presentarse mediante otro tipo de códigos (generalmente cinematográficos), pero, la mayoría de las ocasiones, las acciones y los acontecimientos ocurren en lugares específicos. Por ende, el término *espacio* está relacionado con el tiempo y todo aquello que se encuentra alrededor de algo o alguien. De hecho, el concepto de espacio no solo se ha debatido en Filosofía, sino en el análisis del filme en el que se explicita desde las nociones físicas, geográficas o del exterior/interior donde se desencadenan las escenas y secuencias.

Espacio

Para muchos entendidos, el *espacio* en el filme no es el lugar donde se rueda (o graba) ni el sitio de la proyección, pues el cine crea –en una sala oscura– un propio espacio totalmente subjetivo, en la retina y cerebro del espectador. Gómez (2002) clasifica los tipos de espacios fílmicos de la siguiente manera: *cósmico* (espacios galácticos, intergalácticos, planetarios o estelares), *gigantesco* (espacios físicos naturales), *reducido* (espacios pequeños muy delimitados en el contexto de desenvolvimiento habitual humano) y *atómico* (o espacio mínimo, inhabitual, imposible para el ser humano en condiciones normales o no ficcionales).

El espacio integra, en primer lugar, “los componentes físicos que sirven de escenario a la acción y al movimiento de los personajes; en segundo lugar, el concepto de espacio puede ser entendido en un sentido figurado como la esfera social y psicológica del relato” (Sánchez, 2006, p. 34). No obstante, según Posada y Naime., para estudiar la esencia del espacio es necesario abarcar dos puntos clave: las dimensiones del cine y la búsqueda del relieve:

“El cine cuenta con tres dimensiones. Dos de ellas son reales, porque las proporcionan lo largo y ancho de la pantalla donde se proyectan las imágenes cinematográficas. La tercera dimensión no es real. Podemos decir que es una dimensión pretendida. Se consigue gracias a la perspectiva y se orienta hacia la búsqueda del relieve” (1997, p. 74).

En resumen, al estructurar una escena se crea una territorialidad, un ambiente y una atmósfera. Así, se tienen espacios fílmicos: *geográficos* (cuya función es contextualizar mediante una ubicación territorial: país, región, ciudad y comunidad, entre otros), *lugares* (ambientes abiertos, cerrados o mixtos donde se desarrollan las acciones) y *dramáticos* (la atmósfera en la cual los objetos, acciones o personajes remarcen el ambiente de la película), respectivamente. Sulbarán explica que “el espacio, dentro de la narración, adquiere una importancia vital, ya que es en este donde los personajes se mueven y, en ocasiones, son influenciados por el sitio o lugar donde se desarrollan” (2002, p. 65). Por tanto, “el espacio deja de ser un mero escenario o un

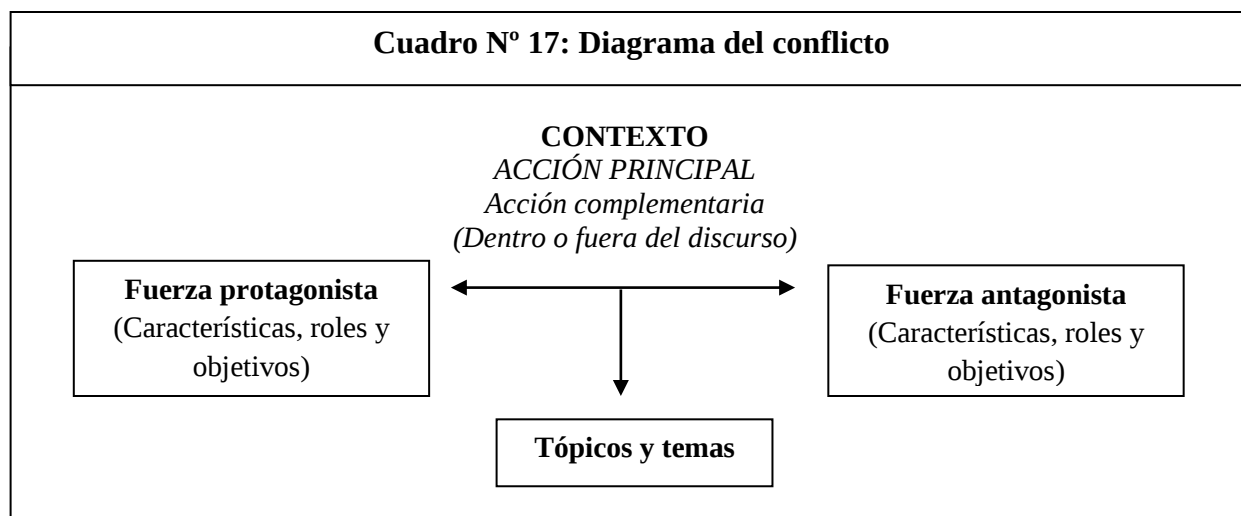
marco de referencia para convertirse en el auténtico propulsor de la acción” (Navarro, 2006, p. 35):

“El mayor o menor protagonismo del espacio da lugar a espacios-marcos, que sirven fundamentalmente como soporte de la acción, y espacios que determinan la configuración de la trama. Con respecto a los personajes, el espacio puede funcionar como metonimia o metáfora: en determinados momentos, el espacio refleja o aclara el estado animico de los personajes” (Navarro, 2006, p. 35).

Técnicas y leyes de la narrativa (en el filme)

Las leyes de la narrativa filmica son “todas aquellas reglas inalterables, que implican un modo y un ordenamiento en la ejecución de la narración, son aplicadas para obtener ciertos efectos en el espectador” (Sulbarán, 2002, p. 54). Precisamente, en el medio cinematografico, la costumbre, los modelos y los métodos han desglosado una serie de técnicas que han sido aceptadas como principios narrativos. Sulbarán recoge algunas de estas leyes de los diversos textos relacionados con la construcción del guion para cine; aunque muchas de estas se derivan de teorizaciones sobre el relato, el cuento y la novela.

Ley de la construcción o estructura dramática: depende y está condicionada por la forma, los hechos del relato y las características del espectador. Para Sulbarán (2002), el filme se estructura con la intención de describir hechos en los cuales se representan personajes y acciones (confundidos con la realidad) en una situación conflictiva. En tal sentido, aquí se propone el estudio del conflicto a través de la caracterización/descripción de las fuerzas principales del relato dentro de un contexto, en el cual se desarrollan determinadas acciones para poder deducir luego los diferentes tópicos y el tema del filme (como mensaje o sentido de estas relaciones):



Ley de la progresión continua: “contribuye con el fortalecimiento de la construcción dramática; también se le denomina movimiento hacia delante o *move forward*” (Sulbarán, 2002, p. 30). Este principio se fundamenta en la dependencia que tienen las acciones con la magnitud del conflicto. Tal subordinación impulsa el desarrollo ascendente de los acontecimientos porque los personajes asumen riesgos cada vez más elevados en el desarrollo de la historia.

Ley de la unidad: originario de la *Poética* de Aristóteles, este principio se basa en aquello que los manualistas del guion denominan equilibrio, armonía y unificación de los elementos narrativos; “unidad del tema, de los elementos de la historia, en las acciones, situaciones y conflictos, pues la estructura del guion cinematográfico es un sistema jerarquizado” (Sulbarán, 2002, p. 30). Anticipación y cumplimiento, riesgo y contraste son los aspectos más comunes para definir la unidad narrativa en un filme.

Tanto la progresión continua como la unidad están vinculadas en la estructura narrativa de la película. Para Field (1984), la estructura es una herramienta (o esquema conceptual) que permite moldear y dar forma al filme con un máximo de valor dramático; además, mantiene todos los elementos unidos: la acción, los personajes, la trama, los incidentes y los acontecimientos. Por consiguiente, la estructura es el esqueleto, columna o base de una película construida generalmente con el paradigma aristotélico, expresado en tres actos: Acto I (planteamiento), Acto II (confrontación) y Acto III (resolución del conflicto principal), unidos por *puntos argumentales*, de inflexión, puntos de giro (o *plot points*), como puede verse en el siguiente cuadro:

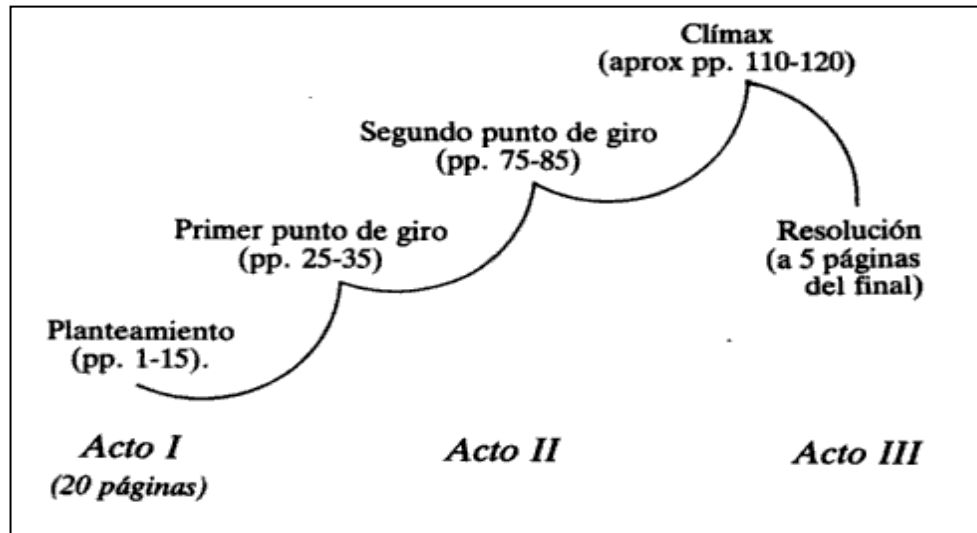
Cuadro N° 18: Estructura aristotélica en tres actos



Fuente: Field (1984)

Para Seger (1991), el desarrollo del primer acto es diferente del segundo, porque uno presenta los personajes y plantea el inicio de la historia; el otro, en cambio, desarrolla las acciones hasta el tercer acto, cuyo ritmo es normalmente más rápido que el de los precedentes, pues conduce los elementos narrativos a un clímax y a la resolución del conflicto inicial. De este modo, cada acto debe ser distinto entre sí:

Cuadro N° 18: La progresión continua en tres Actos



Fuente: Seger (1991)

El *primer acto* del filme tiene como finalidad la ubicación de los personajes y, a su vez, la introducción de las historias; es decir, se muestran al espectador los diferentes elementos o puntos de inicio de la narración. Para Field, el primer acto debe presentar la unidad de la acción dramática que plantea la historia, además de los personajes principales, el establecimiento de la premisa y la situación. Según Seger,

“Se llama primer acto a una unidad dramática que va desde la primera imagen de la película hasta el primer punto de giro. Considerando una película de dos horas de duración y un promedio de una página por minuto, se habla de un libro cinematográfico de aproximadamente ciento veinte páginas. Esto significa el primer acto (...) Y se le llama planteamiento porque en este primer acto se plantea la historia en su contexto, los personajes y la situación dramática (1991, p. 31).

En el mismo sentido, Fernández (2005) argumenta que el planteamiento presenta al personaje o personajes principales dentro de un contexto específico y mediante situaciones concretas. Estas situaciones (o *detonantes*) ponen en marcha el relato, pues se trata de algo que

afecta al personaje principal (una misión, un problema por resolver, deseo o necesidad) y este se ve obligado actuar.

“El detonante tiene como función dentro del filme, darle la acción a la historia, es decir, el primer empujón que pone en marcha la trama. Algo pasa, o alguien toma una decisión. El personaje principal se pone en movimiento y la historia comienza. En todo caso es necesario señalar que el planteamiento de la película, no se encuentra completo sin una imagen inicial, que logre ubicar y orientar al espectador” (Seger, 1991, p. 41).

Sin embargo, esta autora norteamericana aclara que el inicio de la historia (del relato) se construye con la aparición de un elemento *catalizador* para definir los personajes que formarán parte de la trama. El primer acto está compuesto por los *pulsos de las acciones* o *beats*, como incidentes o sucesos dramáticos que desarrollan la historia en escenas y secuencias. Si uno de estos *beats* supone una toma de decisión o un cambio importante en las acciones o acontecimientos del personaje, se denomina *punto de giro* o quiebres de la acción –como se ha mencionado–.

El *primer punto* de giro tiene como función orientar al espectador en la historia narrada, suele aparecer muy pronto en el desarrollo del filme y el *segundo punto de giro* se ubica unos minutos antes del final. Frecuentemente, en el cine comercial y argumental, la estructura de los tres actos presenta dos puntos de giros para darle movimiento a la trama, girar la acción en una nueva dirección, elevar el riesgo (aquello que está en juego), introducir la historia en el siguiente acto, exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal, pero, el segundo quiebre suele verse con frecuencia como un momento oscuro o un nuevo estímulo.

Sulbarán (2002) enfatiza que el *segundo acto* (conocido también como *desarrollo*) es el desencadenamiento de las acciones de los personajes relacionados con el conflicto inicial. En su lucha, el personaje se encuentra con una prueba o punto de inflexión, que acelera los acontecimientos para introducir el tercer acto. Estas inflexiones hacen que la historia pase de una situación a otra y la estructura cambia de acto, se intensifica la línea de acción, el riesgo del personaje aumenta, se dificulta el alcance de la meta por parte del protagonista y se sitúa la acción en un nuevo escenario.

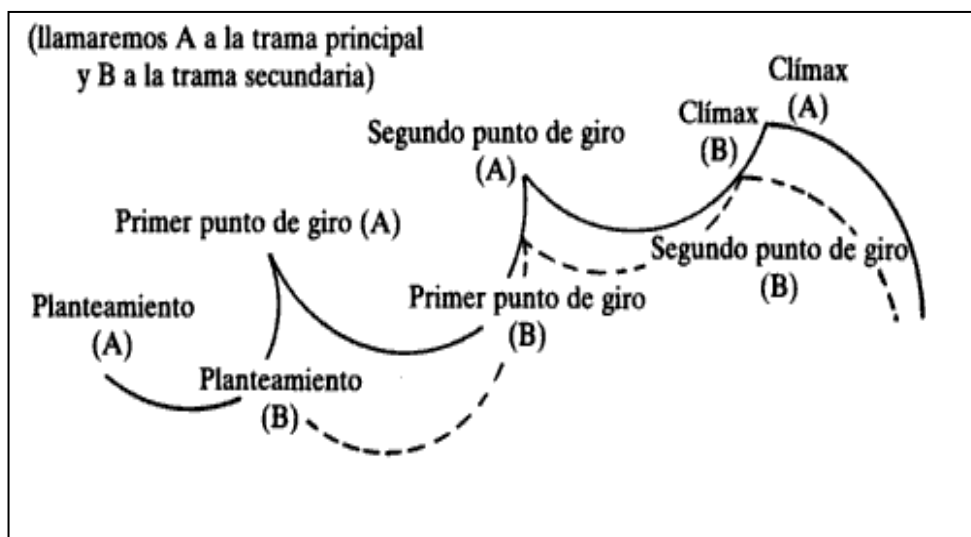
El segundo acto es la unidad de acción en la cual el personaje supera o no todos los obstáculos para satisfacer su necesidad dramática. Ante esta afirmación, resulta evidente la importancia del punto de giro (cambio divergente para intensificar y desviar la línea dramática) y de la inflexión (cambio convergente para intensificar el conflicto y el riesgo) en el desarrollo del

segundo acto. Precisamente, el personaje debe atravesar por una serie de pruebas, obstáculos y eventualidades, que impiden alcanzar su objetivo. A estos eventos se les denomina *barreras* (problemas o dificultades), *complicaciones* (acontecimientos o situaciones que originan una subtrama para complicar o desviar el propósito del protagonista) y *reveses* (actuaciones o sucesos que alejan al protagonista de la meta).

“La función principal de una trama secundaria es dar dimensión al guión. En realidad es la que conduce el tema y profundiza en la historia, de forma que ésta no sea una simple anécdota lineal guiada por la mera acción. Igualmente indica que las tramas secundarias pueden tratar cualquier tipo de asunto. La cuales pueden ser: historias de amor que reflejan y revelan dimensiones adicionales de los personajes. Pueden tratar temas individuales como: la identidad, la avaricia, la integridad, el amor, entre otros” (Seger, 1991, p.73).

Tal como puede visualizarse en la siguiente figura:

Cuadro N° 19: Trama principal y secundaria



Seeger (1991)

Las tramas secundarias (o subtramas) tienen un planteamiento claro, un desarrollo y un desenlace final, además de puntos de giro para reforzar la trama principal, dimensionan al personaje, enriquecen la historia, agregan interés y emoción, además de movilizar el tema central.

El tercer acto es una unidad de acción dramática que se extiende desde el segundo punto de giro hasta el final de la historia y se centra en el contexto dramático de la resolución: una confluencia entre el clímax y el desenlace (Sulbarán, 2002). En este caso, el clímax se convierte en una situación de “todo o nada”, pues el protagonista “pone en juego” sus capacidades para resolver la situación y alcanzar el objetivo propuesto:

“El clímax o momento de máxima tensión ha de llevar rápidamente a la resolución de la historia en la que, de una manera u otra, concluye la trama y finaliza la historia (...) Esta estructura se da en la mayor parte de relatos. Las historias tienen planteamiento, desarrollo y desenlace, pero no sólo las historias, sino todas y cada una de sus secuencias, y es precisamente este hecho el que define una parte del relato como secuencia” (Fernández, 2005, p. 2).

Cada uno de los aspectos que intervienen en la construcción de la estructura narrativa se comparan con un gran “sistema o un número de partes individuales relacionadas, organizadas para formar una unidad o un todo” (Field, 1984, p. 165). Naturalmente, tal como se ha mencionado en otros apartados, una de estas partes es la escena: una unidad de acción de contenido dramático, que focaliza y subraya una acción en un espacio. La escena opera con un cierto sentido de unidad de espacio y tiempo; por tanto, “es el elemento más importante en el guión, ya que es donde algo específico ocurre. Es una unidad específica de acción y el lugar donde se cuenta la historia” (Field, 1984, p. 207). Casi siempre se representa del siguiente modo:

Cuadro N° 20: Elaboración escrita de la escena

INT. HABITACIÓN-NOCHE O EXT. CALLE-DÍA

Field (1984)

Para este autor, la escena presenta cambios absolutamente esenciales en el desarrollo de la historia, donde ocurre todo. Se construye en términos de principio, medio y final, además de revelar, al menos, un elemento de información necesario. Incluso, dentro del filme, la escena puede estar implícita, cuando un personaje menciona a alguien, un acontecimiento del pasado o señala algo inesperado. No obstante, una serie de escenas relacionadas (o conectadas) por una sola idea se convierte en una secuencia. Esta categoría narrativa se considera el esqueleto del guion cinematográfico y, al igual que las escenas, tiene un principio, desarrollo y final bien definidos; asimismo, encadena las escenas para crear una pieza o unidad de acción dramática. Estas son más breves, menos articuladas y menos delimitadas que los episodios, pero de estos últimos conservan un carácter autónomo y distintivo.

De otro modo, para algunos expertos, una secuencia puede equipararse a un capítulo narrativo y se considera el componente fílmico más representativo del cine: “una etapa de la historia en la que se desarrolla una misma situación dramática (...) se divide en escenas, en las que se mantiene la unidad de espacio y de tiempo (cada vez que cambiamos de lugar, iniciamos una nueva escena)” (Baiz, 1993, p. 21). A pesar de esta razón, existen escenas de distensión (o de descanso) con función parentética que permiten el fluir de la narración, extienden la historia y relajan la acción dramática.

Ley de la repetición: principio que garantiza la definición del tema y profundiza la premisa del filme. Consiste en la reiteración de una información, acciones, hechos, elemento, rasgo, carácter, imagen o sonido. La repetición (como la anticipación y otros recursos narrativos) cumple la función de integración; vale decir, produce un “sentimiento de unidad” en la obra. Se constituye en uno de los recursos esenciales de la narración y un mecanismo de construcción que permite unificar el discurso sobre la base de la redundancia en una imagen o en un elemento sonoro. Mediante la reincidencia, esta ley produce la percepción de un todo unificado, tematizado y con sentido.

2.2.4. *Saberes, ideas y creencias*

Este punto enfatiza el *para qué* desmontar un filme, pues, para poder analizar una película, estudiar el tema (el concepto o la idea central) de la obra cinematográfica se convierte en un asunto necesario porque permite develar las intencionalidades –de cualquier índole– del autor en la construcción del discurso. Entre otras razones, este quizás sea el motivo más importante que propicia la idea de estudiar un medio de comunicación tan complejo, de buscar respuestas a inquietudes ideológicas producidas por el visionado del filme, de accionar ante una realidad cultural; o bien, para encontrar un uso didáctico, científico o, simplemente, cotidiano.

Si el cine tiene la magia de seducir, de imbuir al espectador en un éxtasis audiovisual y de convertirse en una razón evasiva de su entorno habitual, el filme condensa una serie de saberes relacionados contextualmente con una ideología y un sistema de creencias, propias o ajenas, del realizador. El arte ha expresado siempre esa particularidad subjetiva del ser en un claro intento por representar situaciones verosímiles, figurativas o abstractas en un soporte definitivamente perceptible. Para ello, el autor cinematográfico recurre a técnicas, procedimientos y habilidades híbridas con el propósito de describir o narrar una experiencia.

En este proceso subjetivo, pero a la vez grupal y contextual, una idea surge de algo que produce una inquietud, condicionada por ciertos convencionalismos, dogmas y presunciones propias del individuo pensante, creativo y expresivo. El filme no es más que el resultado de ese pensar, de ese conocimiento y experiencia del cineasta, subordinado a un proceso de comunicación de importantes implicaciones estéticas, ideológicas y económicas. La narrativa fílmica es solo la excusa para estructurar una historia y *poder decir algo: un tema, una premisa, un concepto o una esencia*, que son representados con la gracia de la cinematografía. Sin embargo, para acceder a esto, el analista debe profundizar en el estudio de esos elementos fílmicos (o códigos) que provienen de otras disciplinas, saberes y creencias.

Construir una HISTORIA en forma de RELATO que luego se manifiesta en una NARRATIVA (fílmica) para difundirse en un DISCURSO (cinematográfico) SIGNIFICA la creación de una IDEA (o signo) surgida de ALGO (figurativo o abstracto), que se desarrolla a partir de ciertos SABERES (muchos o pocos, superficiales o profundos, científicos o ignorantes y personales o colectivos, entre otros), vinculados con alguna CREENCIA (segura o escéptica) condicionada por un CONTEXTO. En todo caso, el desmontaje del filme persigue desvelar el sistema: IDEA-SABERES-CREENCIAS, al menos, en una de sus partes constitutivas.

Por ejemplo, para analizar la muerte como temática recurrente en la filmografía del director Alejandro Amenábar, es imprescindible considerar los principales aportes de Morín (1994) sobre este asunto de culto, de interés religioso y científico, pues, los postulados de este autor se originan de las perspectivas filosófica, biológica y antropológica de la problemática de la muerte en los inicios de la civilización. Para Morín, el hombre no solo es un individuo inadaptado a la muerte –de la que quiere escapar mediante subterfugios divinos, místicos y sobrenaturales, al creerse ángel y no un animal destinado a morir–, sino a la naturaleza, a la que quiere dominar y que siempre lo domina, pero es un inadaptado ante su propia especie que vive de la muerte de sus individuos y, sin embargo, la rechaza.

Estos planteamientos buscan desmontar –una parte o todo– el imaginario existente sobre el tema, que ha tenido una gran influencia en la historia del cine. La estrategia consiste en dominar algunos elementos de otro *código fílmico* (pocas veces definido por los especialistas en este tipo de desmontaje), que resulta necesario para la comprensión e interpretación del filme y del cual se vale la cinematografía para relatar o narrar una historia. Este código se introduce en la narración y puede adquirir o estar representado de diversas formas (como personaje o acción, por ejemplo), pero ha sido estudiado o utilizado en otros contextos o saberes; es decir, estos conceptos se

presentan entonces desde concepciones externas a la creación de la obra y se incluyen en el discurso como saberes tanto explícitos como implícitos, aunque siempre enuncian “algo”: la mayoría de las veces se constituyen en valores, ideas o abstracciones. Para ejemplificar esta propuesta, se desarrolla seguidamente la temática sobre la *muerte*.

Antropología de la muerte y religión

Uno de los rasgos que diferencian al ser humano del resto de las especies es la consciencia de su propia muerte y, en función de ello, las sociedades han ido evolucionando al construir todo un sistema de creencias que permitan la subsistencia y el desarrollo del hombre con el ideal de ganar la carrera hacia la muerte. “Es así como en sus actitudes y creencias ante la muerte el hombre se distingue claramente del resto de los seres vivientes (....) es así como expresa lo que la vida posee de más fundamental” (Morín, 1994, p. 13).

El aporte de este autor consiste en lo que llama la *constante antropológica*, que está formada por la consciencia de la muerte, el traumatismo de la muerte y la creencia en la inmortalidad. Una constante cuyos elementos se encuentran unidos no solo en la consciencia arcaica, sino originados como consecuencia del otro: el hombre es consciente de la muerte en toda su vida, de allí su necesidad de representar dicha consciencia a través de construcciones culturales y artísticas en un intento por sublimar el trauma de la muerte mediante la creencia en la inmortalidad.

El autor afirma que esta consciencia humana aparece desde el mismo momento en que el niño se autorreconoce y se siente aludido por la muerte, entonces la angustia deviene en una promesa de inmortalidad. Esta promesa se encuentra plasmada dentro de la literatura y del cine como el único “salvavidas mental” frente a la muerte con mensajes de amor, honor, amistad o heroísmo, que son indelebles ante la desaparición física del individuo. Con otras palabras, ante la imposibilidad de una victoria material, resulta necesaria una victoria moral por parte del individuo, sustentada en la idea de que no es el cuerpo el que ha de perdurar, sino los hechos en vida. Bajo esta premisa se arroja la promesa de la inmortalidad que pregonan la mayoría de las religiones como canalizadoras del traumatismo, al que interpone un optimismo para sobreponerse a esa angustia padecida por el hombre y que “se alivia” irónicamente con la muerte.

Curiosamente, para Morín, mientras más evolucionada está una sociedad, más busca su apoyo en la religión como placebo ante un traumatismo con el que conviven sus individuos. “El sereno equilibrio del creyente (cuando existe) se fundamenta en el delirio patológico de su

religión” (1994, p. 83). Es así como la religión se define como una adaptación que, a su vez, expresa una inadaptación humana a la muerte.

Con el paso de los siglos, el cristianismo se ha consolidado como culto de salvación, al desplegar un complejo sistema de creencias y el odio a la muerte, ha exigido la inmortalidad individual para promover en los devotos la imitación de la victoria crística ante el fallecimiento. Gran parte de esta maquinaria mental-espiritual, calificada por el psicoanálisis como “la neurosis obsesiva de la humanidad”, se ha sustentado en las representaciones artísticas que muestran imágenes alegóricas evocadoras de tal promesa de inmortalidad. De igual manera, el cine ha sido un soporte importante al crear y difundir películas con temática bíblica, en las cuales el hombre ha buscado glorificar la muerte como un pasaporte a la redención.

Otro de los efectos simbólicos logrados por el cristianismo es la imposición de la cruz sobre las tumbas u otros espacios importantes para el individuo. De acuerdo con Ariès, la ausencia de esta es todavía hoy un desafío, pues la sociedad menos religiosa en apariencia se atiene aún a la presencia de la cruz. Primero, porque se ha convertido en el signo de la muerte; además, entre los menos creyentes, la cruz (más o menos desligada de su sentido histórico cristiano) se reconoce oscuramente como un signo de esperanza, como un símbolo tutelar. Muchos se atienen a ella sin saber el porqué: “Evoca no el otro mundo, una cosa secreta, profunda, inefable, que está al otro lado de la consciencia clara” (1984, p. 230).

Del mismo modo, el andamiaje que soporta todo el sistema de creencias en el cristianismo parte del manejo de la culpabilidad frente a la muerte, que redimirá al individuo de sus pecados en vida. La muerte es entendida como el castigo a los pecados de la carne. Así, el cristianismo está comprometido a desear la muerte con alegría, como un nuevo comienzo. Ariès explica que, más allá de inculcar este gozo, la idea de la resurrección influenció hasta la forma en que debían ser dispuestos los cadáveres antiguamente: el difunto debía ser acostado de espaldas para que su rostro mirase siempre al cielo y orientado hacia el este (hacia Jerusalén).

Para Morín, la idea del sacrificio más horrendo y sagrado como la vía para superar la muerte es tan solo el síntoma de cómo el tema ha minado la consciencia de los individuos, incluso en las sociedades más avanzadas; mientras, la fe se convierte en el amuleto universal para este tipo de creencias. Por esta razón, la idea de una muerte-sacrificio usada comúnmente en el filme se convierte en una de las muchas representaciones que esta ha tenido dentro del cine, en un claro intento del autor por presentar un aliciente clarificador del abismo oscuro de aquello que el

hombre desconoce desde el inicio de los tiempos, pero que constituye el irrevocable destino al cual han de llegar todos los seres humanos.

La gran culpabilidad manejada en el cristianismo nace del pecado original; es decir, del acto sexual. En su estudio, Morín explica que la relación condenativa *sexo-muerte* (planteadas por el cristianismo) es la manifestación de la necesidad biológica para limitar con la muerte la existencia de las especies que se reproducen sexualmente. Es así como el autor corre el velo de las creencias prehistóricas para develar la gran verdad antropológica del cristianismo: “¡Su odio confundido al pecado y a la sexualidad es el odio a la muerte!” (1994, p. 224). La muerte se convierte en desesperación y en esperanza al mismo tiempo dentro del cristianismo, pues, la motivación primaria del comportamiento humano es la necesidad biológica de controlar la ansiedad básica de negar el terror a la muerte (Bustos, 2007).

Según Ariès, la vida es muerte en el pecado y, la muerte física, acceso a la vida eterna. Desde la perspectiva del psicoanálisis, esta neurosis obsesiva es capaz de transformar a la diosa madre en virgen intocable e inmaculada; al mesías salvador, en Dios asexuado y al poder genital del padre, en verbo espiritual. De hecho, la promesa de salvación del individuo –que reclama la inmortalidad como cura ante la muerte– no es más que una reivindicación verdadera de la consciencia del individuo: esta reivindicación es la propia fe, opuesta a la razón, originada de ese conflicto mediatizado por la realidad de la muerte. La razón sabe de la muerte, mientras que la fe busca negarla rotundamente con el argumento de la salvación del individuo.

Sin embargo, la muerte se ha aceptado no solamente por la fe, en muchas ocasiones ha sido por efecto de la consciencia del grupo arcaico. Cuando el individuo infringía la ley o cometía un acto deshonesto, este aceptaba la muerte como castigo sin oponer resistencia. Esto evidencia el nivel de anclaje que tiene la consciencia colectiva dentro de la consciencia individual de aquel que, sabiendo el error en el cual ha incurrido, acepta el cese de sus funciones vitales. Un ejemplo de esto es el *Harakiri* japonés: Aquí el suicidio es entendido como un acto de reafirmación de la individualidad de quien ejecuta; el sacrificio es al mismo tiempo una vía donde la sociedad se legitima a sí misma en detrimento del individuo, quien lo acepta como tal.

Un escenario similar ocurre en tiempos de guerra, momento en el que la afirmación de la sociedad prevalece por encima de la individualidad: “ahora lo que importa es la patria” (Morín, 1994, p. 41). El individuo es propiedad del Estado y la sociedad apela a la pluralidad de una raza como macro-entidad biológica que el individuo debe defender como combatiente, como mártir,

como héroe capaz de dar su vida sin miedo a la muerte. Solo cuando regresa la paz, vencedores y vencidos vuelven a temerle individualmente.

Esta otra concepción de la muerte como acto heroico es sostenida en la tesis de la glorificación del momento mortal. Es importante recordar que muchos héroes de gestas independentistas optaron por arriesgar la vida antes que mal vivir bajo el yugo opresor. La gloria de la muerte convertirá al fallecido en un personaje presente convertido en héroe dentro del imaginario colectivo de las generaciones hasta llegar, incluso, a gobernar desde un nivel en que los vivos no pueden acceder: son muertos que viven dentro de los vivos en una forma mística.

La inmortalidad planteada en la triple constante antropológica hace alusión al tema de la muerte-renacimiento en la que el espíritu, tarde o temprano, renacía en un nuevo ser viviente. Según las creencias, el doble sobrevive durante un tiempo indeterminado para viajar luego a la casa de los ancestros, de donde proceden los recién nacidos: el nacimiento es, entonces, el resultado directo de una muerte anterior. Morín hace referencia al sueño como la primera apariencia empírica de la muerte: el cuerpo duerme durante algunas horas, ya que después se apodera de él la descomposición. Es nocturno, de allí la cantidad de ritos a la luz de la Luna con más aceptación que los ritos solares. El sueño es considerado como la entrada al reino de los espíritus, esto explica la existencia de todas las prácticas que exigen la meditación y la imitación de un estado de somnolencia para la realización de los llamados desdoblamientos.

Según Ariès (1984), antiguamente se creía que los muertos dormían. “Ya en el Hades homérico, los difuntos eran representados como durmientes de la muerte (...) La luz tiene el color del purpura, es decir del crepúsculo” (1984, p. 27). Sin embargo, estos muertos podían despertar del largo sueño y salir de sus tumbas para perturbar a los vivos, así que, para calmarlos, era necesario llevar ofrendas a sus tumbas y honrar sus sepulturas con agua bendita a manera de exorcismo destinado a preservar la sepultura de los ataques del demonio. Si bien, las representaciones han variado con el paso del tiempo hasta la actualidad, las plegarias hacia los difuntos serán hechas por el *reposo* de sus almas.

Desde el punto de vista antropológico, el tema de la muerte-renacimiento fundamenta su propia creencia en la inmortalidad. Esta idea se sustenta también en la idea de la muerte como fecundidad. A pesar de la paradoja que esto pueda significar, son numerosos los cultos que alrededor del mundo se practican con coincidencia de zonas de fecundidad y las zonas funerarias.

Muchas de estas celebraciones incluyen ritos de sacrificios, como forma de sembrar. Cuanto mayor sea la exigencia vital dentro del ritual, mayor será el sacrificio.

Otros rituales incluyen prácticas funerarias de endocanibalismo o, en todo caso, de consumo de aquel animal sustituto del ancestro. Algo similar ocurre en la eucaristía con la ingesta de una hostia que representa el “cuerpo” de Cristo. El significado simbólico de estas ingestas apunta a la regeneración de la carne de los vivos, al aprovechar las virtudes fecundantes del muerto y asegurar, al mismo tiempo, el renacimiento de este.

En cuanto a la individualidad relacionada con el traumatismo de la muerte, Morín (1994) explica las matrices de las que proviene el terror al fallecimiento. Para él, el horror viene dado por la descomposición de un cadáver que una vez portó una identidad, una consciencia en vida. Un cuerpo individual que ha de convertirse en solo un montón de huesos anónimo y vacío de existencia. En pocas palabras, el autor habla de la pérdida de la individualidad tras la muerte. Morín define el término como el resultado de una dialéctica entre las participaciones del hombre y su capacidad de auto-determinarse y evolucionar. Dentro de esta individualidad se ubican tanto la filosofía racional como la filosofía de salvación.

El dolor provocado por una muerte solo existe cuando la individualidad del muerto esté presente y sea reconocida. Por ello, mientras más próximo, íntimo, familiar y único era el muerto, mayor es el dolor –La muerte de un artista de cine, deportista o jefe de Estado impresionan más que la de 20, 30 o 100 irakíes en la guerra, por ejemplo–. De este horror, han surgido las prácticas funerarias más antiguas como la cremación, el endocanibalismo o la momificación con las cuales se ha buscado acelerar o evitar la descomposición cadavérica, en un intento por proteger a los vivos de la muerte contagiosa que lleva el difunto mientras arrastra consigo un cadáver en putrefacción. El temor es personificado en la figura del espectro maléfico que en su inmundicia corpórea acosará a los vivos. Esto explica las construcciones literarias y cinematográficas alusivas al *zombie*, tal como se conoce hoy día.

Para Morín (1994), el período del duelo corresponde a la duración de la descomposición del cadáver. La descomposición del muerto es su impureza, que afecta a los parientes como seres intocables para quienes temían su infección; por ello, la tradición de identificarse ante los demás con ropajes oscuros en clara advertencia del duelo. El empleo del color negro tiene además dos sentidos: el carácter sombrío de la muerte y la ritualización más antigua del duelo. En otro sentido, Ariès explica que algunos poetas no han dudado en establecer una relación entre la

descomposición del cuerpo después de la muerte y las manifestaciones habituales de la vida, puesto que las podredumbres no proceden de la tierra, sino del interior del hombre. “El hombre ha nacido de la misma forma que va a morir, en la infección” (1984, p. 107). Desde esta perspectiva, la enfermedad, la vejez y la muerte no son más que erupciones que salen de la envoltura corporal; es decir, de la podredumbre interior.

Las diferentes prácticas mortuorias del manejo de cadáveres varían de una cultura a otra. Por ejemplo, en la incineración, si bien se busca destruir el cadáver, siempre quedan las cenizas que serán conservadas. El propósito de la cremación es apresurar la liberación del doble (o del espíritu) con la intención de eliminar el estado impuro de la putrefacción, se buscaba retardar la descomposición con el fin de postergar de algún modo la muerte absoluta. La misma obsesión rige los rituales del embalsamamiento heredados del antiguo Egipto, que permitían alargar ese tiempo de la muerte-estado para preservar algo de vida. Sin embargo, cuando no podía conservarse el cuerpo entero, algunos se contentaban con uno de sus elementos: el más buscado fue el corazón –lugar de la vida y de los sentimientos– que era conservado en pequeñas tumbas (Ariès, 1984).

Aunado a la negativa de la descomposición, desde el siglo XIII, se evidencia el rechazo a ver el cuerpo del muerto, por eso es apartado de la vista al disimularlo en una caja, bajo un monumento, donde ya no sea visible. En este caso, no se trata de un rechazo a la individualidad física, sino a la muerte carnal del cuerpo. Se trata de una situación extraña, ya que el arte iconográfico macabro mostraba imágenes en descomposición bajo la premisa de que el arte muestra a veces aquello que el hombre no quiere ver en realidad.

El terror a la descomposición no es más que el terror a la pérdida de individualidad. El horror de la carroña del semejante y la impureza contagiosa del cadáver es lo que acosa al hombre en lo más profundo de su inconsciente: no es la muerte por la muerte, sino el vacío que esta deja en lugar de la individualidad que existió en vida. Este complejo de pérdida de individualidad es lo que Morín llama traumatismo de la muerte. Este traumatismo separa la consciencia de muerte de la aspiración a la inmortalidad como afirmación de la supervivencia.

De acuerdo con González (2009), el rechazo a la muerte no es una actitud inherente al ser humano, sino el resultado de asumir una posición colectiva porque sumerge al individuo en una existencia “in-auténtica”. Según este autor, la muerte es una construcción ideológica artificial: el temor que obliga a apartarle la cara y caer en una existencia “in-auténtica” –en lugar de ser una

reacción natural– es parte de una construcción ideológica capaz de crear tanto el miedo a la muerte como su calmante. Precisamente, la cultura representa el campo donde el dominio ideológico se presenta con mayor eficacia, idea que coincide con la tesis expuesta por Aries (1984) al concebir la muerte como una construcción social y cultural.

La consciencia del yo trae consigo el trauma de la muerte, sin embargo, al debilitarse la autoafirmación del individuo, este debilitamiento es vivido por algunos, quienes, en el momento de la muerte, abandonan el miedo que les acosaba toda su vida para aceptarla con serenidad, como parte de lo que Barrenechea (2006) denomina *agonía consciente*. Algo similar ocurre en los casos de la muerte asistida, en la cual los pacientes buscan en la muerte la paz que la vida enferma no puede otorgarles. Paradójicamente, si el debilitamiento de la autoafirmación reconcilia al individuo con la muerte, en los casos del suicidio –como muerte anhelada– puede encontrarse una segunda perspectiva: cuando el individuo reafirma su personalidad al tomar una decisión sobre su propia existencia biológica, lo cual constituye otra alternativa a la desaparición del horror a la muerte (Morín, 1994).

El *suicidio* es considerado tanto la más grande ruptura como la más desesperada reconciliación con el mundo, producto de un vacío social experimentado por el individuo (que disminuye solo en períodos de guerra debido al resurgimiento de la consciencia del grupo social). El rechazo social que genera el suicidio viene de su naturaleza como acto que denuncia el fracaso de la sociedad para ahuyentar la muerte y la negación de la sociedad en sí misma.

Distinto ocurre cuando se trata de la *eutanasia*. En una sociedad liberal, el Estado no debe legislar sobre la moralidad, sino sobre los derechos y deberes de los ciudadanos, a menos que sean conductas que conllevan un daño a otros. Sin embargo, esta autonomía es puesta en tela de juicio cuando un paciente solicita voluntariamente la eutanasia, pues esta es considerada un suicidio por parte de sectores conservadores, que admiten la vida como un asunto sagrada, por lo cual, la solicitud de muerte voluntaria contradice el deber del médico de preservarla. En el caso de los enfermos de sida o los tetraplégicos, su petición de muerte asistida es equiparable al suicidio asistido, en este caso, que conlleva numerosas implicaciones éticas y legales para quienes la practiquen, sobre todo cuando el paciente está consciente y en pleno uso de sus facultades mentales, cuando está inconsciente; o bien, cuando el enfermo está consciente, pero es incompetente (Fidalgo, 2004).

Lógicamente, el *crimen* es también una constante netamente humana, pues el hombre es el único animal capaz de “dar muerte” a sus semejantes sin una obligación vital, es la satisfacción del deseo de matar y de autoafirmarse por la destrucción de alguien. Por esto, el psicoanálisis explica que estos deseos están dirigidos hacia quienes provocan un conflicto con la afirmación de la individualidad; es decir, la afirmación propia de la individualidad necesita la destrucción absoluta de *los otros*. Aquí se esconde lo que Morín denomina como el significado mágico de la muerte: escapar de la muerte propia, así como de la descomposición, transfiriéndola a otro.

“El asesinato es la ruptura desordenada y apasionada de las prohibiciones, es la violencia pura” (Ariès, 1984, p. 325). En este orden se encuentra el germen del sadismo, para el cual todo lo que es violento en la naturaleza tiene siempre algo de interesante y de sublime –Fascinación comprobada en el cine, por ejemplo, con el género *snuff*–. Esto explica como el hombre, siendo el único ser que tiene horror a la muerte, sea al mismo tiempo tanto el único ser que la provoca a sus semejantes como aquel que busca la muerte. Bajo esta neurosis, la psicología ha buscado explicar en numerosas ocasiones el arte que retrata la muerte como la tendencia del ser humano a cometer un crimen. Morín (1994) explica que, mientras mayor sea el temor a la muerte, mayor será la tentación de matar con la insensata idea de que se escapará a la muerte desviándola hacia otro. Es aquí donde se puede encontrar la raíz que explica los comportamientos belicistas extremos o la afición a las aventuras peligrosas.

Artísticamente, tanto el autor como el espectador pueden satisfacer estas pulsiones de violencia al ver morir a unos personajes ficticios que, si bien buscan reproducir una experiencia real, ofrecen un espacio para jugar a la muerte inofensiva. La voluptuosidad que siente el autor al dar muerte a un personaje que crea, lo pone al nivel de un pequeño dios que busca olvidar por un momento su propio traumatismo, reconciliándose con la muerte.

Ahora bien, la incredulidad ante la muerte –no como creencia en sí, sino como “ceguera” o rechazo a esta– es una de las principales áreas que han estudiado diferentes disciplinas como la antropología y la psicología. No obstante, a pesar de esta perspectiva, la dinámica de la triple constante antropológica lleva consigo la creencia en la inmortalidad espiritual de un individuo que condena la muerte, hasta cierto nivel, a ser un paso de un estado de existencia a otro.

Esta concepción permite la inclusión de otra creencia tan arcaica como la muerte: el reconocimiento del *doblo* como entidad existente desde la esencia misma del individuo durante su vida, que se halla bajo el dominio físico de este: representa una imagen-espectro, un reflejo, una

ausencia. Para Morín (1994), esta concepción coincide con la creencia del alma o el espíritu que perdura después de la muerte y que se manifiesta como ser o espectro autónomo, extraño, dotado de una realidad absoluta. Se le ve en las sombras, en el reflejo y en los sueños, momento en el cual se disocia del hombre para vivir –literalmente– la vida suprarreal de los sueños. Los dobles son también los protagonistas de aquellas historias de los muertos perseguidores que acosan a los vivos bajo la forma de fantasmas: “es la sombra vengadora de aquel que ha sido cruelmente asesinado” (Morín, 2004, p. 158).

El doble es la proyección de la individualidad humana en una imagen que se le ha hecho exterior y se puede proyectar en todas las cosas. En otro sentido, se proyecta no solamente en imágenes mentales espontáneamente alienadas (alucinaciones), sino también sobre otras imágenes o formas materiales. La proyección es una de las primeras manifestaciones de humanidad a través de la mano artesana, de imágenes materiales, dibujos, grabados, pinturas y esculturas; por ello se considera que el arte realista es heredero del doble; es decir, de la imagen mental objetiva, ya que tiende a la imitación minuciosa y casi fotográfica. Doble e imagen deben ser considerados como los dos polos de una misma realidad. La imagen posee la cualidad mágica del doble, pero interiorizada, naciente, subjetivizada. El doble posee la cualidad psíquica y afectiva de la imagen, pero, en este caso, alienada y mágica (Morín, 2001).

De hecho, desde el siglo XVII, las apariciones de difuntos son consideradas popularmente como avisos anticipados de la muerte de aquellos a quienes llegan. Estos dobles despiertan el temor porque se consideran inmorales, entidades carentes de amor, sombríos, irascibles, malvados y dignos del respeto por parte de los dolientes (desde el inicio del duelo y con la práctica funeraria). Así, Una de las plataformas que mejor representan la idea del doble es la del espejo, cuyo simbolismo se remonta al Tíbet de hace 2800 años, tiempo en el cual el “Libro Tibetano de los Muertos” describía los sentimientos de paz que experimentaban los muertos y la percepción de una especie de espejo en el que se refleja todo lo acontecido en la vida (lo bueno y lo malo) para que pueda hacer una evaluación.

El fantasma constituye una de las representaciones culturales referidas al doble, apunta al núcleo de toda representación arcaica referida a los muertos. El poder que detentan los fantasmas en la cultura popular es tan fuerte que se hace necesario demostrar respeto a los muertos más allá del duelo, para evitar el acoso de su doble, de su fantasma hacia los sobrevivientes. El folklore conserva los temas arcaicos referidos al doble/fantasma, que se renuevan día a día con nuevos testimonios de casas encantadas, lugares malditos, apariciones, fenómenos misteriosos que hacen

temblar a los seres humanos, quienes se sienten indefensos ante la muerte. Este temor se observa presente en las prácticas espiritistas en las que los participantes buscan, por medio de la experimentación, relacionarse con los dobles con o sin la intervención de los médiums. Se fundamenta en la creencia de un mundo invisible formado por seres corpóreos que se encuentran alrededor. Estos espíritus tienen influencia sobre los hombres y el mundo físico, pertenecen a un mundo donde la oscuridad es un tema común (Morín, 1994).

Tipos y perspectivas de la de muerte

Con el pasar del tiempo, el progreso de la humanidad –desde la perspectiva histórica, cultural e, inclusive, económica– ha ocasionado que la consciencia del hombre incluya una de tres posibles concepciones con respecto a la muerte. La primera apela a la salvación personal a través de un Dios que otorga la redención al pecado y a la muerte. Esta visión ha sustentado las diferentes religiones derivadas del cristianismo y que forman hoy día parte de esa “neurosis” social, tal como es catalogada por el psicoanálisis.

La otra perspectiva no otorga protagonismo a un Dios salvador, sino a una divinidad cósmica presente en cada una de las cosas, a la que todo individuo está destinado a reunirse, como continuación de aquel principio de la física universal en el cual la materia espiritual es también energía que no desaparece, se transforma para reunirse con la naturaleza, el cosmos y el nirvana. La muerte es una vida esencial en el seno del Ser Espiritual.

Muy cercano a esta configuración se encuentra el pintoresco –y no menos conmovedor– argumento del astrofísico, Neil DeGrasse Tyson (2012), quien afirma que los átomos formadores de la estructura biológica de un individuo fueron una vez parte de una estrella y con toda seguridad regresarán a él como consecuencia de un ciclo universal indetenible. Esta concepción se encuentra también dentro de la filosofía tántrica en la cual el hombre es considerado un microcosmos dentro de un macrocosmos, al que está destinado a reunirse con su contraparte femenina mediante el encuentro sexual. Esta visión del hombre es tan antigua como las creencias religiosas más arcaicas.

Por último, el ateísmo se consolida como la tercera postura frente a la muerte. Según Morín, el progreso de esta perspectiva nace de la antigua filosofía del espíritu que estaba inicialmente seducida por la idea de una inmortalidad cósmica. Solo tiempo después abandonará esta creencia para abrazar el escepticismo hacia aquello en lo que una vez creyó: ahora se abre un

“vacío” como respuesta a la muerte. Se pasa del desespero por la aceptación de un fallecimiento irreparable a la esperanza mágica mítica.

Curiosamente, a pesar de la fuerza que puedan tener los argumentos de cada una de estas tres posturas, ninguna ha podido comprobar la veracidad de tales afirmaciones –por eso se consideran creencias–. Tampoco se han logrado erosionar totalmente los cimientos de las religiones ni de las doctrinas ni de la corriente escéptica. La razón probablemente se halle en el hecho de que cada una de estas vertientes responden a una necesidad perenne en el individuo producto de su contradicción constante e interna con el tema de la muerte: por un lado, su alma la repudia; por otro, la razón rechaza la inmortalidad.

No obstante las diferencias espacio-temporales, no dejan de encontrarse algunas constantes como el horror al cadáver en descomposición, la asociación entre la muerte y la iniciación, el prestigio otorgado a la muerte-fecunda, el mantenimiento de la muerte-renacimiento, la importancia de la muerte maternal, el lugar de la muerte en la vida económica o en el arte fúnebre y las relaciones entre muertos y vivos, entre otras. La especificidad del hombre revelada por el estudio de la muerte, como algo homogéneo que surge entre todos los rituales mortuorios existentes en la humanidad, constituye una unidad de estudio para las “ciencias de la muerte”, cuestión que debería ser el doble propósito de la antropotanatología.

El cine es una manifestación artística que se ha centrado en el hombre para proporcionar, especialmente, su propio análisis de la muerte. A partir del análisis fílmico, Barrenechea (2006) plantea la existencia de varios tipos de muerte que –más allá de la literatura y del cine– tienen un campo real en los estudios de tanatología: *la muerte psicológica*, referida al conocimiento y aceptación de la muerte propia. *La muerte biológica (caso suicidio)* entendida como toda muerte que resulte directa o indirectamente de un gesto positivo o negativo realizado por la misma víctima y con consciencia de llegar a tal resultado. *La muerte eludida* o aquella que se mantiene en la penumbra de la semiinconsciencia, soterrada y semi-ignorada. Ariès (1984) habla de esta como la *muerte domada*, al defenderla como un rompeolas de inercia y de continuidad. Esta actitud revela una muerte que está próxima, familiar y disminuida. El mismo autor menciona la *muerte invertida*, en la cual la sociedad ha expulsado la muerte, salvo la de los jefes de Estado.

En la *muerte excluida*, el duelo debe ser dominado y las expresiones de dolor reducidas al espacio íntimo, donde nadie las vea, ya que las lágrimas del duelo son asimiladas como excreciones de la enfermedad: el doliente queda atrapado tanto en el peso de su pena como en el

de la prohibición de la sociedad. Con esta última tipología, García (2003) explica que la negación de la muerte en las relaciones interpersonales de los habitantes es inevitable mientras exista la muerte como condición indisoluble en la existencia humana. A esta clasificación se suma la de Marzábal y Marijuán (2004): la *muerte amaestrada*, referida a la familiaridad con la muerte, común en las sociedades establecidas hasta el siglo XII. La *muerte prohibida* que, desde la II Guerra Mundial, se considera como aquella en la cual el moribundo desconoce su situación y la familia manipula la verdad y la protección de este. Luego, la muerte “se medicaliza” en hospitales, deja su carácter natural para convertirse en una batalla a manos de la medicina. La *muerte autonomizada* deja de verse como el fracaso de la medicina, pues no se habla de curar e intervenir, sino de cuidar y acompañar al enfermo para vivir apropiadamente la muerte.

Aparte de la muerte biológica y psicológica, también se considera la *muerte social* como una reclusión o alejamiento de toda actividad social dentro del grupo, comunidad o sociedad. Asimismo existe la *muerte espiritual*, ejemplificada anteriormente, con el pecado mortal dentro de la fe cristiana. No obstante, es importante rescatar una reflexión hecha por García (2003) sobre la paradoja de la muerte hoy día. Según este autor, si bien existe un “diálogo individual” de la muerte (la muerte excluida), existe actualmente un “diálogo virtual” en manos de los medios de comunicación, al crear y transmitir contenidos referidos a guerras, hambrunas y violencia; mientras en el hogar o con los vecinos, la muerte se convierte en un tabú que debe silenciarse.

Marzábal y Marijuán (2004) concentran su estudio en el análisis de dos filmes cuyo punto en común es la realidad de la enfermedad terminal como revelación de unos personajes que descubren el vacío de sus vidas metódicas y sin sentido. El traumatismo de la muerte se observa desde una nueva perspectiva: el “morir ya” no se calma con la promesa de eternidad. Tener la muerte tan cerca, como en el caso de los moribundos, implica que estos hagan un balance final de sus vidas. Esta idea resulta aterradora ante la inevitable posibilidad de encontrarse con una vida que no se supo vivir. Una de las grandes reflexiones de este estudio infiere que solo la cercanía de la muerte es la que hace al ser humano consciente del valor de la vida.

Este campo ha sido ampliamente estudiado por el psicoanálisis, ya que permite al escritor experimentar un nivel de voluptuosidad al momento de dar muerte a sus personajes, como un Dios que tiene poder sobre seres menores a Él, que se mueven según su voluntad. Esta voluptuosidad es experimentada por el mismo lector que atestigua cómo un autor sabe hacer morir a sus personajes bajo formas sublimes: con un rostro estético alejado de la vida real. El

espectador se identifica con su héroe en la muerte, que está dispuesto a volver a morir inofensivamente en una relectura o con otro personaje.

Esta congruencia entre el autor y el espectador-lector se desarrolló en páginas anteriores a propósito de las teorías fílmicas que atribuyen a este último la responsabilidad de concluir la obra de modo discursivo y que, con el aliciente psicológico, le permiten “jugar con la muerte”. Así, es importante reconocer la validez de los estatutos del psicoanálisis en los que no solo un *eros*, sino también un *thánatos* se encuentra dominando buena parte de los instintos básicos de los individuos como un contradictorio juego de amor y odio con la muerte y la vida formando parte de eso que Barrenechea denomina la *muerte buscada*.

Es mediante el arte, especialmente con la literatura y el cine, como el hombre ha encontrado una forma de sublimar sus impulsos de violencia con la muerte estética. Esta participación incluye también el manejo del concepto *renacimiento* que las religiones se han ocupado de abonar en el marco de referencia de los individuos. Un autor o un espectador pueden escapar del suicidio “al hacer que se suicide su héroe”. Otro ejemplo de ello es la proliferación de subgéneros dentro de la tragedia, que han encontrado en el cine una plataforma para explorar otras formas “bellas” o “fantásticas” para morir. El sacrificio de “el otro” vierte sobre este la angustia de quien teme morir y busca calmarla con su “*chivo emisario*”. “El sacrificio sobre el que expira el chivo emisario en lugar del oficiante, supone la satisfacción de la expiación exigida” (Morín, 1994, p. 123)

Anteriormente, se mencionaba el diálogo virtual de la muerte que se encuentra actualmente en los medios de difusión masiva. En concordancia con esta postura, Herranz y Lafón (2008) definen la *muerte espectáculo* como la manera en la que se producen y consumen las imágenes sobre la muerte construida actualmente de forma artificial en los medios y que acaba convirtiéndose en la versión de la realidad, lo cual contribuye a configurar una sociedad de consumo inevitablemente presa de lo mediáticamente visible.

La metamorfosis: el doble y el cine

En el cine, el hombre imaginario representado es producto de un proceso de metamorfosis. Si el cine es la dimensión en la cual las imágenes de la realidad quedan perpetuadas en una clara victoria sobre la muerte, entonces este triunfo se debe a la metamorfosis y el renacimiento simbólico que son posibles únicamente mediante el acto operatorio del cinematógrafo, que atrae la transformación de la imagen en cine (Morín, 1991).

Existen diversos elementos que han sido utilizados durante toda la historia del cine para reforzar ese carácter mágico y transformador de la muerte, dos de estos se manifiestan en las técnicas de fundido encadenado y *travelling*. Otra de las metamorfosis mágicas en el cine se representa con la particularidad de la imagen cinematográfica de actualizar y recuperar el pasado. Para Morín (2001), ese pasado que huye y permanece es el mundo de los dobles, de los muertos. La imagen se convierte en una *imagen-recuerdo*, que se vincula a un tiempo tanto mágico como psicológico, es decir, afectivo, subjetivo.

Una tercera metamorfosis se evidencia en el espacio que manipula el cine al poner la cámara en movimiento, dotándola de omnipresencia: pasa por todas partes, se posa y anida donde ningún ojo humano ha podido hacerlo: llega al extremo de situar al espectador tras los ojos de un personaje que se aproxima a su víctima. Esta idea la resume el autor al considerar el filme como “un sistema de ubicuidad integral que permite transportar al espectador a cualquier punto de tiempo y del espacio” (Morín, 2001, p. 62). Los objetos aparecen, desaparecen, se agigantan o se achichan. De esta forma, el efecto óptico de la ubicuidad es la metamorfosis de los objetos. La pantalla se transforma en una plataforma donde todo se transforma, surge y se desvanece. De hecho, una película fantástica se distingue de una realista porque en la primera el espectador percibe la metamorfosis, pero, en la segunda, este sufre sin percibirla.

Esta metamorfosis trae como consecuencia determinados efectos sobre los objetos en la pantalla. Morín (2001) explica que estos elementos metamorfoseados cobran “vida” o “alma,” es decir, su presencia adopta un nivel subjetivo. Otra de las grandes cualidades del cine es que toma imágenes de los elementos cotidianos y los despierta a una nueva vida. La esencia de este efecto viene dada por la cualidad de captar el movimiento de los elementos cotidianos. Aquí se reconoce la doble potencialidad del movimiento: refuerza tanto el realismo corporal como la participación afectiva del espectador.

Así, las cosas, los objetos, la naturaleza, bajo la influencia conjugada del ritmo, del tiempo, de la fluidez, del movimiento de cámara, de las ampliaciones, la dinámica de los planos, de los juegos de luz y sombra ganan una nueva calidad, una nueva “alma”. Esta es la esencia del antropomorfismo. Paralelamente, se da también un cosmomorfismo donde el paisaje adopta cualidades de la naturaleza humana. La dinámica entre el hombre-microcosmos y el macrocosmos ha estado presente en toda la historia del cine como uno de sus procedimientos más corrientes: un primer plano de la puerta que se mueve lentamente es más emocionante que la proyección de un personaje que la hace mover. Igual sucede con las imágenes del mar (u otros

paisajes) asociadas a los “estados del alma de los personajes”; espacios que rodean al personaje a manera de simbiosis afectiva: es la evidencia del antro-po-cosmo-morfismo.

De este modo, Morín concluye que la fluidez, la metamorfosis, el micro-macrocosmos, el antro-po-comomorfismo y las cualidades propias del doble son los fundamentos de la visión mágica que el cine confiere al mundo: Se trata de una de proyección e identificación porque permiten al espectador dirigir sus deseos, obsesiones, aspiraciones, necesidades y temores hacia el vacío, no solo en sueños, sino sobre todas las cosas, por diversas que sean. Estos procesos dominan todos los fenómenos psicológicos de tipo subjetivo bajo los cuales se deforma la realidad objetiva de las cosas, que se encuentran fuertemente presentes en el cine, en una interesante y esclarecida combinación de códigos fílmicos y cinematográficos.

En su estudio sobre el doble en el cine, el autor incluye el concepto de fotogenia como “esa cualidad compleja y única de sombra, de reflejo, de doble, que permite a las potencias afectivas propias de la imagen mental fijarse sobre la imagen salida de la reproducción fotográfica” (Morín, 2001, p. 39). Es anecdótica la experiencia de autorreconocimiento de los individuos en las imágenes, posterior a un proceso de grabación, y que los sorprende al acoger su propia imagen en pantalla como un primer signo de ese desdoblamiento. Este mismo autor explica que el cine se ha convertido en el mundo de los espíritus o fantasmas. Ese es el fin cinematográfico: reunir al hombre con el mundo de los dobles, de la inmortalidad.

De este modo, antes de explicar la vinculación existente entre el sueño, la muerte y el cine, Cansino (2005) plantea, al igual que Morín (2001), las similitudes establecidas entre el cine y los sueños oníricos: “El sueño onírico surge como una defensa necesaria contra la monotonía cortical excesiva durante el reposo nocturno, proporcionando la exaltación requerida por el cortex” (Cansino, 2005, p. 6). No es de extrañar que exista una analogía con el espectáculo cinematográfico como defensa contra la monotonía de la vida cotidiana. Por ello, nada es imposible para el sueño onírico, ni para la pantalla cinematográfica. En ambos caos se tergiversan leyes de la racionalidad cotidiana para abrir paso a un espectador que “vive” cada escena como real. El sujeto espectador de una película, al hacer uso de los mecanismos de proyección e identificación, empieza a pertenecer a esta, al sentirse perseguido por monstruos fantásticos al igual que durante el sueño onírico.

No obstante, el distanciamiento surge como recurso necesario: en los sueños, el durmiente puede despertar abruptamente como situación defensiva; en el cine, este recurso se evidencia en

el sinnúmero de ojos y rostros tapados por el miedo a lo expuesto en pantalla. En consecuencia, el cine y el sueño requieren de rituales previos: antes de dormir se realizan algunas convenciones repetidas con frecuencia. Al acostarse, el individuo apaga la luz, se relaja y las imágenes comienzan a reaparecer en su mente. En el cine, el espectador se acomoda en su butaca, se apagan las luces, dando lugar a la oscuridad que será interrumpida por las imágenes en la pantalla. Además, el cine es un complejo de realidad y de irrealdad: determina un estado mixto ubicado sobre el estado de vigilia y el sueño.

La participación afectiva: muerte, cine y símbolos

Al principio de este trabajo se mencionaba el carácter inconcluso de una obra y, muy especialmente, de la obra cinematográfica, en la cual el espectador tiene a su cargo concluir el discurso desde un marco de referencia con la realidad vivida. Esta idea se complementa con lo expuesto por Morín (2001) al hablar del llamado *encanto de la imagen*, al hacer referencia a ese plasmado “irreal” de lo real que la imagen fílmica acrecienta como realidad afectiva a partir de una participación, igualmente, afectiva. Esa misma participación convida a dejarse llevar por historias que pueden, incluso, plasmar la muerte desde un punto de vista inofensivo. Para el autor, ese llamado *encanto de la imagen* deviene de su poder simbólico que reúne la magia, el sentimiento y la abstracción: representa.

La obra de ficción “es el producto cosificado de los <<sueños>> y de la <<subjetividad>> de los autores” (Morín, 2001, p. 91). Esta “cosificación” potencia los fenómenos de proyecciones-identificaciones por parte del espectador y, por ende, su participación afectiva. Estas necesidades afectivas y racionales, determinadas por las épocas, sociedades, clases sociales, se unen de forma arquitectónica para formar los complejos de ficción. Debido a que es un espejo antropológico, el cine refleja las realidades prácticas e imaginarias; es decir las necesidades, las comunicaciones y los problemas de la individualidad humana. Así, los diversos complejos de magia, de afectividad, de razón, de irreal y de real que constituyen la estructura de los filmes remiten a los complejos sociales como la muerte.

Existen subprocesos que detonan esa participación. El primero de ellos es la cinestesia de la cámara en contraste con la inmovilidad del espectador en su butaca. Es natural que estas técnicas se aceleren o ralenticen para generar efectos emocionales en el espectador, algo que Eisenstein solo atribuiría al montaje. Otro de los elementos que tienen un importante papel que jugar en la movilización es la música, que funciona como una tercera dimensión en pantalla y que hace

aceptar la imagen como una verdadera realidad viviente. “La música, movimiento del alma, ilustra la gran ley del movimiento. Música y movimiento, que son el alma de la participación afectiva, ilustran la gran ley de la participación: (...) la participación afectiva convierte la objetividad en presencia objetiva” (Morín, 2001, p. 120). Toda esa idea de movimiento forma parte de ese sistema que integra el flujo del filme en el flujo psíquico del espectador: el cine.

Hasta el momento se puede concluir que los fenómenos de identificación y participación, producto de la movilización por parte del espectador, se debe a todo un conglomerado de técnicas propias del cine: la movilidad de la cámara, la sucesión de planos, la persecución de elementos importantes, aceleración, ritmos, *tempos*, música, ralentización y condensación del tiempo, fascinación macroscópica (primer plano), grados de iluminación y angulaciones. Esta idea se resume en el siguiente postulado: “Los procesos fundamentales del cine que tienden a realizar y excitar la movilidad, la globalidad, la ubicuidad de la visión psicológica, corresponden al mismo tiempo a fenómenos de percepción práctica y de participación afectiva.” (Morín, 2000, p. 117).

La muerte maternal y el mar

En las concepciones arcaicas, se han maternalizado la tierra, el mar y todos aquellos elementos a los que regresa el muerto y donde se prepararan los nacimientos. La madre es asimilada al cosmos y viceversa. Ejemplo de esto es el culto a las diosas de la fecundidad que han existido en la historia y que suelen representarse bajo la apariencia de una mujer. El mar ha sido una de las personificaciones de esta creencia.

La inmersión trae consigo la concepción de una fuerza fertilizadora profunda gracias al efecto de las aguas maternas, originales, en las que se efectúa el paso de la vida a la muerte. Para el esoterismo, el agua representa un canal de comunicación universal de contacto con los espíritus y el cosmos. Hay estudios sobre el suicidio que especifican la relación existente entre estos actos y los lugares en los que ocurren: paisajes que se abren al mar y por lo general en el ocaso, cuando el sol parece ocultarse bajo las aguas. La fuerza de las aguas como elemento de vida y renacimiento es reconocido en la magia, los mitos y las religiones.

El mar, dentro de la literatura, es concebido como el canal que traerá la gran reconciliación del hombre con la muerte. No es gratuita esta concepción a la luz de las teorías de la evolución que conciben al mar como el lugar de donde provino la vida. Es la naturaleza primera, símbolo de la madre. El feto proviene del ambiente acuoso de la madre y, una vez hecho hombre, encuentra en el mar un punto de reencuentro con su esencia. En concordancia con esto, desde la segunda

mitad del siglo XVIII, el hombre da a la muerte la figura del origen “todos nosotros volveremos al estado en el que estábamos antes de ser (...) Es preciso que devolvamos a la naturaleza lo que ella nos ha prestado. Es preciso volver a donde venimos” (Ariès, 1984, p. 288). Por tanto, esta idea concuerda con lo que Morín (2001) expone sobre la consciencia arcaica de la muerte: el ser humano ha encontrado en el mundo acuático, específicamente marino, un campo de representaciones sobre la muerte, un mundo donde los difuntos se sumergen en un sueño eterno.

La casa como caverna

Es importante acotar un rasgo característico de los cultos de muerte y renacimiento: que todos coinciden en la caverna como lugar de culto. Desde las cuevas de la antigüedad, hasta las basílicas y catedrales como cavernas construidas por el hombre que conservan el rasgo oscuro y resonante de las primeras, de las que evocan la apariencia del útero fecundo. Esto, según Ariès (1984), explica la colocación de tumbas en las iglesias y basílicas, especialmente entre los siglos XV y XVIII cuando eran el lugar de sepultura deseado. En concordancia con esto, el primer sentido no funerario de la palabra cementerio fue, por tanto, el de un lugar de asilo en torno a la iglesia.

Otra de las analogías con la caverna es la casa. La casa que rinde culto a los antepasados es otro símbolo de la maternidad a la cual los moribundos quieren regresar y reunirse. Para muchos que “sobreviven” en las grandes urbes, el deseo de una pequeña casa en las afueras, donde envejecer y morir tranquilamente sigue siendo muy común. Todo lugar oscuro, aislado, apacible, puede evocar la presencia de una muerte maternal o portadora de renacimiento. Como representación de la casa, Ariès (1984) explica que el lecho no solo es el símbolo del amor y del reposo, sino que, en el siglo XV, se convierte en el lugar inmemorial de la muerte.

La casa constituye la morada de los muertos, ya que forma parte del grupo inmediato al que pertenecieron en vida. La vida de ultratumba, de los fantasmas, tiene como punto de apoyo la casa familiar de los vivos. Hay quienes guardan las cenizas de sus muertos en una especie de altar dispuesto dentro de la casa. En otras ocasiones existen elementos que funcionan como soportes de la presencia del muerto y del culto que se le rinde: fotografías, por ejemplo.

El nihilismo

Frente a la contundente realidad de la muerte, los argumentos de la razón y el escape de la esperanza no son suficientes para algunos, quienes encuentran en la realidad un gran absurdo.

Rechazan la participación en la vida, pues para ellos todo es igual, todo es en vano y la moral es algo igualmente absurdo como una vida que tarde o temprano terminará opacada por la muerte.

Herranz y Lafón (2008) explican que el nihilismo, bajo el cual la muerte le quita el sentido a la vida, no es más que la consecuencia de haber convertido a la muerte en tabú. El nivel de veto que esta ha tenido es tan alto que ha sido reemplazada por el sexo como símbolo de censura. Antiguamente, se les decía a los niños que *nacían de un repollo*, pero asistían a la escena del adiós de un familiar moribundo. Sin embargo, en la actualidad, los niños son iniciados desde pequeños en la fisiología del amor y la autoconcepción, pero jamás podrán ver cómo su abuelo fallece. Este tabú de la muerte (reprimida) constituye una explicación del control social ejercido sobre los individuos. Con esta dominación, el hombre es visto como producto e instrumento de consumo mediante el miedo a la muerte y su negación. Es sí como la sociedad que niega a la muerte, irónicamente, se convierte en una sociedad letal.

De esta visión de un mundo sin esperanzas, sin respuestas, surge un sentimiento de vacío interior donde la realidad puede ser explicada de muchas maneras y, a la vez, de ninguna. Este nihilismo concibe al hombre como un niño perdido ante la muerte. La muerte no es lo que le da sentido a la vida, sino por el contrario, lo que le quita significado, la hace ver como una pasión inútil. Esto conlleva a lo que muchos teóricos denominan como la crisis de la muerte, en la cual se hace insostenible conservar por más tiempo la vieja actitud hacia esta y, sin embargo, el hombre no ha podido encontrar una nueva que le permita adaptarse a esa realidad.

Con respecto los sistemas ideológicos, González (2009) explica la existencia de dos tipos: el “sistema de esperanza”, que involucra una completa negación de la muerte; es decir, en la creencia del más allá. En este, la muerte no es asumida como una extinción o aniquilación, sino como una modificación del plano vital. El segundo sistema es la “paliación”, definido como el conjunto de creencias que no se ajustan a los sistemas de esperanza y no prometen una vida futura, sino intenta ofrecer un consuelo de ayuda para paliar el irremediable destino de la muerte. Por eso, el arte en general sobreviven al autor para hacerlo inmortal. El arte visto de esta forma es un consuelo ante la muerte, pues se incluyen todas las acciones extraordinarias para prevenir (a través del recuerdo) la presencia de los fallecidos, como las esculturas, la historia, la visita a los cementerios, las tumbas, la descendencia e, incluso, el uso del apellido.

CAPÍTULO II

EL DESMONTAJE NARRATIVO DEL FILME DE FICCIÓN

LA SAGA DE HARRY POTTER

1. Sobre el desmontaje

En principio, analizar fílmicamente una producción cinematográfica implica la selección de escenas y de secuencias, así como el uso de herramientas metodológicas para precisar las técnicas y los procedimientos narrativos primordiales que permiten desmontar el filme en amplios fragmentos. En ocasiones, aunque este desmontaje se inicia de modo cuantitativo (por la información numérica de la totalidad de los fragmentos de la película), los resultados se evidencian en la descripción cualitativa del objeto fílmico: un carácter interpretativo que se interesa especialmente por la comprensión del mundo inmerso en el filme (contexto, procesos, significados y perspectivas) para descubrir relaciones y desarrollar alguna perspectiva teórica fundamentada empíricamente en un determinado contexto –según Vasilachis (2006)–, centrada en la observación del documento audiovisual narrativo.

Esta descomposición del filme en sus partes constitutivas se obtiene a través del análisis del contenido del texto fílmico en una situación discursiva (en este caso, personal o para el investigador; no en una sala de cine) y cuya técnica se desarrolla mediante una codificación del proceso comunicativo o la transformación del contenido en las características más relevantes del mensaje para su descripción y análisis; es decir, explicitar y sistematizar para deducir una lógica del filme, tendencias, comparaciones, estilos e intenciones, entre otros aspectos importantes. En efecto, para lograr este desmontaje inicial del sentido del filme, se requiere de ciertos procedimientos metodológicos: selección del *corpus* comunicativo (películas), categorización (clasificación de aspectos), elección de ciertas unidades de análisis y sistema de comprobación e interpretación (Piñuel, 2002) –enunciadas en el capítulo anterior–.

Para la realización de este capítulo, se escogieron algunos filmes de la saga cinematográfica basada en la historia de Harry Potter para desmontar la *matriz elemental de la estructura narrativa* de las películas. Para ello, se seleccionó la propuesta de Sulbarán (2002), quien presenta una metodología de análisis del film basada en la narrativa y la semiótica del relato. Como se mencionó en el anterior capítulo, este autor propone:

1. Identificar, elegir y justificar el corpus cinematográfico

2. Contextualizar el corpus seleccionado para precisar algunos aspectos necesarios, previos al desmontaje: aquí se trata de describir ciertos elementos literarios, históricos, comerciales o geopolíticos, entre otros, que faciliten la comprensión del filme.

3. Descomponer y transcribir las acciones del filme, agrupadas en escenas, mediante la observación y redacción de la *scaletta*/escaleta: como una estructura desglosada por escenas que incluye la ubicación espacial, acciones, situaciones y el estudio del personaje (carácter y comportamiento).

4. Segmentar la película en secuencias para buscar los tópicos conducentes al tema, sobre todo al destacar la ubicación de los puntos de giro e impulsos (*beats*): como procedimiento para conocer el desarrollo y la transformación del personaje dentro de la trama (objetivos principales).

5. Analizar el cumplimiento de algunas leyes de la narratividad (unidad y progresión), junto con el uso de las repeticiones y la presencia del conflicto –estos procedimientos fueron explicados en el capítulo anterior–.

La metodología propuesta por Sulbarán sirve como guía para conocer los elementos narrativos principales; sin embargo, no pretende ser definitiva. Se considera su utilización como una fase inicial del desmontaje de la obra cinematográfica para descubrir las principales inferencias, signos y sentido derivados de la estructura del filme, sobre todo aplicada al cine comercial, de carácter argumental/ficcional. Esta razón motivó la formulación una interrogante fundamental: ¿Cómo se desarrolla la estructura de la narrativa fílmica en las películas sobre Harry Potter?⁵ En consecuencia, el propósito de este capítulo se centra en la búsqueda de los procesos de significación (o el sentido derivado de las relaciones entre los elementos narrativos), que emergen de la estructura de la narrativa fílmica sobre el joven mago (Potter), tal como plantea la metodología seleccionada.

⁵ Se dejará para otro estudio la comparación entre el filme y la novela (cine y literatura), pues implica la utilización de otros códigos. No obstante, para ello, se recomienda la lectura de *La Cascada de los Sentidos* (de Fanjul y Mendoza, 2009), basada en las obras literarias sobre Harry Potter como espacio de expresión de significaciones sociales y estrategias discursivas en cuanto a conflictos racistas, relaciones de poder en las instituciones, el mito del héroe y la prensa y contra-prensa como herramientas de poder. Igualmente, se recomienda: *Traducción Literaria e Industria Cultural. Condiciones de circulación de la serie Harry Potter en la Argentina* (de Lacquaniti y Mangiapane, 2005) para comprender el fenómeno de esta serie literaria mediante el estudio de la traducción como práctica discursiva, la literatura infantil y juvenil. Además de *Fantasía, Distopía y Justicia. La saga de Harry Potter como instrumento para la enseñanza de los derechos humanos* (de Gómez, 2009), la cual aborda los presupuestos y las condiciones del proceso enseñanza/aprendizaje de los aludidos derechos, con especial énfasis en el empleo de textos literarios y que ofrece una radical oposición al fenómeno cultural representado por Harry Potter.

1.1. El corpus

En total, ocho películas han sido exhibidas: *Harry Potter y La piedra filosofal* (2001), *Harry Potter y la Cámara de los Secretos* (2002), *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (2004), *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (2005), *Harry Potter y la Orden del Fénix* (2007), *Harry Potter y el Príncipe Mestizo* (2009), *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* (parte I, 2010) y *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* (parte II, 2011)



Una muestra de los pósters de las películas en los que puede observarse la transformación física del joven hechicero. Nótese, incluso, la desaparición de sus amigos en las dos últimas piezas.

Para desmontar la estructura de la narrativa fílmica de las producciones cinematográficas de Harry Potter, se seleccionaron intencional y específicamente las películas *Harry Potter y La piedra filosofal*, por ser el inicio de la saga; *Harry Potter y La Orden del Fénix* por encontrarse a la mitad de esta, además de *Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte (parte II)* por ser la última entrega: una selección cronológica (primera, quinta y última entrega de la saga) para desglosarlas en escenas y secuencias con la intención de constatar si poseen la misma estructura narrativa a pesar del condicionante temporal de su difusión.

2. Contextualización: origen, producción e historia narrada

Las aventuras de Harry Potter fueron presentadas como género literario a partir del año 1997, por la escritora británica Joanne Rowling –mejor conocida con el seudónimo de J. K. Rowling–. La historia fue concebida en un viaje en tren desde Mánchester hasta Londres en 1990 y muestra las odiseas de un joven aprendiz de mago, junto a sus dos grandes amigos, Hermione Granger y Ronald Weasley. Para el año 1999, la casa productora de cine Warner Bros obtiene los derechos de los siete libros y los convierte en ocho producciones cinematográficas, que se establecieron históricamente en una de las sagas más exitosas de la cinematografía mundial. El argumento de estos filmes se centra en la lucha del bien (representado por Harry Potter, sus

amigos y ayudantes), contra el mal (representado en el malvado Lord Voldemort y sus ayudantes) en su afán por obtener el poder de la hechicería negra para gobernar el mundo mágico.

Desde la película *Harry Potter y la piedra filosofal* (exhibida en el año 2001), hasta *Las Reliquias de la Muerte* (parte I y II) del año 2010 y 2011, respectivamente, se presenta la historia de este personaje que inicia con la muerte de sus padres, Lily y James Potter, quienes enfrentaron al “Señor Tenebroso” (Lord Voldemort), pero, como consecuencia de un extraño maleficio, pierden la vida. No obstante, al intentar matar al pequeño bebé, bajo la maldición asesina *Avada Kadavra*⁶, se revierte el hechizo y el mago tenebroso es destruido, aunque su espíritu logra salvarse. A causa de ese encantamiento, Harry Potter sobrevive, pero, en su frente, una marca de dos puntas (en forma de rayo), recordará su pasado y será identificado como “el niño que sobrevivió”.



La marca en la frente en forma de rayo se convierte en la excusa narrativa que rememora el origen de H. Potter.

Al transcurrir diez años, en casa de los Dursley –integrados por los tíos Petunia y Vernon, además de su hijo Dudley– en Privet Drive⁷, el joven Harry pasa parte de su niñez desconociendo su verdadera procedencia. Al acercarse su cumpleaños número once, un grupo de lechuzas rondan el hogar de los Dursley y dejan para Potter un sinfín de cartas del Colegio Hogwarts de magia y hechicería; aunque el tío Vernon desaparecía la correspondencia y evitaba siempre que el joven pudiera leerla. Posteriormente, la familia se muda a una choza en medio del mar, pero Rubeus Hagrid, el Guardián de las Llaves y Terrenos de Hogwarts, logra encontrarla. El realizador de esta película logró narrar este evento con imágenes expresivas en torno a la figura del personaje principal. Tal como puede observarse en la siguiente muestra visual:

⁶ *Avada Kadavra* es conocido como el maleficio asesino y es descrito como un cegador de destello de luz verde y un ruido como de torrente. Harry Potter es la única persona que ha sobrevivido a tal maleficio.

⁷ El número 4 de Privet Drive es el hogar de la familia Dursley y está ubicado en Little Whinging, Surrey, al suroeste de Londres. Además de Privet Drive, hay otras calles en el vecindario, como Magnolia Road, Magnolia Crescent y Wisteria Walk.



Harry recibe innumerables cartas de invitación al colegio de magia y hechicería Hogwarts

Harry Potter, luego de descubrir su condición de mago, además de la muerte de sus padres en manos de un malvado hechicero, decide ir al colegio de magia para adentrarse a ese nuevo mundo y abandonar periódicamente a los *muggles*⁸. Su travesía inicia en la estación King's Cross y la plataforma 9 $\frac{3}{4}$, lugar donde todos los brujos y brujas pueden transportarse en tren. Allí, toma el expreso de Hogwarts, conoce a Ron Weasley y a la chica Hermione Granger. Llegado al colegio, Harry conoce a Minerva McGonagall, quien los dirige hacia el Gran Salón para el ritual del *sombrero seleccionador*⁹.



Desde el inicio de la historia, la saga Harry Potter comienza a incluir elementos narrativos fascinantes que le dan relieve a la trama: el extraño Hagrid, la estación 9 $\frac{3}{4}$ y el “sombrero seleccionador”.

En este momento, Harry Potter –junto a sus dos compañeros– son escogidos para la casa Gryffindor¹⁰ en lugar de Slytherin, Hufflepuff y Ravenclaw¹¹, casas que precisan de otro tipo de atributos o características. Cada casa se identifica por un escudo con elementos alusivos a la hechicería y un animal representativo, como puede notarse en la siguiente imagen:

⁸ *Muggles* se le dice a la persona sin magia.

⁹ El *sombrero seleccionador* fue embrujado por los cuatro fundadores de Hogwarts y su función es determinar en qué casa entrará cada nuevo estudiante durante la fiesta de inicio de curso.

¹⁰ *Gryffindor* es una de las cuatro casas en las que se dividen los estudiantes del Colegio Hogwarts, que fue fundada por Godric Gryffindor, un gran mago honorable y valiente, nacido hace mil años en el mismo pueblo que Harry y Albus Dumbledore.

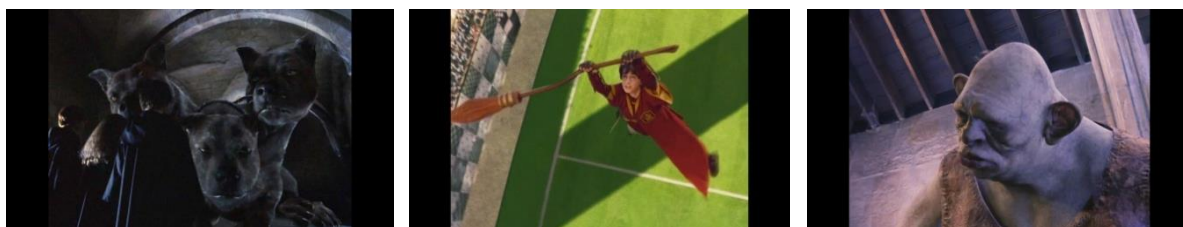
¹¹ En *Slytherin*, los estudiantes tienen mala fama; aunque no les importa: Es la casa de la gente grande e inteligente y de la cual salió el mago oscuro Lord Voldemort. *Hufflepuff* resalta las virtudes de aquellos que son nobles de corazón y leales con sus semejantes. *Ravenclaw* fue fundada por Rowena Ravenclaw y solo son escogidas personas inteligentes y sabias.



A partir de entonces, Harry comienza clases de *Transformaciones humanas* con McGonagall, directora de Gryffindor, *Prácticas de vuelo* con Madame Hooch, *Artes oscuras* con el extraño profesor Quirrell y *Pociones* con el arrogante e insinuante profesor Snape. Todos bajo la supervisión del honorable director Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore. A medida que pasa el tiempo, las circunstancias en el colegio se tornan tensas y misteriosas. Los chicos enfrentan a un *trol*, descubren al *perro de tres cabezas*, en el juego *quidditch*¹². Harry aprende a volar con escoba, busca información sobre Nicolás Flamel y duda sobre la fidelidad de Snape, entre otros acontecimientos desencadenantes de la historia del joven mago y hechicero.



La clase de *Transformación* con la profesora McGonagall, de *Pociones* con el maestro Snape y de *levitación* con Flitwick son las primeras asignaturas a las que Harry Potter debe acudir en Hogwarts.



En el transcurso del año escolar, Harry enfrenta al perro de tres cabezas, al trol de las mazmorras y controlar la escoba hechizada en el partido de *Quidditch*.

La lucha de Harry Potter se vuelve intensa. Desde este momento, las dificultades, adversidades y conflictos presentados en cada uno de los filmes son cada vez más complejos. Naturalmente, Harry pasa la mayor parte del tiempo conviviendo en Hogwarts y la mayoría de las

¹² *Quidditch* es el nombre del deporte mágico del mundo de Harry Potter.

aventuras se basan en el regreso físico de Voldemort, evidenciada en el filme *Harry Potter y Cámara de los Secretos*, en la que —a través del diario de Tom Ryddle— el malvado hechicero intenta volver al utilizar la vida de la pequeña Ginny Weasley. En *Harry Potter y El Prisionero de Azkaban* se descubre la lealtad de Sirius Black, padrino de Harry, quien fue acusado de exponer el lugar donde residían los Potter al Señor Tenebroso (Voldemort).

En *Harry Potter y El Cáliz de Fuego*, en el torneo de los tres magos, Harry es seleccionado —sin tener la edad apropiada— para concursar y, junto a su compañero Cedric Diggory, logran llegar a la final; sin embargo, este último muere y Voldemort regresa en su forma humana. En la quinta entrega, en *Harry Potter y La Orden del Fénix*, los chicos forman el Ejército de Dumbledore (liderado por Potter, Hermione, Ron, Neville, Luna y Ginny) para luchar contra los *mortífagos*¹³ (seguidores de Voldemort) y cumplir con la profecía. Para la sexta película, en *Harry Potter y El Misterio del Príncipe* se inicia la rebelión del “Señor yenebroso”. Draco Malfoy es el elegido para destruir a Dumbledore, pero Snape es quien lo asesina. Por último, en *Harry Potter y Reliquias de la Muerte (partes I y II)*, la búsqueda de los *horocruxes* y su destrucción se convierte en la ventaja de Harry Potter para aniquilar a Voldemort:



Al transcurrir los años en Hogwarts, Harry Potter debe enfrentar en reiteradas ocasiones Voldemort. La Muerte de Dumbledore y el descubrimiento de la lápida de los padres de Potter fueron eventos significativos para la construcción de la estructura narración de la saga.

A partir de estos eventos y circunstancias que marcaron la vida de Harry Potter se pueden especificar aquellos elementos (ambientes, lugares, objetos, hechizos, obstáculos y personajes) relevantes que otorgaron peso, coherencia, unidad y consistencia a estos filmes:

¹³ Se denominan *mortífagos* a los seguidores del mago tenebroso Lord Voldemort. Los mortífagos poseen una vestimenta oficial que suelen utilizar solo cuando son convocados por su amo o durante misiones encargadas por este. Visten generalmente con largas túnicas negras y llevan máscaras con rendijas a través de las cuales se pueden ver sus ojos.

Harry Potter y La piedra filosofal						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto Mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Severus Snape	Mundo no mágico	Privet Drive				Los Dursley
	Mundo mágico	Hogwarts	Alohomora ¹⁴ Petrificus Totalus. Óculus Reparo Lumos Solem Wingardium Leviosa Finite Incantatem	La piedra filosofal	Quirrell Voldemort	El trol El perro de tres cabezas La escoba encantada El lazo del diablo El cuarto de llaves El ajedrez mágico
Harry Potter y la cámara de los secretos						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Severus Snape	Mundo no mágico	Privet Drive				Los Dursley
	Mundo mágico	Hogwarts	Lacarnum Inflamarae ¹⁵ Idioma Parcel (la lengua de las serpientes) Immobilus	El libro de Tom Ryddle	Tom Ryddle (Voldemort) Lucius Malfoy	El basilisco La cámara de los secretos La serpiente
Harry Potter y el prisionero de Azkaban						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Sirius Black Remus Lupin Severus Snape	Mundo no mágico	Privet Drive				Los Dursley
	Mundo mágico	Hogwarts	Bombarda ¹⁶ Depulso Expectro Patronum	La verdad sobre el Prisionero de Azkaban (Sirius Black)	Peter P (Colagusano) Dementores	Los dementores en el partido de <i>Quidditch</i> Las clases de artes oscuras La pelea con <i>colagusano</i>
Harry Potter y el cáliz de fuego						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Sirius Black Remus Lupin Severus Snape Alastor Moody	Mundo mágico	Hogwarts	Accio ¹⁷	La copa de los tres magos (trasladador)	Voldemort Colagusano Mortífagos Lucius Malfoy	En la competencia de los tres magos: el dragón, las criaturas en el mar y juego en el laberinto

¹⁴ *Alohomora*: Abre cerraduras normales con magia. *Petrificus totalus*: Petrifica totalmente al contrincante impidiendo que se mueva. *Oculus Reparo*: Versión del Hechizo Reparo aplicable a Vidrios, gafas o lentes ópticas. *Lumos solem*: Crea una luz parecida a la que emite el sol. Puede usarse para matar o debilitar a un lazo del diablo. *Wingardium Leviosa*: Hace levitar un objeto. *Finite incantatem*: Hace terminar el efecto de casi todos los encantamientos.

¹⁵ *Lacarnum Inflamarae*: Crea unas llamas desde la punta de la varita. *Immobilus*: Impide a un ser animado moverse.

¹⁶ *Bombarda*: Creada para realizar una pequeña explosión. *Depulso*: Rechazo. *Expectro Patronum*: Hechizo usado para repeler dementores. Cada mago tiene su propio patronus.

¹⁷ *Accio*: Atrae el objeto que se desea.

Harry Potter y la Orden del fénix						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Sirius Black Remus Lupin Severus Snape Alastor Moody Ginny Weasley Neville L. Luna L.	Mundo no mágico	Privet Drive			Magia oscura	
	Mundo mágico	Hogwarts	Reducto Expecto Patronum Desmai ¹⁸ Lumos Máxima. Levicorpus	La Profecía	Voldemort Mortífagos	Los dementores El ministro de magia La subsecretaria Dolores Umbridge Las falsas visiones La pelea en el marco antiguo
Harry Potter y el misterio del príncipe						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Sirius Black Remus Lupin Severus Snape Alastor Moody Ginny Weasley Neville L. Luna L.	Mundo no mágico	Privet Drive				
	Mundo mágico	Hogwarts	Opugno ¹⁹ Reparo Confundus Sectumempra Vulnera Sanentum	Los horocruxes	Voldemort	La pelea con Draco Los chocolates encantados El diario del príncipe mestizo La muerte de Dumbledore La pelea con Snape
Harry Potter y las reliquias de la muerte (Parte I)						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Sirius Black Remus Lupin Severus Snape Alastor Moody Ginny Weasley Neville L. Luna L.	Mundo no mágico	Privet Drive			Magia oscura.	
		Londres	Depulso ²⁰ Reducto Obliviate	Los horocruxes	Voldemort Mortífagos y el Ministerio de magia	Las fuerzas oscuras lideradas por Voldemort

¹⁸ *Desmai*: Deja inconsciente al contrincante. *Reducto*: Encantamiento reductor que hace explotar objetos sólidos. *Lumos Máxima*: Emite una Luz de la varita. *Levicorpus*: Eleva al contrincante sujetándolo por el tobillo.

¹⁹ *Opugno*: Lanza cualquier objeto no demasiado pesado o voluminoso contra un objetivo. *Reparo*: Repara cosas rotas. *Confundus*: Confunde al contrincante y le impide que ataque. *Sectusempra*: Hace miles de cortes sobre las personas. Este queda inconsciente. *Vulnera Sanentum* se utiliza para sanar heridas.

²⁰ *Depulso* sirve para empujar objetos pequeñas distancias. *Reducto* se utiliza para desintegrar o destruir objetos. *Obliviate* es un hechizo utilizado frecuentemente por el Ministerio de la Magia en los *muggles* para borrarles la memoria.

Harry Potter y las reliquias de la muerte (Parte II)						
Personajes principales	Ambiente	Lugar	Hechizos	Objeto mágico	Fuerzas oscuras	Obstáculos
Harry Potter Ronald Weasley Hermione Granger Rubeus Hagrid Albus Dumbledore Minerva McGonagall Sirius Black Remus Lupin Severus Snape Alastor Moody Ginny Weasley Neville L. Luna L.	Mundo no mágico	Privet Drive				
	Mundo mágico	Hogsmeade Hogwarts El bosque prohibido	Avada Kedavra ²¹ Locomotor	Los horocruxes	Voldemort y la magia negra	Voldemort, los mortífagos y sus distintas peleas

El mundo de Harry Potter está colmado de elementos mágicos. Durante toda la historia aparecen criaturas fuera del mundo de los *muggles* (como dragones, fantasmas, centauros y elfos domésticos), además de objetos fantásticos representados en escobas voladoras, varitas, libros, pociones, grageas y todo tipo de artículos hechizados; pero, la característica más relevante se evidencia en el argumento, pues sus temáticas se fundamentan en tópicos como el poder, el amor, la maldad, la tolerancia, el prejuicio y la muerte (que mueve generalmente la historia): De hecho, la trama de Potter comienza con el terrible fallecimiento de sus padres y durante las ocho películas se evidencia la obsesión de Voldemort por obtener el poder a través de la muerte, su afán por querer vencerla y conquistarla, al pasar por alto las leyes naturales.

Los filmes de la saga se desarrollan prácticamente en los mismos lugares dentro de dos mundos posibles: *mágico* y *no mágico*; por ello, la variedad de objetos asombrosos, diferentes tipos de hechizos o conjuros y sorprendentes obstáculos de las fuerzas oscuras antagonistas. Son películas definidas por el uso permanente de efectos especiales (visuales y auditivos) que se destacan mediante los códigos cinematográficos, así como por la caracterización antagónica de personajes humanos contra monstruos, adefesios humanizados y animales imposibles propios del género fantástico y de aventuras.

²¹ *Avada Kedavra* es uno de los tres maleficios imperdonables ya que produce la muerte instantánea. *Piertotum Locomotor* hace que las estatuas cobren vida siendo manipuladas por el usuario.

3. Harry Potter y la piedra filosofal: una estructura sencilla

Uno de los puntos más importantes dentro del desmontaje del film es la caracterización de los personajes, porque su propósito se fundamenta en hacer verosímil el relato. Los personajes aportan gran información mediante su constitución física, psicológica y emocional al reflejar así su carácter, configuración y claridad:



Personaje protagónico: Desde su nacimiento, Harry Potter lleva en su frete una marca que caracteriza el poder de una poderosa maldición provocada Voldemort, quien desató la maldad sobre sus padres al causarles la muerte. El joven huérfano vivió una infancia con muchas carencias (de amor, respeto e igualdad) hasta descubrir que posee habilidades mágicas, heredadas de su padre. Esta circunstancia impulsa a Harry partir a descubrir la verdad sobre su procedencia y la extraña conexión que posee con Voldemort. De contextura delgada y tez blanca, este joven demuestra coraje, fuerza y entereza al conseguir amigos y profesores que lo apoyan, a pesar de parecer solitario y desvalido. Su principal meta es tratar de evitar que Voldemort (asesino de sus padres) tome fuerza para regresar al mundo en forma física.



Personaje principal de apoyo: Ronald Weasley es un chico de clase media, proveniente de una familia de hechiceros, que inicia sus estudios en Hogwarts en la misma casa de Gryffindor, a la cual pertenecen sus hermanos mayores Percy y los gemelos George y Fred Weasley. Su madre Molly es una hechicera ama de casa y su padre Arthur trabaja para el *Ministerio de Defensa contra el uso de Artefactos Muggles*. Este joven, de apariencia delgada, de tez blanca y de cabellos pelirrojos es además honesto, humilde, agradable y el mejor amigo de Harry Potter. Su objetivo es ayudar a su amigo a enfrenar cualquier problema que prohíba u obstaculice su misión.



Personaje principal de apoyo: Hermione Granger proviene de una familia de *muggles*, de padres dentistas, por ello no posee ningún tipo de magia más allá de las ganas de ser la mejor en todo cuanto se propone. Ingresa a la escuela de magia y hechicería y se convierte en una estudiante modelo. Delgada, de tez blanca y cabellos prados, es considerada la mejor estudiante de la clase y la mejor amiga tanto de Harry Potter como de Ronald Weasley. Igualmente, su objetivo es apoyar las acciones de Harry Potter.



Personaje principal guardián: El director del colegio Hogwarts, Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore, es el primer protector de Harry Potter, a quien guía y aconseja. Participa también en la búsqueda de los *horocruxes*²² y de todos aquellos elementos para luchar contra Voldemort. Es el personaje más poderoso de toda la saga. Su principal objetivo es ayudar y guiar a su alumno protegido, Potter.



Personaje principal guardián y confidente: Rubeus Hagrid es el guardabosque, que cuida las llaves y terrenos de Hogwarts. Fue miembro de la casa de Gryffindor y expulsado a los trece años de edad. Su varita fue partida, pero conserva parte de ella en su paraguas de color rosa. Es de contextura gruesa y mide tres metros de altura. Su propósito es cuidar y proteger a Harry.



Personaje principal guardián: La profesora Minerva McGonagall es la subdirectora del colegio Hogwarts y directora de la casa Gryffindor, así como profesora de la cátedra *Transformaciones*. Físicamente es una bruja alta, con el cabello grisáceo y normalmente recogido en un moño. También tiene la posibilidad de convertirse en gato atigrado. Su carácter es severo y fuerte; sin embargo, demuestra un gran aprecio y protección por Harry Potter.



Personaje catalizador: Severus Snape es el profesor más fuerte y odiado por los alumnos del colegio, excepto los pertenecientes a la casa de Slytherin, la cual preside. Dicta la materia de *Pociones* y su mayor objetivo es molestar a Harry Potter. Su madre fue una bruja llamada Eileen Prince y su padre un *muggle* llamado Tobías Snape. Su objetivo aparente es desviar la atención del joven mago para que no logre solventar las situaciones conflictivas.



Personaje antagonico: Quirinus Quirrell es el profesor de *Defensa contra las Artes Oscuras* en Hogwarts. Se identifica por llevar un turbante que le cubre la cabeza. Es de aspecto pálido, nervioso y posee dificultades al hablar; su función es intentar eliminar a Harry Potter.

²² Los horocruxes son objetos o seres vivos que un mago utiliza como recipientes para depositar parte de su alma. De esa forma, la vida del mago se dispersa y no puede morir a menos que lo extermine junto a todos los horocruxes.



Personaje antagonico secundario: Draco Malfoy, pertenece a la casa de Slytherin y cursa el mismo año que Harry Potter, su máximo enemigo. Sus padres provienen de un gran linaje de sangre pura e hijo de Lucius Malfoy, uno de los *mortífagos*²³ más fieles a Voldemort. Su madre es Narcissa Black, hermana de la malvada Bellatrix Lestrange. Malfoy es de contextura fina, cara delgada y pálida, de cabello rubio platinado. Su intención es molestar a Potter.



Personaje secundario: Neville Longbottom es uno de los compañeros de clases de Harry Potter. Algo torpe e inocente al principio de la historia, pero luego adquiere confianza en sí mismo, valiente y seguro. De contextura robusta y estatura alta, es el único hijo de los Aurores²⁴, Frank y Alice Longbottom, quienes perdieron la vida en manos de la *mortifaga* Bellatrix Lestrange. Neville es el amigo incondicional de Harry Potter.



Personaje secundario: Seamus Finnegan es compañero de clases de Harry Potter. También pertenece a la casa de Gryffindor, tiene la facilidad de encender fuego a todo tipo de objetos. De sangre mestiza, contextura delgada, tamaño mediano y cabello marrón.



Personaje secundario: Ginny Weasley es hermana de Ronald, uno de los personajes principales de la historia, hija de Molly y Arthur Weasley. Físicamente es menuda, de cabello rojo y ojos castaños. En esta película aún no posee la edad para entrar al colegio.



Otros *personajes secundarios*: La familia Dursley está compuesta por la tía materna Petunia, el tío Vernon (su esposo) y Dudley (su hijo). Viven en el número 4 de Privet Drive, Little Whinging, Surrey. Odian la magia y a todo aquello que provenga. Su intención es agredir verbalmente al pequeño mago.

²³ Los *mortífagos* son los seguidores incondicionales de Lord Voldemort.

²⁴ Los Aurores son magos calificados que trabajan en el Ministerio de Magia y su deber es combatir a los magos tenebrosos.

La composición del filme muestra el elemento mágico como un recurso reiterado e imprescindible para el desarrollo de la estructura narrativa: se pasa de la magia al hechizo con facilidad para caracterizar una obra centrada en la fantasía de un mundo posible, pues sugiere la probabilidad de que todo puede suceder o tener existencia, desde acontecimientos insólitos y personajes imposibles hasta la creación de un mundo paralelo y ficticio. La historia se desarrolla principalmente en un mundo mágico de brujos (as), hechiceros (as) y magos, además de personas sin magia (llamadas *muggles*, como se ha mencionado).

La estructura narrativa de *Harry Potter y la piedra filosofal* está compuesta por un considerable número de escenas extensas, que ofrecen información sobre cada acción, evento y circunstancias para construir la historia. En este tipo de escenas resaltan aspectos como el vestuario (capa, sombrero, etc), los objetos (varita, escoba voladora y libros de hechicería), los animales (sapos, gatos y aves) y los hechizos (*Alohomora*, *Finite Incantatem*, *Immobulus*, *Petrificus Totalus* y *Wingardium Leviosa*²⁵). Los acontecimientos se desarrollan en 130 escenas agrupadas en las siguientes secuencias:

Secuencia 1 (Escenas 1-12): Harry Potter

Secuencia 2 (Escenas 13-25): El guardian de las llaves y terrenos de *Hogwarts*

Secuencia 3 (Escenas 26-37): *Callegon Diagon*

Secuencia 4 (Escenas 38-46): El andén nueve y tres cuartos (9¾)

Secuencia 5 (Escenas 47-53): El sombrero seleccionador

Secuencia 6 (Escenas 54-66): Clases de transformación, pociones y vuelo

Secuencia 7 (Escena 67-74): El perro de tres cabezas

Secuencia 8 (Escenas 75-77): Práctica de *Quidditch* y clase de levitación

Secuencia 9 (Escenas 78-81): El Trol

Secuencia 10 (Escenas 82-89): El juego de *Quidditch*

Secuencia 11 (Escenas 90-103): El espejo de *Oesed*

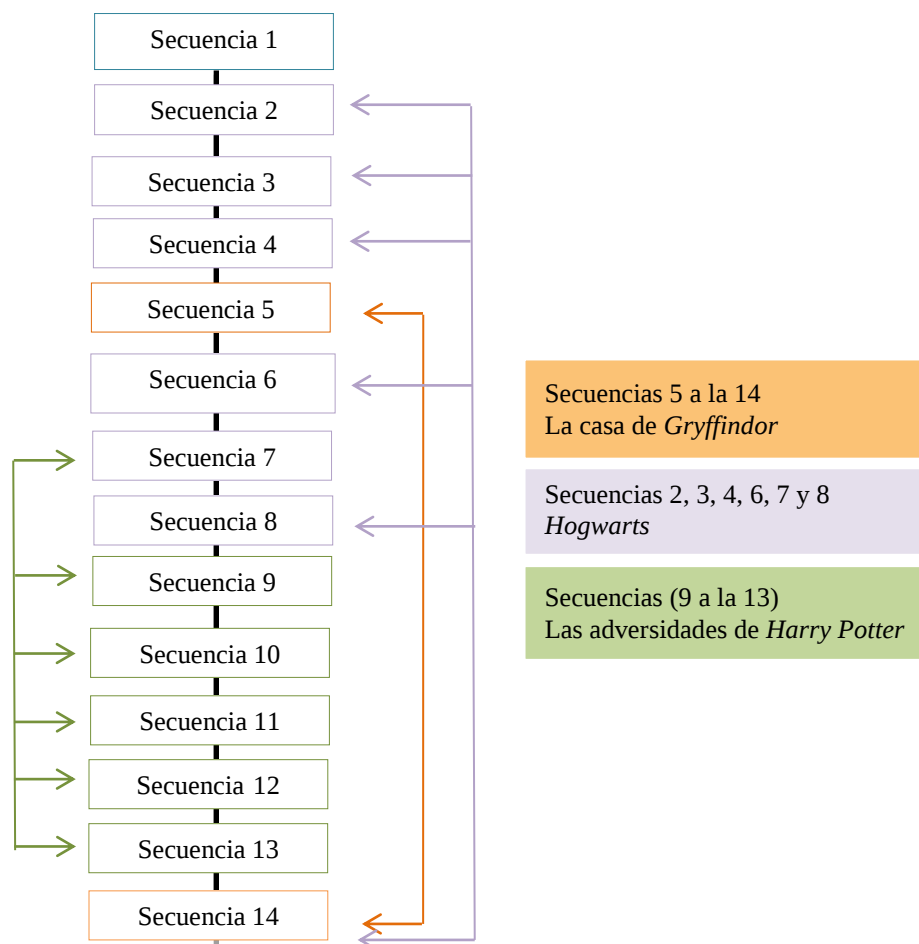
Secuencia 12 (Escenas 104-112): El bosque prohibido

Secuencia 13 (Escenas 113-126): A través de la trampa

Secuencia 14 (Escenas 127-130): La casa de *Griffyndor*

²⁵ *Alohomora*: significa “hola/adiós” y del Latín “mora” que significa “obstáculo”. J.K. Rowling reveló que en realidad proviene de una palabra africana que significa “favorable a los ladrones”. Este hechizo se utiliza para abrir una puerta o una ventana cerrada. *Finite Incantatem*: Elimina los efectos de cualquier hechizo que se haya realizado. *Immobulus*: significa “evitar el movimiento”. *Petrificus Totalus*: Es una adaptación de “petrificar completamente”. Hace que la víctima no se pueda mover temporalmente. *Wingardium Leviosa*: Este hechizo causa la levitación de un objeto.

Estas escenas se agrupan en 14 secuencias interrelacionadas en función de tres tópicos importantes, con mayor o menor número de escenas, pero se enfatizan los obstáculos del personaje principal, tal como puede visualizarse en la gráfica siguiente:



Puede notarse la ubicación de las secuencias por semejanza; o bien, debido a la interrelación temática entre estas. Las catorce secuencias creadas funcionan como el componente fílmico más representativo de la trama, precisamente por mostrar grandes situaciones dramáticas que determinan la linealidad de la estructura del filme. Esta cantidad de secuencias y escenas permiten que el espectador pueda obtener mayor información sobre los personajes, actuaciones, roles y funciones. Se crean entonces tres grandes bloques temáticos bien significativos, todos en torno a la figura de Harry Potter: Una introducción a su existencia (o razón de vida), convivencia familiar con estudios de magia y hechicería en la escuela, así como las adversidades.

Dentro de la estructura narrativa del filme se ubican varios golpes de efecto o *beats*, que impulsan las acciones consecuentes. En el primer acto (*planteamiento o inicio*), por ejemplo,

tienen la función de presentar la historia, los personajes, la premisa y la situación dramática. El primero de estos ocurre en la escena 11:

Escena 11. Int/Día. Cuarto de Reptiles: *la familia Dursley y Harry Potter observan una serpiente. Dudley golpea el vidrio y grita: ¡Muévete! Harry le dice: “¡Está dormida!”. Los Dursley se van para otro lugar y Harry se queda hablando con la serpiente. Esta lo observa. Harry, sorprendido, dice: ¿Puedes oírme? La serpiente afirma e inician una conversación. Dudley se acerca a su primo, lo empuja y Harry cae al piso. Dudley se apoya contra el vidrio y desaparece, dejándolo dentro del recinto. La boa sale y se dirige a la salida. Dudley se levanta y comienza a gritar. Sus padres se asustan y Harry ríe desde el suelo.*



En este golpe de efecto se observa el primer encuentro mágico de Harry Potter, cuando una serpiente del zoológico le habla. A partir de este momento la historia toma impulso.

Escena 14. Int/Día. Pasillo de la casa de los Dursley: *Harry abre la puerta de la cocina, camina hacia la entrada y toma los sobres, los revisa y detalla una carta dirigida a él. “Mr. H. Potter. The cupboard under the stairs” (En castellano: La alacena bajo las escaleras). “Little winging surrey”²⁶. Al leerla se sorprende.*



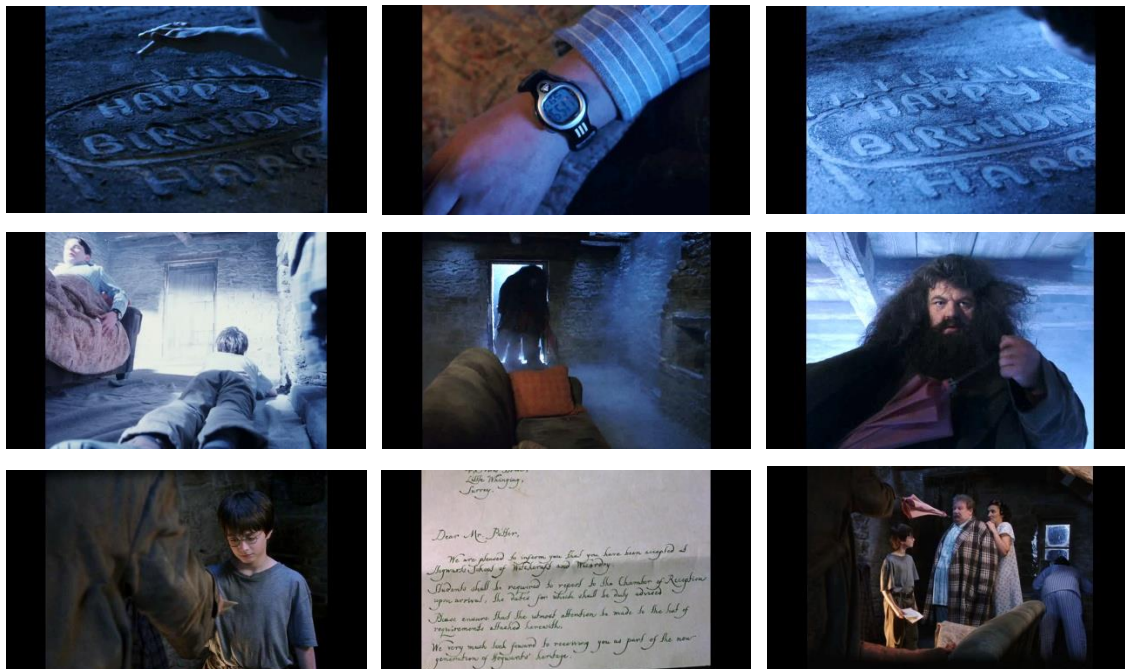
El segundo impulso precisa el momento en que Harry Potter toma y lee por primera vez una carta dirigida a él, por parte del colegio Hogwarts.

Estos dos *beats* determinan el comienzo de la aventura del protagonista que se extiende hasta el primer *punto de giro* (en la escena 25), cuando Hagrid llega a la choza de la familia Dursley en medio del mar, precisamente el día del onceavo cumpleaños de Harry Potter, para

²⁶ *Little Whinging Surrey* es un pueblo en el condado inglés de *Surrey*.

explicarle su atributo de mago, así como su aceptación en el colegio de magia y hechicería en Hogwarts. Este primer *punto de giro* puede describirse de la escena 25:

Escena 25. Ext/Noche. Choza: *La familia Dursley duerme, excepto Harry Potter que realiza un dibujo en forma de pastel por motivo de su cumpleaños. Algo golpea con fuerza la puerta, los niños se espabilan y esconden, la puerta cae al piso y tanto los tíos de Harry como su hijo gritan. Aparece un hombre de aspecto extraño que entra a la choza y recoge la puerta con una sola mano. Tío Vernon, con escopeta en mano, lo apunta y grita: “¡Exijo que se vaya de aquí, esto es propiedad privada!”. El hombre grande se acerca a él, toma la escopeta y la dobla. El hombre gigante saca de su bolsillo una torta y se la obsequia al pequeño Harry Potter por su cumpleaños, se sienta en el sofá y enciende la chimenea. En medio de su sorpresa, Harry pregunta al hombre extraño quién es y este contesta: “Rubeus Hagrid. Guardián de las llaves y terrenos de Hogwarts”. Conversan. Sin embargo, los tíos comienzan a contarle a Harry sobre su paradero. Hagrid los amenaza e indica que: “Ningún muggle podrá impedir que Harry vaya a la mejor escuela del mundo bajo el mejor director, Albus Dumbledore”. Terminan la conversación. Hagrid y Harry se marchan.*



Estas imágenes describen el momento exacto en el que Harry Potter recibe, de manos de Rubeus Hagrid, la carta que especifica su selección a la escuela de magia y hechicería de Hogwarts. Esta situación se convierte en el primer punto de giro, pues la historia cambia drásticamente.

Inmediatamente mostrada la línea de acción del filme empieza el desarrollo de la historia, se desencadenan las acciones y conflictos, aumentan el riesgo y la dificultad tanto para el protagonista como para los personajes secundarios. Parte de estos momentos, conocidos como golpes de efecto o impulsos, se expresan en las siguientes escenas del segundo acto:

Escena 29. Ext/Día. Callejón Diagon: *Harry entra al callejón y observa todo a su alrededor.*

Escena 36. Int/Día. Tienda Ollivanders: *Harry entra a la tienda y consigue su varita.*

Escena 38. Int/Día. Estación King Cros: *Harry y Hagrid caminan por la estación de trenes King Cross. Hagrid le entrega el boleto a Harry e insinúa que debe irse porque Dumbledore lo espera. Harry toma el boleto y dice: “¿Plataforma nueve y tres cuartos? Pero Hagrid debe haber un error. Aquí dice plataforma nueve y tres cuartos. Eso no existe ¿o sí?” (Harry voltea y se da cuenta que Hagrid ya no está).*



Al momento de recibir el boleto de la plataforma 9¾, Harry entra al portal del mundo mágico y todo lo que conocía desaparece.

Escena 39. Int/Día. Entre las plataformas 9 y 10: *Harry camina y se sitúa entre las plataformas nueve y diez, pregunta a un oficial de seguridad dónde está ubicada la estación 9¾, pero este le responde que no existe. Harry observa a una mujer y un grupo de niños, se acerca y la mujer comenta: “Todos los años es lo mismo. Todo está lleno de muggles”. Harry escucha la palabra muggles y camina hacia ella, le pide ayuda y entra a la plataforma.*

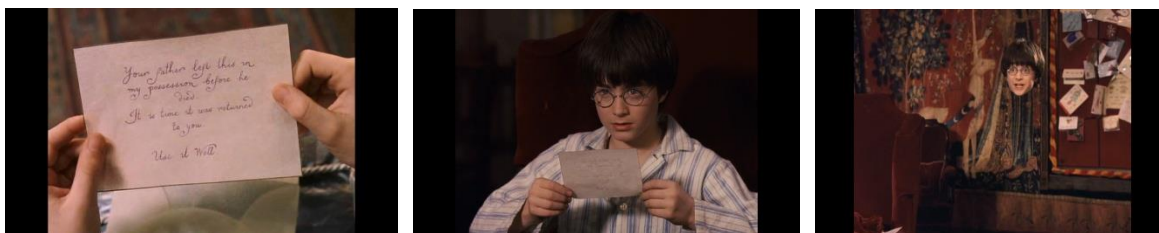
Escena 71. Int/noche. En Howarts: *Hermione, Ron y Harry observan al perro de tres cabezas.*

Escena 81. Int/Noche. Baño de niñas: *Hermione limpia sus lágrimas, camina y ve al trol, se asusta y sale corriendo. El trol la persigue. Harry y Ron entran, la ayudan y emplean el hechizo de levitación: “Agitar y volar Wingardium Leviósa”. La profesora McGonagall, Snape y Quirrell entran al baño, se dan cuenta que el trol está inconsciente. McGonagall pide explicación y Hermione asume toda la culpa.*



Impulsos: Harry y sus compañeros enfrentan al Trol de las mazmorras

Escena 94. Int/Día. Sala común de Gryffindor: *Harry se encuentra con su amigo Ronald, destapa su obsequio y lee: “Tu padre dejó esto en mis manos antes de morir. Es momento de que sea tuya. Úsala bien”. Descubre que es una capa y se la coloca.*



Impulsos: Harry recibe su primer regalo que en verdad puede sacarle provecho. La capa de invisibilidad

Escena 101. Int/Noche. Sala del espejo Oesed: *Harry se encuentra sentado frente al espejo y observa a sus padres. Dumbledore entra al cuarto y le indica que el espejo no refleja realidad ni esencia y recalca que será mudado a otra casa.*

Escena 95. Int/Día. Biblioteca: *Hermione sostiene un libro, murmura mientras camina, se sienta y conversa con Harry y Ron, lee un fragmento del libro sobre Nicolás Flamel.*

Estos golpes de efecto o *beats* particularizan las acciones en personajes con importantes funciones dentro del desarrollo de la historia, además de profundizar el conflicto en torno a Harry Potter. No obstante, durante el desarrollo de este acto se evidencian cambios convergentes para mantener la línea de acción, al intensificar el conflicto, el riesgo y la intriga dentro de la trama principal:

Escena 48. Int/Noche. Gran comedor de Hogwarts (Elección del Sombrero Seleccionador): *Los jóvenes magos entran al gran comedor acompañado por la profesora McGonagall. Seguidamente, el profesor Dumbledore ofrece unas palabras y comienza la selección.*



En la entrada a la Sala Común, las palabras del profesor Dumbledore da la bienvenida al colegio y la selección del sombrero particular realizada por el mágico sombrero construyen la escena al otorgarle un valor significativo dentro: Harry es escogido para la casa de Gryffindor.

Escena 57. Int/Día. Gran comedor. *Los estudiantes se encuentran realizando sus tareas, las lechuzas llegan con correspondencias. Harry le dice a Ron: “Alguien irrumpió en Gringotts. Oye esto: Una obra de magos oscuros o brujas desconocidas. Los duendes de Gringotts confirmaron que tras una intensa inspección no se perdió nada. La cámara 713 fue vaciada completamente ese día. ¡Qué extraño! Es la cámara a la que fui con Hagrid”.*



Harry consigue información importante sobre el robo al banco mágico.

Escena 85. Ext/Día. Patio de Howarts. *Los chicos vuelan con las escobas a sus posiciones, Madam Hooch entra al campo para dar las instrucciones y saca del baúl la bludgers²⁷, la Snitch dorada y por último lanza la Quaffle²⁸ e inicia el partido. Slytherin empata con Gryffindor 20 a 20 puntos. Harry divisa la Snitch y comienza a perseguirla, su escoba es hechizada y empieza a moverse de un lado para el otro hasta perder el control. Ron y Hagrid se preocupan. Hermione trata de detenerlo.*



²⁷ *Bludgers* es una pelota negra muy dura, hecha de hierro, que los jugadores golpean para evitar se impactados por esta. Los demás jugadores deben esquivarla

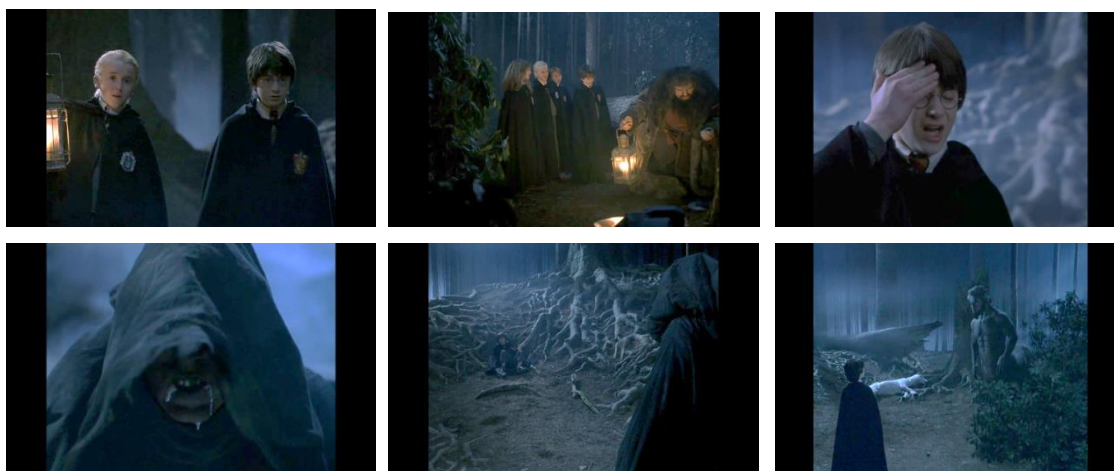
²⁸ La *Quaffle* es una pelota de color rojo, pero no es esférica, tiene como función hacer anotar puntos de 10 en 10 introduciéndola por los tres aros del equipo contrario. Esta pelota se usa en el Quidditch, como deporte pionero del mundo mágico.



Otro de los momentos en que Harry debe sobrepasar obstáculos se evidencia en estas imágenes en que pierde el control de la escoba, pues ha sido hechizada. Hermione sospecha del profesor Snape y rápidamente trata de quemarle su túnica y así terminar con el hechizo.

Escena 90. Ext/Día. En los patios de Hogwarts: *Hermione, Ron y Harry conversan sobre Snape y su vinculación con el perro de tres cabezas (Fluffy). Hagrid los mira y dice: “Lo que cuida ese perro es asunto de Dumbledore y de Nicolás Flamel”.*

Escena 111. Ext/Noche. Bosque prohibido: *Draco Malfoy conversa con Harry sobre lo mal que los tratan. Escuchan un ruido, pero siguen caminando. El perro Fang se detiene, Harry y Draco observan al hombre de la túnica oscura bebiendo la sangre del unicornio. Harry siente un dolor en la cicatriz y el hombre misterioso los mira. Draco sale corriendo junto a Fang. Harry queda solo. El hombre con capa se acerca a Harry, que cae al piso y trata de apoyarse. Sobre el hombre se observa la sombra de un centauro y dice a Harry que el lugar no es seguro.*



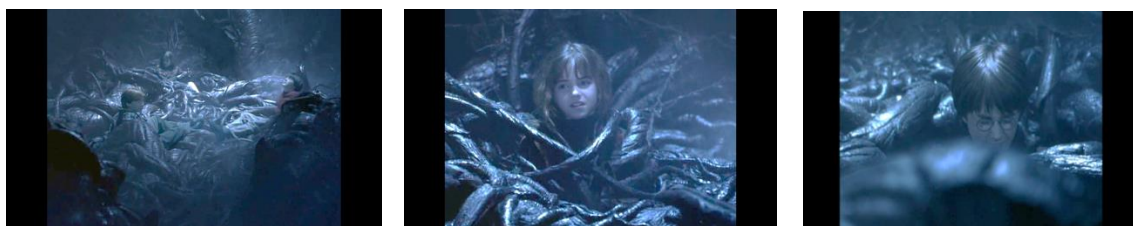
El centauro Firenze explica a Harry Potter que en el colegio Hogwarts ocultan información relevante sobre La piedra filosofal.

Luego de estas acciones centradas en información importante para darle impulso al personaje principal, al término del segundo acto, tanto Harry Potter como sus compañeros se involucran en una serie de acontecimientos con permanentes eventos que impiden alcanzar su objetivo: se acentúa así la crisis del conflicto principal. En las próximas escenas se acrecientan

las barreras, complicaciones y reveses para que el personaje protagonista no logre alcanzar su objetivo: llegar a la piedra filosofal que, más allá de un juego, se trata de una peligrosa competencia contra fuerzas oscuras, una lucha entre el bien y el mal.

Escena 119. Int/Noche. Cuarto de Howarts. *Hermione, Ron y Harry entran al cuarto, ven al perro y le quitan la pata de la trampilla, la abren y se asoman. El arpa deja de sonar y despierta a Fluffy. Los chicos gritan y saltan por la trampilla.*

Escena 120. Int/Noche. En el Lazo del Diablo: *Los chicos caen en las raíces de una planta y comienzan a moverse hasta cubrirlos completamente. Hermione les comenta que no deben moverse, pues, se trata de la planta del lazo del diablo.*



La planta Lazo del Diablo es uno de los obstáculos que debe sobrepasar Harry Potter junto con la ayuda de Hermione Granger.

Escena 124. Int/Noche. Cuarto de las llaves voladoras: *Hermione, Ron y Harry caminan hacia las llaves, observan el salón y ven una escoba voladora. Ron camina hacia la puerta y dice “Alohomora”, pero no se abre. Harry divisa las llaves y monta la escoba, atrapa la llave y la lanza.*

Escena 125. Int/Noche. En la tabla de ajedrez mágico: *Harry, Ron y Hermione llegan a una especie de tablero, lo pisan y de inmediato se enciende. Ron da instrucciones e inicia el partido. El juego finaliza y Ron se sacrifica.*



El juego de ajedrez mágico es una de las pruebas más difíciles que deben afrontar Ronald, Hermione y Harry Potter para llegar a la piedra filosofal.

El *segundo punto de giro* se presenta al final del segundo acto (en la escena 126) cuando Harry descubre que el tartamudo profesor de *Defensa para las Artes Oscuras*, Quirrell, era el hombre que llevaba consigo al malvado Voldemort, además del causante de todas las adversidades que atravesó durante el año escolar. Esta escena es imprescindible para definir el desenlace de la historia, pues comienza una lucha inminente entre las fuerzas opuestas de la historia. Narrativamente, se busca la resolución del conflicto. En resumen, esta escena –y *punto de giro*– se evidencia de este modo:

Escena 126. Int/Noche. En Howarts. *Harry baja las escaleras y se encuentra al profesor Quirrell. Confundido, piensa que Snape era quien quería matarlo en el juego de quidditch, pero Quirrell niega todo. Harry siente un fuerte dolor en la cicatriz y escucha una voz. Quirrell se quita el turbante y el espejo refleja una figura en forma de cabeza. Harry reconoce a Voldemort y continúan la conversación. Quirrell salta sobre Harry y lo empuja al piso, este extiende su brazo y quema la mano del profesor. Harry observa sus palmas y mira que Quirrell se está desintegrando. Voldemort grita, Harry se levanta, escucha un sonido, el polvo se transforma en el fantasma de Voldemort, Harry se voltea, el fantasma lo traspasa y lo deja caer al piso.*

Resulta evidente que este giro de la acción tiene como propósito empujar la historia hacia el clímax para propiciar un desenlace. Como en muchos filmes comerciales, la ubicación de este quiebre de la acción presenta generalmente una lucha entre las fuerzas opuestas, para anticipar no solo la resolución del conflicto principal, sino el cierre de las subtramas, así como definir la situación final de los personajes. Particularmente, este punto de giro represetta la consumación definitiva del tema, pues el personaje principal sucumbe a ciertas acciones desfavorables para que luego tome impulso y se evidencien sus propias potencialidades.

Seguidamente, el tercer acto se inicia con la fuerza que empouja la historia hasta el clímax – minutos antes del desenlace de la historia– con el enfrentamiento del hombre de dos cabezas por la tenencia de la piedra filosofal (en otros términos, el objeto de deseo que excusa la transformación del personaje). El desenlace se manifiesta cuando el joven mago destruye tanto al profesor Quirrell como a Voldemort al convertirlos en polvo. El joven hechicero obtiene la piedra (como símbolo de triunfo en la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas como mago y hechicero), pero evita también el regreso físico del “Señor tenebroso”. En la escena 129, luego de culminar las clases, el director Dumbledore premia la casa Gryffindor.

A continuación se presentan una serie de imágenes alusivas a estas escenas:



Harry Potter descubre que el profesor Quirrell lleva consigo al temible Lord Voldemort, trata de confrontarlo y lo vence. Igualmente obtiene la piedra filosofal y evita el regreso en vida de Voldemort, el “Señor tenebroso”.

Escena 129. Int/Noche. Gran Comedor: *La bandera que adorna el comedor pertenece a Slytherin. La profesora McGonagall toca la copa y el profesor Dumbledore inicia el discurso de cierre de año. Reconoce las actuaciones de sus alumnos Neville, Ron, Hermione y Harry. Entoces coloca la bandera de la casa de Gryffindor como ganadora.*

Estos elementos forman parte de la estructura narrativa del filme, que se subdivide en tres actos, tal como ocurre con el cine comercial occidental. El planteamiento se inicia con una *primera imagen* para ubicar la historia de Harry Potter, quien recibe una revelación, luego entra en un porta mágico para llegar al colegio Hogwarts para formarse como mago y hechicero, pero

debe enfrentar una serie de adversidades hasta enfrentar al profesor Quirrell, poseído por el malvado Lord Voldemort, asesino de sus padres. En el siguiente diagrama puede notarse la ubicación narrativa de estas inferencias:

Primer punto de giro Esc.25 Ubicado a los 15:6min	Segundo punto de giro Esc. 126 Ubicado a la 1:07 min	Clímax Esc. 126
Planteamiento Esc. 1- 25	Desarrollo Esc. 26- 126	Resolución Esc. 127-130
Acto I	Acto II	Acto III

A partir de estas recurrencias, las situaciones de la trama giran en torno al personaje principal. Esto promueve que el desarrollo de la película sea de forma progresiva y continua (*in crecendo*), lo cual permite el avance de los acontecimientos o hechos de la historia. No obstante, el filme muestra recursos de *relajación*; es decir, mediante la intercalación de una escena (intensa) y otra distendida. Usualmente se recurre a las escalas de plano para establecer y expresar al espectador el lugar donde se desarrollará la acción siguiente. Se trata de planos de establecimiento que, generalmente, relajan las acciones intensas anteriores, pero, además, ubican al espectador en otro lugar, es decir, no solo funcionan como planos de establecimiento, sino que disminuyen la intensidad de las escenas anteriores. Por ejemplo, en la escena 25 (imagen de la choza sobre la gran roca), en la escena 26 (puente de Londres), así como en las escenas 46 y 53 (castillo de Hogwarts).

Sin duda, la estructura narrativa fílmica de *Harry Potter y La piedra filosofal* recurre a códigos cinematográficos para precisar algún tipo de cambi temporal. En el desarrollo del segundo acto, se precisó el uso intencional del *flash back (analepsis)* en la escena 37, en el comedor del callejón Diagon: Hagrid, mientras conversa con Harry Potter sobre la manera en que Voldemort mató a sus padres, varias imágenes describen las acciones sobre este crimen. Este recurso narrativo representa situaciones que están al margen de la historia narrada, pero importante para la construcción del personaje protagónico y la razón que mueve (y conmueve) a Harry Potter en cuanto a definir un objetivo de acción para cumplir una meta u objetivos principales. Visualmente:



Hagrid (el Guardián de las Llaves de Terrenos de Hogwarts) explica detalladamente a Harry Potter cada uno de los sucesos que marcaron su vida: la muerte de sus padres y la cicatriz que tiene en la frente en forma de rayo.

En escaleta:

Escena 37. Int/Noche. Un comedor en el callejón Diagon. *Sentados alrededor de una mesa, Hagrid explica a Harry sobre el mago que mató a sus padres.*

Escena inserta A: Ext/Noche. Bosque oscuro: *Un hombre vestido con capa negra camina por un bosque sombrío.*

Escena inserta B: Ext/Noche. Frente a la casa de los Potter: *El hombre con capa negra se para frente a una casa, abre la puerta y entra.*

Escena Inserta C: Int/Noche. Cuarto de Harry Potter: *El hombre con capa entra al cuarto, observa a una mujer y al bebé. La mujer (madre de Harry) abraza al bebé y una fuerte explosión derrumba la puerta. El hombre con capa lanza hechizo mortal a la madre de Harry Potter.*

Escena inserta D: Ext/Noche. En las afueras de la casa de los Potter: *Una fuerte luz sale de la ventana del cuarto.*

Escena Inserta E: Int/Noche. Cuarto de Harry Potter: *Una varita apunta al bebé.*

Continuación Escena 37. Int/Noche. Un comedor en el callejón Diagon: *Harry conmovido habla con Hagrid.*

Uno de los elementos de uso reiterado en esta película es el uso del código cromático como herramienta para definir el ambiente del lugar, así como en la identificación, características y vestuario de los personajes. Específicamente, en *Harry Potter y la piedra filosofal* se utilizaron colores cálidos (como el amarillo y el rojo), sobre todo en las escenas donde Harry entra al portal

mágico, en el expreso de Hogwarts, en el juego de *quidditch*²⁹, al momento de estar en la sala común con sus compañeros, al realizar los hechizos y encantamientos. Podría afirmarse que su uso se centra en subrayar esa característica juvenil del personaje principal y su entorno, tal como puede percibirse en estas imágenes:



El uso de colores vivos y llamativos en la primera película de Harry Potter y la piedra filosofal agrega cierto dinamismo y alegría a las escenas.

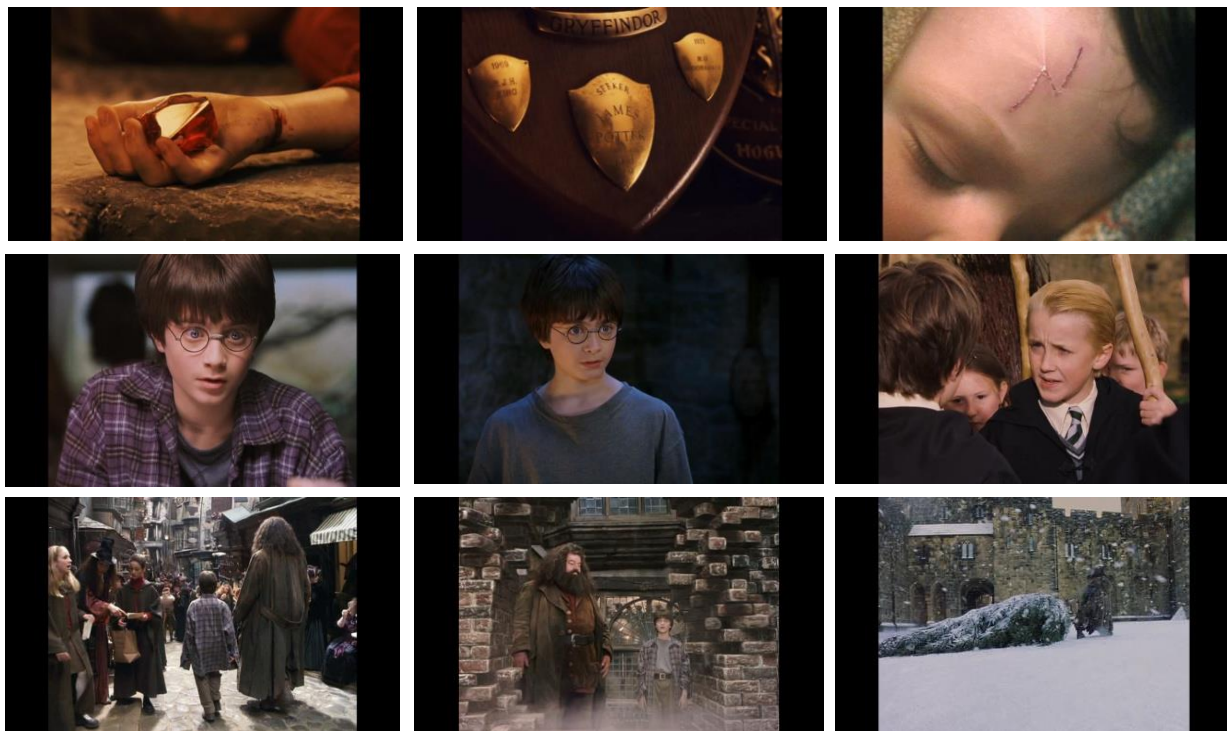
No obstante, el uso de colores fríos y oscuros se manifiesta en ciertas escenas de tensión como aquella del bosque prohibido y el lugar donde permanece el perro de tres cabezas. Esta utilización cromática se diferencia de las escenas anteriores porque tienen contenidos narrativos diferentes, pues las acciones tienen propósitos más temáticos:



Los colores y sus diferentes escalas tienen como objetivo resaltar los hechos más relevantes del filme.

Asimismo, los encuadres funcionan como código para obtener composiciones armoniosas y organizadas, basadas en el uso de las diferentes escalas de planos (general, entero, americano, medio, detalle y *close up*, entre otros) y con el propósito de destacar emociones, sentimientos, expresiones de los personajes; o bien, describir un ambiente, personaje o situación especial. En este caso, el filme es muy rico tanto en la amplitud de planos como en escalas cerradas:

²⁹ *Quidditch* deporte aéreo que se juega en el mundo mágico, empleado una escoba voladora.



El uso de las diferentes escalas de planos permite exponer cada una de las emociones y sentimientos del joven hechicero y sus compañeros. Los planos abiertos describen y comparan lugares, características y situaciones.

Narrativamente, la estructura de la película adquiere sentido con la mezcla de *formas de paso* (o transiciones), que son utilizadas para marcar acciones dentro de una misma escena o pasar de una secuencia a otra. Por ejemplo, como en la mayoría de los filmes, el *corte* es de uso permanente y recurrente, pero, el *fundido a blanco* se utiliza estratégicamente para delimitar una escena de otra, además de otorgar al filme una carga simbólica de inocencia, paz y luminosidad para definir características propias del personaje principal protagonista, sobre todo al inicio del filme:

Escena 1. Ext/Noche. Camino Privet Drive: *Una lechuza está parada sobre el letrero Privet Drive. Un señor de gran edad vestido como un mago (Albus Dumbledore) saca un objeto llamado desluminador, con el cual apaga las luces de los faroles que circundan la calle y transforma un gato negro en humano, específicamente en la profesora McGonagall. Dumbledore y la profesora conversan. Dan la espalda, miran al cielo, visualizan a un hombre encima de una motocicleta que desciende y toca el piso, estaciona su moto, la apaga, se quita el protector para los ojos y dice: “Profesor Dumbledore, señor. Profesora McGonagall”. Dumbledore responde: “¿No hubo problema, espero Hagrid?”. El gigante contesta: “No, señor, el bebé se durmió*

cuando veníamos volando sobre Bristol. Trate de no despertarlo”. El profesor Albus toma al infante en sus brazos y camina junto a la profesora McGonagall y esta dice: “Albus, ¿de veras cree que es seguro dejarlo con esta gente? Los he observado todo el día. Son de la peor clase imaginable de muggles. “De veras son”. Albus resalta: “Es la única familia que tiene”. McGonagall acota: “Este niño será famoso. No habrá ni un niño en nuestro mundo que no conozca su nombre”. Albus: “Exactamente. Le irá mejor creciendo lejos de todo eso. Hasta que esté listo”. El profesor Albus deja al bebé en la puerta de una casa y, encima de él, coloca una carta que dice: Mr. año Mis V. Dursley. 4 Privet Drive. Little Whinging Surrey. Albus Dumbledore: “Buena suerte, Harry Potter”. Luego, la cámara enfoca el rostro del bebé y la cicatriz en forma de rayo.



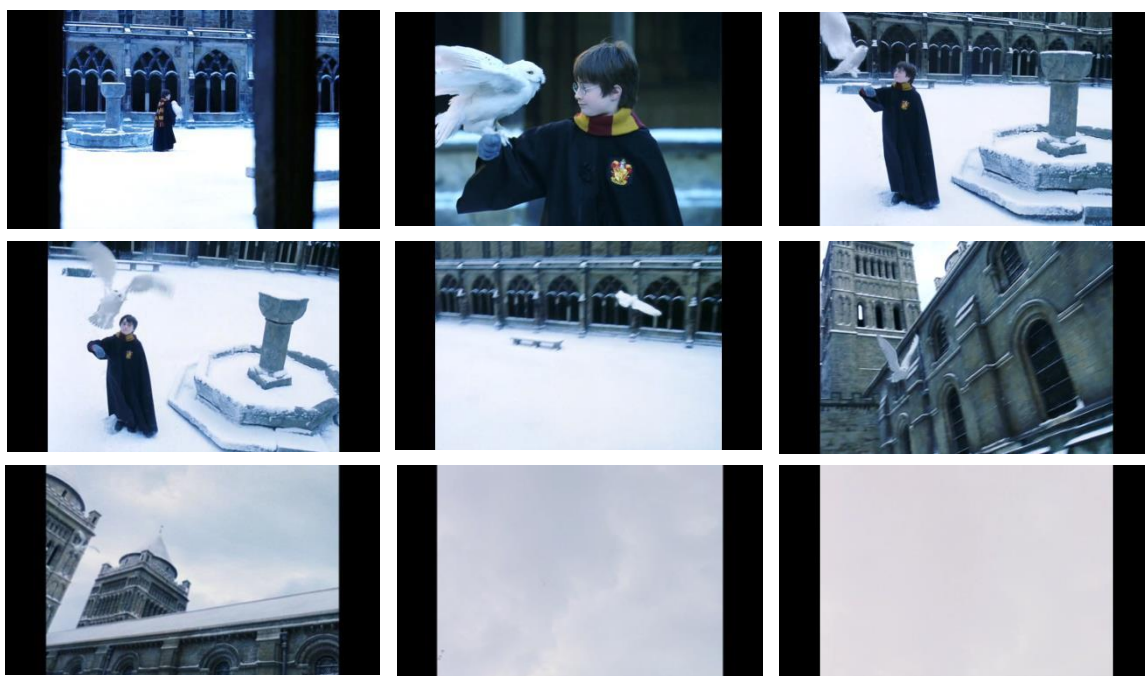
El fundido a blanco inicia prácticamente la historia al unir personajes significativos de la historia

El otro ejemplo del paso temporal mediante el recurso del *fundido a blanco* ocurre durante la secuencia 4, escena 37. En algún lugar del callejón Diagon, Hagrid conversa con Harry sobre la forma en que Voldemort mató a sus padres, cuando él era un pequeñuelo y de cómo se le marcó la cicatriz en forma de rayo. La reiteración simbólica de esta escena es igual a la anterior:

Escena 37. Int/Noche. Un comedor en el callejón Diagon. *Sentados alrededor de una mesa de madera, Hagrid explica a Harry Potter sobre el mago tenebroso que mató a sus padres.*

Asimismo, al terminar la secuencia 12, escena 102, Hedwig (el ave de Harry Potter) sobrevuela los alrededores del colegio de Hogwarts y durante ese cambio de imagen ocurre el *fundido a blanco* como elemento de puntuación y transición para ubicar la historia en otro contexto, pero siempre precisa las características buenas, inocentes y mágica del protagonista:

Escena 102. Ext/Día. En Hogwarts. *Hedwig vuela sobre los alrededores del castillo de Hogwarts.*



El fundido a blanco utilizado en estas escenas sirve para darle paso a otra situación e iniciar a una nueva secuencia

Otro código de representación visual utilizada en este filme es la *disolvencia* (que mezcla una imagen sobre otra para unir situaciones, escenas, acciones o lugares) para cambiar de lugar y situación. Tal como ocurre –a modo de ejemplificar un poco esta recurrencia– en el transcurso de la secuencia 3, escena 37; mientras Hagrid explica a Harry sobre la muerte de sus padres, se observan pequeñas disolvencias encadenadas entre las imágenes para describir un hecho ocurrido en la historia de Potter, pero excluido del filme. Sin duda, una técnica estética que

involucra un *flash back* o vuelta al pasado de la vida del personaje principal para que pueda avanzar en el logro de sus objetivos dentro de la narración:



Mientras Hagrid explica a Harry sobre la muerte de sus padres

En cuanto a los códigos sonoros (integrados por la música, la voz, el ruido y el silencio) son utilizados también como una herramienta fundamental para contextualizar situaciones de tensión, alegría e incertidumbre; es decir, una pieza esencial para este tipo de producciones cinematográficas. Por ello, en todas las escenas de esta película, la música se maneja intencionalmete para apoyar y reforzar las acciones de los personajes y crear expectativas en el espectador. A través de la repetición de estos sonidos y melodías se crean asociaciones simbólicas con los personajes y determinadas acciones, tal como ocurre con el tema principal del filme (activo e imponente) para recalcar distintos momentos de la historia y darle relieve a las escenas: una partitura sinfónica que enfatiza las acciones de ese mundo mágico, definido por aventura y la fantasía, sobre la vida del personaje principal.

La historia de Harry Potter expone varios elementos de evidente carga significativa y produce una narración compleja –quizás derivada del traslado literario a la narración fílmica–.

Precisamente, la cicatriz en la frente del joven hechicero es la apertura a todos los eventos y circunstancias. La cicatriz (marcada en la frente del protagonista) es el signo que determina la unión de Harry Potter con Voldemort, pues, mediante un maleficio, el terrible mago trata de eliminar al joven sin lograr su objetivo. Sin embargo, durante el relato, la cicatriz provoca dolor y molestia, así como un indicio de las próximas adversidades que ocurrirán al personaje principal. De este modo, la historia incrementa la tensión e intensidad del filme.

Voldemort, como principal antagonista de la historia, es la fuerza que aporta a la trama un motivador impulso narrativo, porque de sus propósitos se desarrollan la mayoría de las acciones más relevantes que determinan la dirección de los demás personajes, específicamente, de Harry Potter. La conexión entre ambos logra unirlos de forma indirecta, por ello, el joven aprendiz de magia puede percibir la proximidad de los inconvenientes. Esto reviste al personaje de una característica premonitoria que aventaja a las fuerzas opuestas.

En la narrativa fílmica de *Harry Potter y la piedra filosofal* todos las cuestiones vinculadas con la magia (hechizos, animales fantásticos y objetos específicos) se convierten en signos utilizados para representar el sorprendente mundo de la magia, la ilusión y la lucha entre el bien y el mal, lo que produce una estructura sólida en cuanto a la temática manifiesta en la narrativa en un género cinematográfico de aventura y fantasía. No obstante, se recomienda igualmente profundizar el análisis de otros elementos estructuradores del relato, así como las distintas vinculaciones entre el cine y la literatura.

Esta primera película de la saga de *Harry Potter*, conocida como *The Philosopher's Stone* en el Reino Unido y *The Sorcerer's Stone* en los Estados Unidos, se exhibió el 16 de noviembre de 2001. En Venezuela, la obra fue estrenada el 5 de diciembre de ese año, con el título *Harry Potter y la piedra filosofal*, de 152 minutos, dirigida por David Yates, la cual recaudó más de 900 millones de dólares en la taquilla mundial; además, fue nominada a varios premios internacionales.

Sin embargo, si la búsqueda y lucha por la piedra filosofal desencadenó un maremágnum de intrigas y acontecimientos que lograron describir no solo las acciones, sino la estructura narrativa sobre la historia de Harry Potter, *La Cámara de los Secretos* –segunda película de la saga– reforzó el conjunto de acontecimientos en torno a los personajes de la historia, que se inicia en casa de los Dursley, en Privet Drive, lugar donde el pequeño Potter debe pasar sus vacaciones

de verano. Sus tíos, Petunia y Vernon, reniegan de la magia, además de todo aquello que esté relacionado con esta.

Con la ayuda su amigo Ronald y sus hermanos gemelos, Harry sale del encierro para trasladarse al mundo mágico: la madriguera. Es allí donde el pequeño Potter disfruta sus últimos días de descanso y compra sus útiles escolares en el callejón Diagon³⁰. Al transcurrir las semanas, mientras los chicos regresan al colegio Hogwarts, las adversidades empiezan a conducir la historia hacia otros desafíos: el carro embrujado y el árbol *sauce boxeador* actuarían como obstáculos para que los jóvenes brujos no lleguen a su destino. Asimismo, al pisar los terrenos del castillo empiezan los verdaderos problemas comenzar: un elfo domestico³¹ (llamado Dobby) impediría que los jovencitos permanezcan en el colegio, un enfrentamiento con una serpiente, el ruido de un basilisco, el diario de Ton Ryddle y la desaparición de Ginny Weasley (hermana de Ron) se constituyen en los eventos más destacados para estructurar una narración más compleja y oscura.

En la tercera entrega, *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, la historia se inicia en casa de los odiosos y abominables tíos de Harry Potter, quien se encuentra de vacaciones, pero, en esta ocasión, la visita de la hermana de su tío, Margaret, hace de su estancia un verdadero infierno. El decidido Harry se va del hogar de los Dursley, en Privet Drive, y se sube al autobús noctámbulo³² para regresar al colegio. Al llegar, Harry enfrenta su más temible temor: las clases de *Defensa contra las artes oscuras* del hombre lobo y profesor Lupin. Harry descubre que los *dementores*³³ tienen la capacidad de detectar sus miedos y logra controlar sus ansiedades, pero debe manejar emocionalmente la situación de tener un pariente privado de libertad injustamente en la cárcel de de Azkaban, llamado Sirius Black, su padrino. A pesar de todos los inconvenientes, Sirius y Harry se conocen y establecen un lazo que los une más allá de los peligros causados por las fuerzas oscuras.

En el cuarto año escolar de Hogwarts, Harry Potter (ya de catorce años) enfrenta tensas situaciones debido al campeonato de los tres magos para mayores de edad, en el cual deben superar las pruebas: el dragón, el lago y el laberinto; este último es el lugar donde deberá luchar contra el temible Voldemort.

³⁰ Lugar donde los brujos (as) y magos compran sus artículos de hechicería como varitas, escobas, túnicas, ente otros objetos.

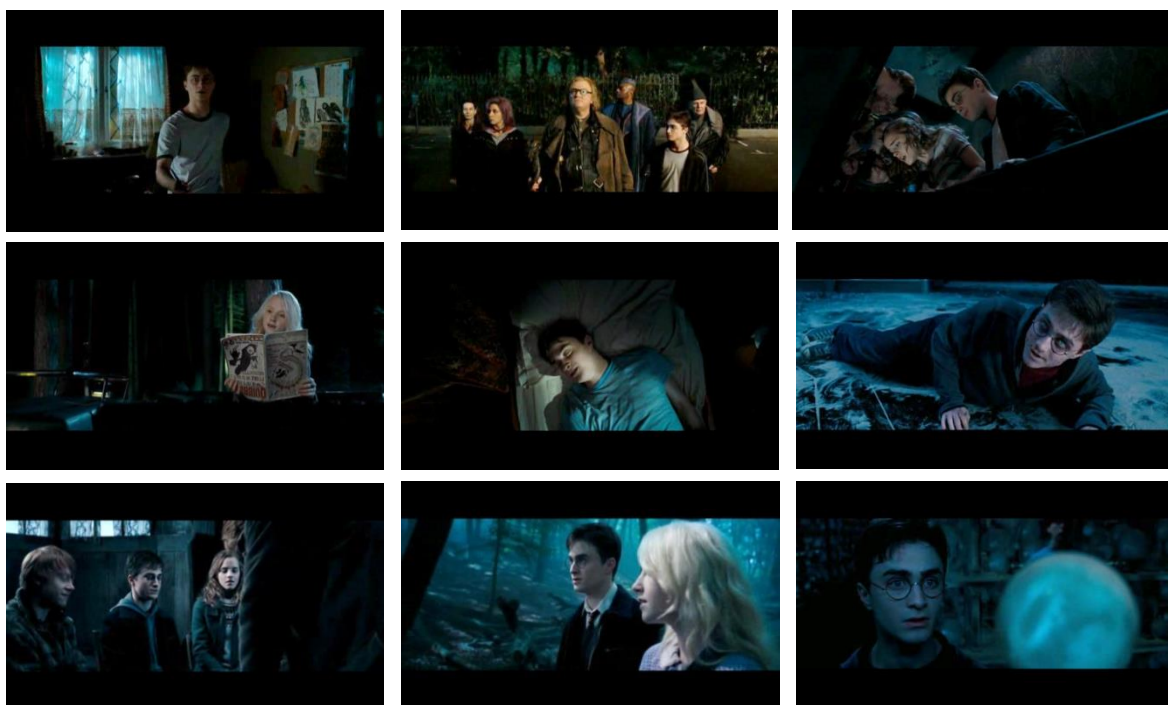
³¹ Un elfo doméstico es una criatura extraña cuya función es servir a una familia.

³² El autobús noctámbulo es usado por los brujos (as) y hechiceros (as) que han perdido su hogar.

³³ *Dementores* son espectros fantasmales con forma humana, pero sin extremidades, oscuros y tenebrosos. Tienen como función robarle el alma a las personas a través del beso de la muerte, además, se alimentan de los buenos recuerdos.

4. Harry Potter y la Orden del fénix: las complicaciones

La quinta película de la saga, *Harry Potter y la orden del fénix*, fue exhibida entre el 11 y el 13 de julio de 2007. Con una duración de 138 minutos, este filme –dirigido por David Yates– generó ventas en taquilla que sobrepasaron también 900 millones de dólares; además fue nominada a 27 premios y obtuvo 10 de ellos. Se trata de una producción cinematográfica mucho más sombría que las anteriores. De hecho, la iluminación parece convertirse en la protagonista de algunas escenas, utilizada de manera intencional para generar ciertas atmósferas, caracterizar determinados ambientes y, con el uso de colores oscuros, representar el asunto enigmático del filme, la complejidad de la trama y el misterio de la magia que envuelve la vida de Harry Potter. La oscuridad, el miedo, la incertidumbre y la desesperación son los conceptos/ideas que reviven la historia, escena tras escena, durante la narración del filme.



Los colores usados en la película *Harry Potter y la orden del fénix* son manejados intencionalmente para resaltar el propósito de la escena. Por ello, cada vez que Harry debe descubrir una información, cuando la tensión en la trama aumenta; o bien, se establecen cambios o transformaciones del personaje principal, los colores se perciben oscuros.

Aun cuando la película *Harry Potter y la orden del fénix* fue proyectada seis años después de la primera entrega, la línea argumental mantuvo su similitud a los filmes anteriores: la temática, los personajes y el vestuario, entre otros elementos importantes, mantuvieron la esencia de la historia. Con la presencia de un joven mago más maduro y con mayor conocimiento sobre la magia, la narración se tornó compleja y oscura. Con todo, para construir la estructura narrativa

de este filme se diseñaron escenas d eduración variable. La situaciones o circunstancias se desarrollaron en 142 escenas agrupadas en 13 secuencias, las cuales se identificaron de acuerdo con las acciones presentadas en la historia (sin aludir la posibilidad de acercamiento a la temática del filme):

Secuencia 1 (Esc.1-11): Los dementores

Secuencia 2 (esc.12-18): El cuartel de la Orden del fénix

Secuencia 3 (esc.19-23): La duda del ministerio de magia

Secuencia 4 (esc.24-32): El expreso de Hogwarts

Secuencia 5 (esc.33-37): Otro año en Hogwarts

Secuencia 6 (esc.38-59): La suma inquisidora

Secuencia 7 (esc.60-92): La creación del ejército de Dumbledore

Secuencia 8 (esc.93-102): El ataque de la serpiente

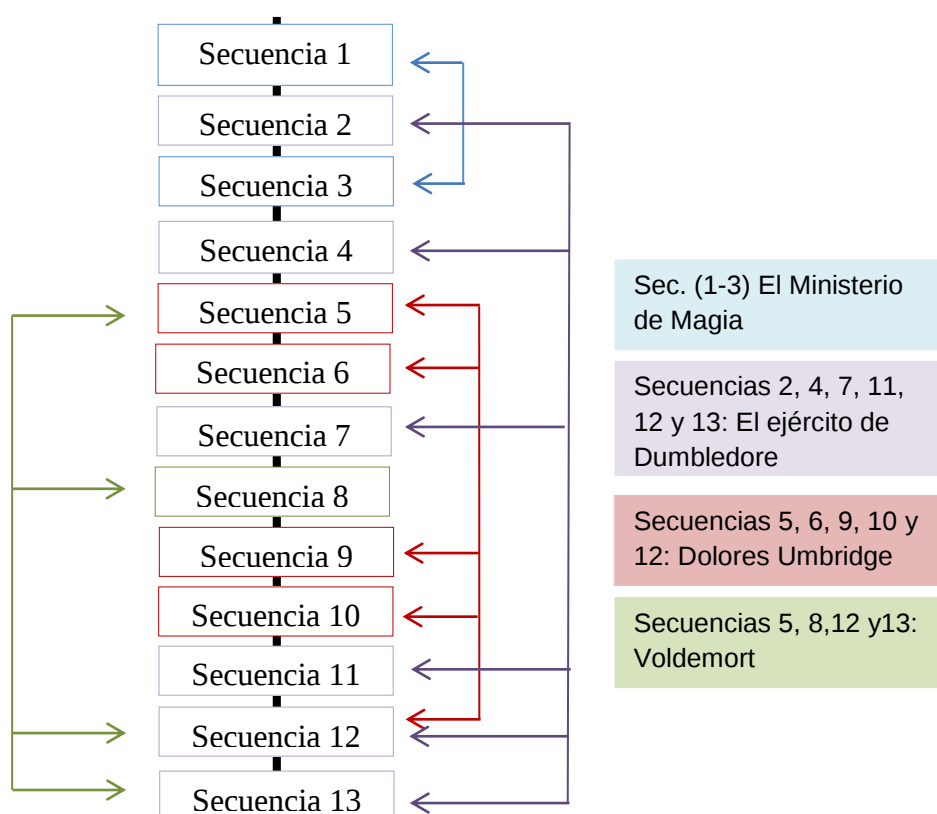
Secuencia 9 (esc.103-114): El regreso de Hagrid

Secuencia 10 (esc.115-120): Dolores Umbridge

Secuencia 11 (esc.121-125): El peor recuerdo de Snape

Secuencia 12 (esc.126-131): La visión de Harry Potter

Secuencia 13 (esc.132-142): La pelea por la profecía



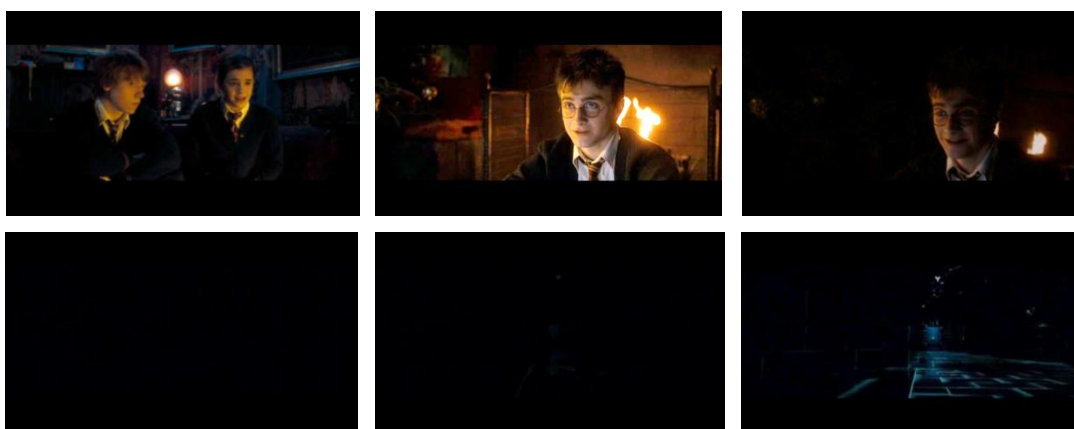
Estas trece secuencias describen un conjunto de hechos, conflictos y adversidades que atraviesa tanto el personaje principal, los personajes de apoyo, como los antagonicos. Estas secuencias (y algunas escenas) se unen mediante determinadas *formas de paso* cinematográficas, pues su propósito es delimitar una bloque narrativo para marcar el inicio o el término de una secuencia (o escena) a otra. Por ejemplo, una *disolvencia* cierra la escena 102 para dar paso a la escena 103. Se puede observar un leve desvanecimiento de la imagen del árbol genealógico de los Black³⁴ para tomar fuerza la siguiente escena en la que Harry conversa con Cho en el patio del colegio Hogwarts. La integración es narrativa, pero también temática:

Escena 102. Int/día. Cuarto del árbol genealógico de los Black: *Harry y Sirius conversan.*

Escena 103. Ext/Día. Hogwarts: *Los estudiantes se encuentran en el patio del colegio, Harry conversa con Cho, Hermione lo llama.*

El *fundido a negro* se manifiesta en escenas más dramáticas, que son determinantes para la construcción narrativa de la historia. Por ejemplo, en la escena 8, en el cuarto de Harry Potter, este golpea la pared y el retrato de sus padres cae al piso, la lechuza se agita y Harry se inclina para recogerla. En la escena 92 puede apreciarse mejor el cambio de secuencia a través de esta forma de paso, importante para la estructura narrativa del filme; en este caso porque une la secuencia de la creación del ejército con el ataque de la serpiente:

Escena 92. Int/Noche. Sala común de Gryffindor: *Hermione, Ron y Harry conversan sobre Cho.*



Entre las escenas 98 y 99 se establece el uso de dos *formas de paso* el mismo tiempo: un *fundido a negro* mezclado con un *fundido a blanco*. Sin duda, se trata de dos escenas de tensión y

³⁴ El apellido Black proviene de una de las familias de sangre pura, es decir, conservan su pureza. Poseen un gran linaje.

significados diferentes. Por un lado, Harry continúa las lecciones de *legilimency*³⁵ con el profesor (Escena 98) y luego varios niños juegan en la nieve (Escena 99). Un claro ejemplo de cuando se representa la pérdida de la inocencia mediante el uso de códigos visuales con la combinación de las gradaciones blancas y negras, respectivamente:

Escena 98. Int/Noche. Oficina de Snape: *El profesor Snape le informa a Harry de la conexión entre la mente del Señor Tenebroso y la suya.*



Ejemplo de confluencia entre fundidos a negro y blanco

Escena 99. Ext/Día. Frente al edificio de Sirius. *Niños juegan en la nieve.*

La unión de estas dos formas de transición ayuda a reestructurar la secuencia del ataque de la serpiente. Una lucha más del personaje principal por alcanzar su objetivo al superar este obstáculo o adversidad, nuevamente a través de una guerra de poderes, un enfrentamiento entre el bien y el mal. Figuras como la inocencia y la perseverancia se manifiestan para dar mejor relieve a la caracterización del personaje protagonista.

Sin embargo, tal como suele ocurrir en la mayoría de las películas de fantasía y aventuras, los *cortes* –tal como se conoce y se ha referido en el análisis de la película anterior– se convierten en el recurso más usado como *forma de paso* para darle más dinamismo al filme con escenas

³⁵ *Legilimency* consiste en entrar y saber hasta el más mínimo detalle del pensamiento de otras personas.

mejor elaboradas (en diferentes planos y angulaciones), a veces muy rápidos y precisos; en otros casos, casi imperceptibles.

Respecto a la búsqueda de elementos narrativos, en este filme se identificaron igualmente los *beats* (golpes de efecto) más relevantes de la historia. Por consiguiente, en la composición narrativa se localizó el impulso creador del primer movimiento en la historia (ubicado en el primer acto) y se sitúa dentro de la escena 3:

Escena 3. Int/Día. Túnel cerca del parque: *Harry y Dudley entran al túnel, dan unos pasos, miran las luces. Un dementor aparece y toma del cuello a Harry Potter, el primo Dudley corre y resbala. El dementor le quita el aliento y el joven mago saca de su bolsillo la varita y exclama: ¡Expecto Patronum! Luego, el dementor sale expulsado.*



Esta acción representa el punto de partida (o detonante) que redirecciona la trama, al afectar al personaje principal y originar diferentes problemas que perjudican tanto su entorno familiar como su estancia dentro del colegio de Hogwarts. Posteriormente ocurre el *primer punto*

de giro (Escena 17), la historia cambia de modo radical y agrega un mayor de riesgo a la toma de decisión que deberá asumir Harry Potter:

Escena 17. Int/Noche. En la cocina: *Al momento de cenar, Sirius, Lupin y “ojo loco” Moody hablan sobre el ministerio de magia, la creación de la Orden del fénix y el objeto poderoso que desea el Señor tenebroso. La señora Molly interrumpe, pero Harry pide información para unirse a la Orden y buscar el objeto o arma que tanto desea Voldemort.*

Se inicia entonces el *segundo acto*, en el cual empiezan a desencadenarse las adversidades y conflictos que debe atravesar el joven mago. Las situaciones y acontecimientos aumentan la dificultad para el protagonista y sus personajes de apoyo. Estos fueron los *beats* intercalados:

Escena 38. Int/Día. En el aula de clases: *Los estudiantes se divierten, la profesora Umbridge inicia la clase e informa que aprenderán a usar magia sin hacer hechizos de defensa. Harry menciona el valor de usar la magia, la profesora lo mira y explica que el Señor tenebroso no existe y, por esta afirmación, Harry es castigado.*

Escena 39. Int/Noche. Despacho de Umbridge: *Dolores coloca azúcar a su café, lo prueba y escucha golpear la puerta. Harry entra, toma asiento y saca su pluma. Esta le ofrece otra. Al escribir, se graba la frase: “No debo decir mentiras”.*

Escena 44. Int/Día. En Hogwarts: *Filch coloca un cuadro de Decreto Educacional. Dolores Umbridge es nombrada Suma Inquisidora en el colegio de Hogwarts de magia y hechicería.*

Escena 62. Int/Día. Bar en Hogsmeade: *Hermione explica a los jóvenes la importancia de tener un profesor de Defensa contra las artes oscuras, algunos dudan. Pero, al final, Harry conversa con sus compañeros y se inicia el ejército de Dumbledore.*

Escena 68. Int/Día. Sala de Menesteres: *Los chicos del ejército de Dumbledore comienzan las prácticas bajo la tutela de Harry Potter.*

Escena 115. Int/Día. Sala de Menesteres. *Harry explica a los chicos cómo realizar el encantamiento Expecto patronum³⁶, pero la profesora Umbridge los descubre.*

Escena 117. Int/Día. Pasillo de Hogwarts: *Filch sube la escalera y coloca otro “Decreto educacional” que señala a Dolores Umbridge como la nueva directora del colegio Hogwarts.*

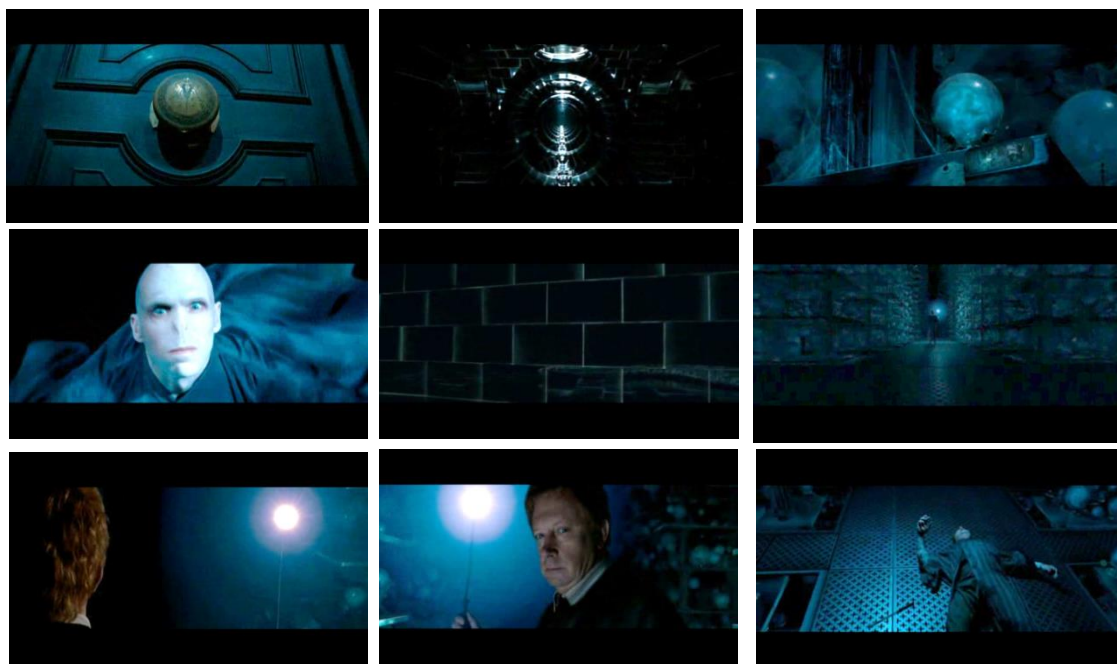
³⁶ El Patronus consiste en crear una barrera entre el mago y el *dementor* o *mortífagos*. Esta barrera puede ser amorfa o corpórea; es decir, puede ser simplemente una “niebla blanca” o un animal.



Harry junto al ejército de Dumbledore son descubiertos por Dolores Umbridge, directora temporal de Hogwarts.

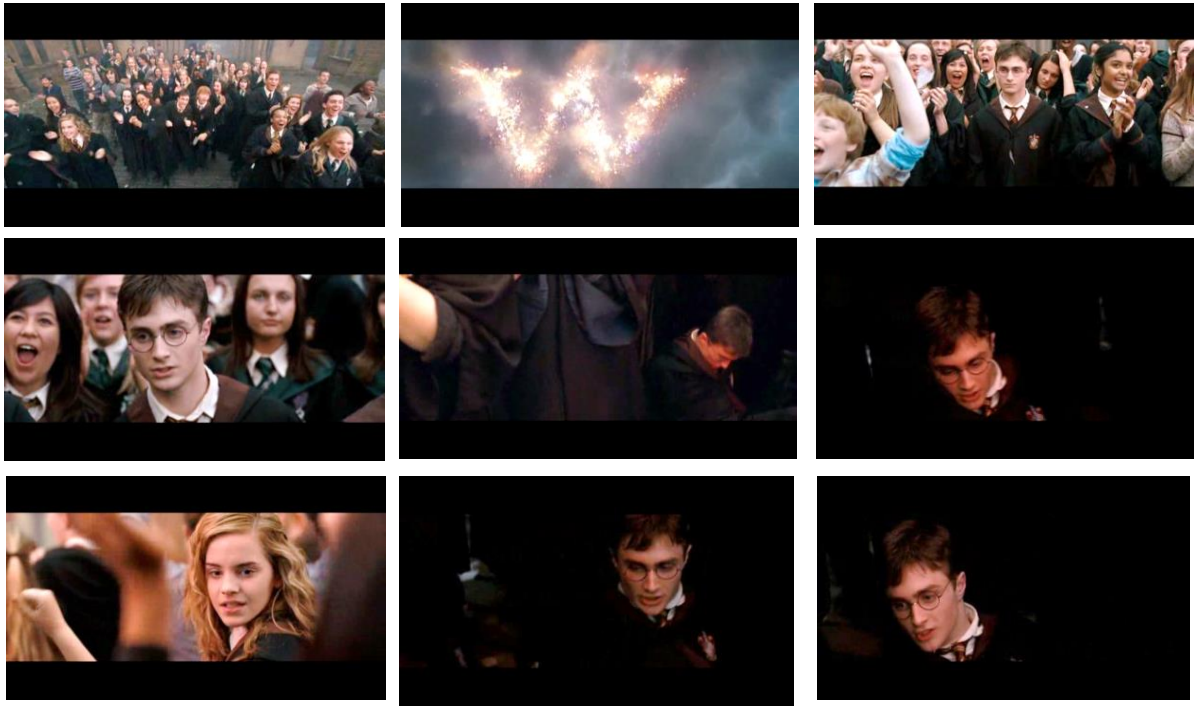
Las evidencias anteriores sitúan las acciones en un nuevo escenario donde el conflicto se intensifica y la intriga progresa continuamente, lo cual origina un gran riesgo para el protagonista y sus aliados. Dentro del segundo acto también se registró un punto de inflexión, ya que el camino del personaje se ve afectado por algunas situaciones inesperadas:

Escena 94. INT/NOCHE. Habitación de Potter: *Harry sueña con ciertas imágenes relacionadas con un cuarto, esferas, el rostro de Voldemort, una serpiente y el ataque a Weasley.*



Una cerradura, un cuarto, una esfera, el rostro de Voldemort, una serpiente, un recinto y el ataque del señor Weasley son parte de los sueños de Harry Potter

Escena 126. Int/Día. Salón de clases: *Los chicos celebran, los gemelos Weasley lanzan fuegos artificiales, el profesor Filius se une a la celebración, mientras que Harry cae al piso. Regresan las imágenes de Sirius Black amordazado, de Harry Potter cayendo al piso, de la esfera, de Voldemort amenazando a Black, de un pasillo, del cuarto de las esferas (profecías), de Fudge y Lucios Malfoy.*



Mientras Harry Potter visualiza las imágenes en su mente, este cae al suelo y su amiga Hermione lo observa

Esc. Inserta A: Sirius Black está amordazado

Esc. Inserta B: Sirius Black y la esfera

Esc. Inserta C: Voldemort amenaza a Sirius Black

Esc. Inserta D: Voldemort tortura a Sirius Black

Esc. Inserta E: El pasillo

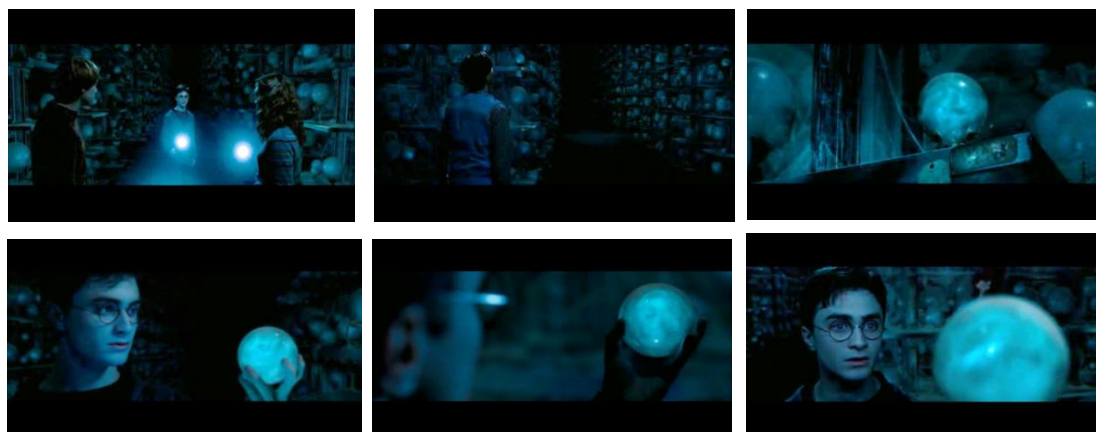
Esc. Inserta F: El cuarto con las esferas (profecías)

Esc. Inserta G: Fudge y Lucios Malfoy

Después de estos sucesos, el personaje Harry Potter sufre una serie de conexiones mentales propiciadas por Voldemort. Debido a ello, el joven mago se encuentra en la búsqueda de ese

objeto tan valioso que le dará poder o información. En torno a esa premisa se establece el *segundo punto de giro*:

Escena 135. Int/Noche. Departamento de misterios: *Harry y sus compañeros observan las profecías. Neville consigue la de Harry, este se acerca y la toma: “El único con poder para derrotar al Señor tenebroso se acerca. Y el Señor tenebroso lo reconocerá como su igual, pero él tendrá un poder que el Señor tenebroso no conoce. Pero ninguno de los dos vivirá, si el otro sobrevive”.*



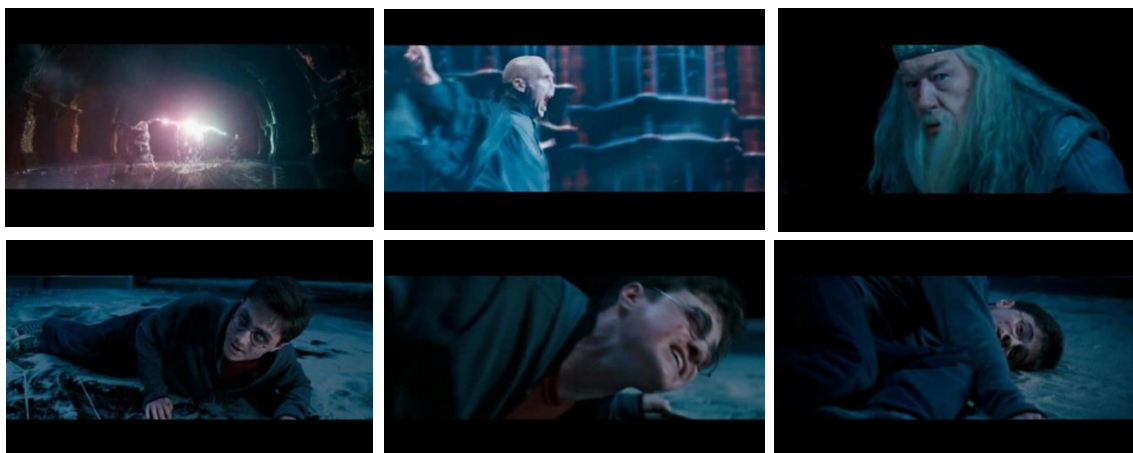
Harry entre al cuarto de misterios junto con sus amigos, visualiza la esfera, la toma y escucha con atención su profecía.

Luego de identificar el *segundo punto de giro*, la tensión crece y se acentúa con el inicio del *tercer acto*, con el que se alcanza al punto más álgido de la historia: Harry Potter deberá presenciar la muerte de su padrino Sirius Black y la pelea entre el mago más valiente de todos los tiempos, Albus Dumbledore, y el mago más temible, Lord Voldemort. Asimismo, el personaje protagónico deberá afrontar que el Señor tenebroso tiene la habilidad de penetrar su mente y manipularla:

Escena 137. Int/Noche. Ministerio de magia: *Harry corre, lanza el hechizo Crucius³⁷ a Bellatrix. Esta cae al piso y luego desaparece. Voldemort se presenta, Dumbledore también y trata de proteger a Harry. Se inicia la lucha: Voldemort durante el combate entra en la mente de Harry Potter aparecen las imágenes de Lily sosteniendo a Harry Potter, de Cedric Diggory fallecer, de Sirius Black entrando al marco antiguo, del señor Weasley siendo atacado. Harry continúa retorciéndose. Regresan las imágenes de Voldemort y todo su poder destructivo. Harry*

³⁷ La maldición *crucius* es una de las tres maldiciones imperdonables del mundo mágico. Es la maldición de la tortura.

sigue hechizado, sin embargo recuerda los momentos felices junto a sus amigos, los recuerdos de sus padres, de su padrino y dice: “Tú eres el débil, no conocerás el amor ni la amistad y siento lástima por ti”. Voldemort sale de su cuerpo y dice: “Eres un tonto Harry Potter y ahora lo perderás todo”. Los aurores llegan y el ministro Cornelius Fudge observa a Voldemort.



Clímax: Luego que Dumbledore y Voldemort pelean, este invade el cuerpo de Harry, dejándolo indefenso y luchando consigo mismo.

El desenlace o resolución de la historia ocurre entre las escenas 138 y 139. Harry Potter es reivindicado, restituyen nuevamente a Dumbledore como director de Hogwarts, destituyen a Dolores Umbridge, se anuncia el regreso del Señor tenebroso y Harry conoce la verdad sobre su profecía.



Imágenes del diario el profeta (del mundo mágico) en el cual se expresan las diferentes situaciones que se generaron: Dumbledore y Harry se enfrentan al Señor tenebroso, se cuestiona la credibilidad del Ministro de Magia, Umbridge es suspendida, Voldemort regresa y Dumbledore es sustituido como director del colegio Hogwarts.

Al igual que en el anterior desmontaje, en este filme, la historia entrelaza situaciones narrativas con algunos saltos temporales. En la escena 8, por ejemplo, se utiliza la técnica del *flash back* para alterar la secuencia cronológica de la historia, al trasladar y conectar las acciones al pasado, también se acrecienta el suspenso e incertidumbre en cuanto a la trama y carácter del personaje. Este “salto atrás” ocurre en la primera secuencia con el propósito de informar al espectador sobre la guerra de poderes a los que se enfrentará Harry Potter. Para ello, se insertan varias escenas de corta duración para describir mejor las situaciones entre los personajes:

Escena 8. Int/Noche. Cuarto de Harry Potter: *Harry golpea la pared, el retrato de sus padres cae al piso, la lechuza se agita, Harry se inclina, recoge la foto. Inmediatamente comienzan las imágenes de Cedric al momento de ser fulminado por el hechizo inquebrantable y de Voldemort abriendo los ojos.*

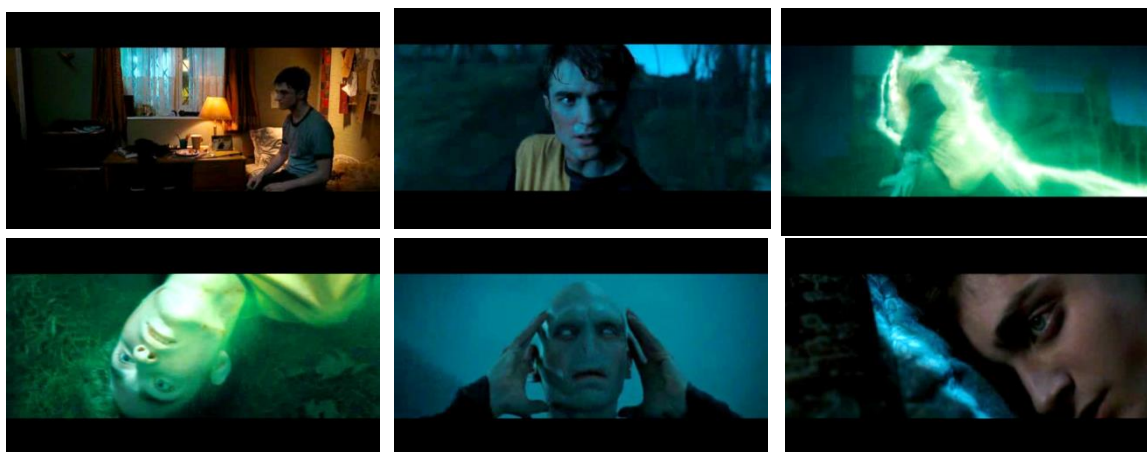
Esc. Inserta A: *Imagen de Cedric cuando voltea.*

Esc. Inserta B: *Imagen de Harry*

Esc. Inserta C: *Cedric es expulsado mediante un hechizo que le quita la vida*

Esc. Inserta D: *Harry grita*

Esc. Insert E: *Voldemort coloca sus manos en su cabeza y abre los ojos*



Mientras Harry Potter duerme recuerda todos los eventos desafortunados que ha presenciado

Posteriormente, una situación similar ocurre en la escena 98. La estructura narrativa adquiere una interesante dimensión al colmarse de información valiosa mediante la técnica del *flash back* y el uso de escenas insertas de corta duración. La escena se torna más descriptiva, el enigma de la trama se acrecienta, se duda sobre la consecución del objetivo/meta del personaje

protagónico y empuja la historia hacia otra dimensión narrativa. El detalle de los ojos de Harry Potter se convierte en un *motivo recurrente* vinculado no solo con la visión del personaje como mago y hechicero, sino como parte de su pensamiento y conciencia.

Escena 98. Int/Noche. Oficina de Snape: *El profesor informa a Harry sobre la conexión entre la mente del Señor Tenebroso y la suya. Comienzan la práctica del hechizo “Legilimency”. Harry Potter recuerda sucesos del pasado: el vuelo por Londres, la reunión con Sirius, el abrazo a Hermione, el ataque del dementor, el Ejército de Dumbledore y la plataforma 9 ¾.*

Esc. Inserta A: *Harry Potter vuela por Londres*

Esc. Inserta B: *Reunión de Sirius*

Esc. Inserta C: *Ojo de Harry Potter*

Esc. Inserta D: *Imagen de Hermione abrazando a Harry Potter*

Esc. Inserta E: *Ojo de Harry Potter*

Esc. Inserta F: *Un dementor ataca a Harry Potter*

Esc. Inserta G: *Ojo de Harry Potter*

Esc. Inserta H: *Imagen del grupo del ejército de Dumbledore*

Esc. Inserta I: *Voldemort en el expreso de Hogwarts*

Esc. Inserta J: *Harry y Dudley en el parque*

Esc. Inserta K: *Ojo de Harry Potter*

Esc. Inserta L: *Voldemort está en la plataforma del expreso*

En esta película, el *flash forward* es un recurso técnico que permite realizar un salto hacia adelante en la narración; es decir, se adelantan elementos y acciones de la historia. Además, su manejo propicia la anticipación más allá de los límites del relato. Esta herramienta ofrece mayor información sobre el personaje y su situación dentro del filme con una capacidad premonitoria, tal como ocurre en la escena 36, mezclada con escenas insertas para darle más relieve narrativo a esta situación futura:

Escena 36. Int/Noche. Cuarto de los chicos: *Harry tropieza con un baúl, se quita el moño de la corbata. Ron conversa y éste le grita. Harry se sienta y escucha una voz.*

Esc. Inserta A: *Un pasillo oscuro*

Esc. Inserta B: *La mano de Voldemort*

Esc. Inserta C: *El pasillo oscuro y la puerta*

Esc. Inserta D: *Una lámpara encendida*

Esc. Inserta E: *El cielo oscuro*

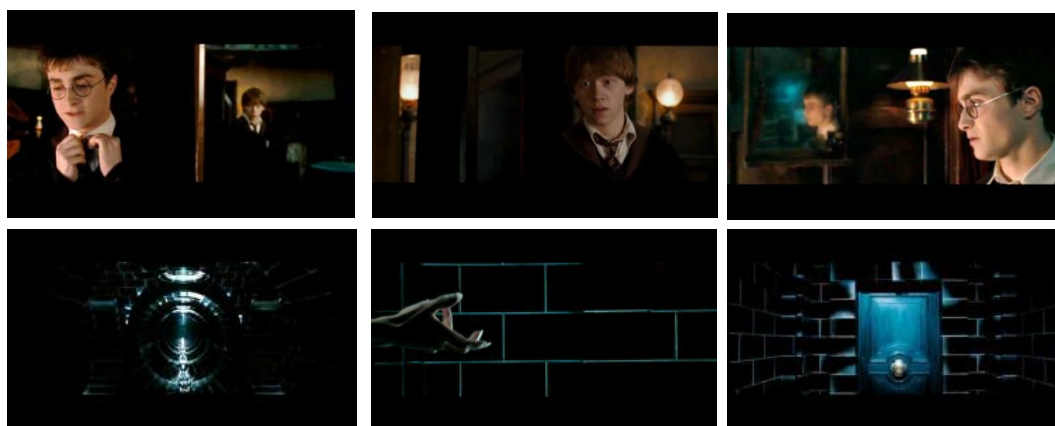
Esc. Inserta F: *Una esfera llena de polvo*

Esc. Inserta G: *La mano de Voldemort*

Esc. Inserta H: *La lámpara encendida*

Esc. Inserta I: *El cielo oscuro*

Visualmente, esta escena es muy valiosa en cuanto al uso de la iluminación y diferentes escalas de planos. Códigos cinematográficos que ayudan a narrar y a describir imágenes, incluso, con sentido metafórico:



Al terminar su conversación con Ronald, Harry visualiza una serie de imágenes que aún no han sucedido.

El otro *flash forward* ocurre durante un sueño premonitorio de Harry Potter. Los personajes, objetos y animales se constituyen en elementos narrativos vinculados con los pensamientos, incertidumbre y preocupación del personaje protagonista. Nuevamente, el realizador recurre a la inserción de escenas cortas para definir narrativamente este sueño perturbador y profético; una pesadilla simbólica:

Escena 94. Int/Noche. Habitación: *Harry Potter sueña con un cuarto, algunas esferas, el rostro de Voldemort, el ataque al señor Weasley y una serpiente.*

Es necesario destacar que, en esta película, la mezcla de los saltos temporales (*flash back* y *forward*) también se evidencia en la escena 126, en la que se unen imágenes del pasado de Harry Potter y de su futuro; de hecho, Voldemort –como personaje antagonico– usa su poder mental y

conexión con Harry Potter para manipular y crear situaciones en la mente del joven mago. Uno de los casos se visualiza en la siguiente escena:

Cont. Escena 126. Ext/Día. Patio de Hogwarts. *Los chicos celebran, los gemelos Weasley lanzan fuegos artificiales, el profesor Filius se une a la celebración mientras que Harry cae al piso. Regresan las imágenes de Sirius Black amordazado, de Harry Potter cayendo al piso, de la esfera, de Voldemort amenazando a Black, de un pasillo, del cuarto de las esferas (profecías), de Fudge y Lucios Malfoy.*

Esc. Inserta A: *Voldemort tortura a Sirius Black*

Esc. Inserta B: *El pasillo*

Esc. Inserta C: *El cuarto con las esferas (profecías).*

Esc. Inserta D: *Fudge y Lucios Malfoy*

Cont. Escena 126. Ext/Día. Patio de Hogwarts. *Imagen de Harry Potter en el suelo, Hermione se acerca.*

Las leyes de la narración se constituyen en reglas inalterables que mantienen firme la estructura y la coherencia dentro del filme. En este filme, la unidad, la progresión continua y ascendente de las acciones, así como la construcción dramática son tres recursos narrativos que moldean la estructura para darle consistencia a la trama, la representación y descripción tanto de los eventos como de los personajes, además de armonía y equilibrio en la unificación de todos los elementos que iniciaron en cuatro entregas anteriores.

La transformación de los personajes en *Harry Potter y la Orden del fénix* continúa mientras avanzan las tramas secundarias. Por tanto, llegado el quinto año escolar, en el colegio Hogwarts, con tan sólo quince años, el joven mago sigue luchando por lograr vencer al malvado Lord Voldemort y sobrellevar adicionalmente las campañas de desprestigio que usa el Ministerio de magia en su contra y de Dumbledore; pero ahora lucha además por evitar ser la víctima de las visiones que el Señor tenebroso provoca en él, a raíz de la conexión mental.

A pesar de todas estas adversidades, Hermione Granger sigue apoyando a Potter y, junto a Ronald, crean el Ejército de Dumbledore, el cual sufre la destitución de su cargo como director por causa de fuerzas externas provenientes del Ministerio de magia. Rubeus Hagrid, después de unas merecidas vacaciones, se reincorpora a sus actividades de guardabosques, pero regresa con dudas en cuanto a prolongar su estancia en el castillo, por causa de su medio hermano Grawp y

las amenazas de la directora encargada. Severus Snape sigue como profesor de *Pociones* y, a la vez, por petición de Dumbledore, enseñaba a Harry encantamientos específicos para evitar que Voldemort penetre en su mente, aunque su afecto hacia él fuese casi nulo. El temible y detestable Señor tenebroso adquiriría mayor poder, con el propósito de aniquilar a Harry Potter. Por ello, tal como se ha hecho en el análisis anterior, fue necesario caracterizar a los nuevos personajes que aparecen en este filme, de la siguiente manera:

Sirius Black (Personaje principal guardián): Desde la tercera película de la saga *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*, la historia presentó a este personaje como uno de los más relevantes en la vida del personaje principal, quien fue el mejor amigo de James Potter (conocido como Cornamenta), de Lupin (Lunático) y del traidor Peter Pettigrew (*Colagusano*). Sirius perteneció a una de las familias de sangre pura más poderosas y aristocráticas del mundo mágico. En su juventud asistió al colegio de Hogwarts. A diferencia del resto de su familia que pertenecía a Slytherin, este joven mago terminó en la casa de Gryffindor. También fue el padrino de Harry Potter, nombramiento que se conoció en esta tercera película. Sin embargo, en el filme sobre la Orden del Fénix, Black lucha por defender a su ahijado de las fuerzas oscuras provenientes del ejército de Voldemort; no obstante, aunque ayudó a mantener la Orden, perdió la vida a causa de su prima Bellatrix Lestrange. Su objetivo fue cuidar y proteger a Harry Potter.

Remus John Lupin (Personaje secundario): Este es otro de los personajes que apareció desde la película número tres de la saga *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Un hombre-lobo y miembro de la Orden del Fénix. Durante el tercer año de Harry fue profesor en Hogwarts y dictaba la materia de *Defensa contra las artes oscuras*. Además fue uno de los mejores amigos de James Potter y Sirius Black. Para la quinta entrega fílmica, Lupin luchó contra el ejército de Voldemort.

Alastor Moody (Personaje secundario): conocido como "Ojoloco", ocupó un papel importante dentro de la película número cuatro de *Harry Potter y el cáliz de fuego*. Es el cazador más famoso, usa un bastón que tiene el poder de hacer volar a cualquier persona. Fue profesor de Harry y dictaba la clase de *Defensa contra las artes oscuras*, aunque en realidad era un *mortífago* que se hacía pasar por él. También fue partícipe de la Orden del Fénix; de hecho, fue el segundo miembro. Su aspecto físico es algo llamativo, su rostro se encuentra marcado por varias cicatrices, tiene un ojo mágico que le permite ver de espaldas y le falta una pierna. Su principal meta fue mantener unida a la Orden del Fénix.

Luna Lovegood (Personaje secundario): conocida como Lunática, pertenece a la casa de Ravenclaw y es una de las amigas de Harry Potter, pues, en los peores momentos del joven, lo ayuda y brinda los mejores consejos. Luna es delgada, de estatura mediana y de tez blanca, su pelo es rubio y largo. Sus ojos son de color azul. Su misión es apoyar a Harry Potter

Dolores Jane Umbridge (Personaje principal antagonico): subsecretaria del Ministerio de magia, profesora en Hogwarts de la materia *Defensa contra las artes oscuras*. Es una mujer de carácter fuerte y arrogante. Profesa un gran odio por los *muggles*, centauros y hombres-lobos. Físicamente es de baja estatura y de contextura gruesa, siempre lleva ropa de color rosa. Su objetivo era tratar de callar las ideas de Harry Potter.

Bellatrix Black Lestrage (Personaje principal antagonico): conocida como Madam Lestrage. Una malvada *mortifaga* seguidora de Lord Voldemort. Pertenece a una familia pudiente y de sangre pura. Fue la causante de la muerte de los padres de Neville y en este filme se encarga de darle muerte a su primo Sirius Black. Sin embargo, su principal meta es aniquilar a Harry Potter y a todos sus amigos.

Nymphadora Tonks (Personaje secundario): es un *auror* del Ministerio de magia. Es familia de los Black, pero, al igual que Sirius, no comparte el odio hacia las “*sangres sucias*”. Posee un aspecto físico muy peculiar: es delgada, de estatura normal y puede cambiar su color de cabello o nariz. También forma parte de la Orden del Fénix.

Cornelius Oswald Fudge (Personaje secundario): es el Ministro de magia, amigo complaciente de la familia Malfoy y tiene como seguidora a Dolores Umbridge. En este filme niega el regreso del Señor tenebroso y trata de evitar que Harry Potter hable sobre los desafortunados eventos que han sucedido en el mundo mágico.

Cho Chang (Personaje secundario): es alumna de Hogwarts y se convierte en el primer amor de Harry Potter.

Sybill Patricia Trelawney (Personaje secundario): este personaje aparece desde la tercera entrega de la saga *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Es profesora del colegio de Hogwarts de magia y hechicería, dicta las clases de *Adivinación*. Tiene un aspecto fantasmal: es delgada, con enormes ojos y viste con trajes extraños. Posee la facultad de predecir eventos catastróficos.

Sra. Arabella Doreen Figg (Personaje secundario): vecina de los Dursley en Little Whinging, proviene de familia de magos, pero ella no posee poderes, por lo que se considera una

squib (persona sin magia). La mujer solía vigilar a Harry bajo las órdenes de Albus Dumbledore, pero sin que este se enterara.

Dementores (Personajes secundarios): son criaturas terribles que poseen una especie de forma humana, pero sin rostro ni piernas; utilizan capas negras con capucha, que se quitan cuanto deben hacer el *Beso del Dementor*. Son cuidadores de la prisión de Azkaban y del ministerio de magia, además, tienen la facilidad de alimentarse de recuerdos felices de las personas dejándolos tristes.

Como se ha mencionado, los personajes desarrollan acciones concretas que desencadenan acontecimientos agrupados en definidas escenas y secuencias. La estructura de este filme se ancla igualmente en el sistema aristotélico de tres actos. En este caso, el amplio desarrollo del segundo acto permite estructurar mejor el clímax del filme para que el tercer acto pueda determinar las particularidades de cada personaje principal. Los puntos de giro impulsan siempre la motivación de Potter en un intento por configurar una saga que tendrá otras entregas para completar la historia en torno a este joven mago.

Primer punto de giro Esc. 17	Segundo punto de giro Esc. 135	Clímax Esc. 137
Planteamiento Esc. 1- 23	Desarrollo Esc. 24- 137	Resolución Esc. 138-142
Acto I	Acto II	Acto III

La temática del filme sigue concentrándose en el poder del bien contra el mal, pero abre un camino de subtramas centradas en romances y superación interna de algunos personajes. Todos los conflictos, sucesos, circunstancias y adversidades tiene su origen en la búsqueda de algo; ya sea el descubrimiento de un objeto, una verdad, un enfrentamiento; o bien, una motivación que pemrita el impulso del joven mago a continuar con la lucha.

La sexta película de la saga, titulada *Harry Potter y el misterio del príncipe*, plantea una historia más compleja e intensa, por los tipos de acontecimientos y sucesos presentados. Con

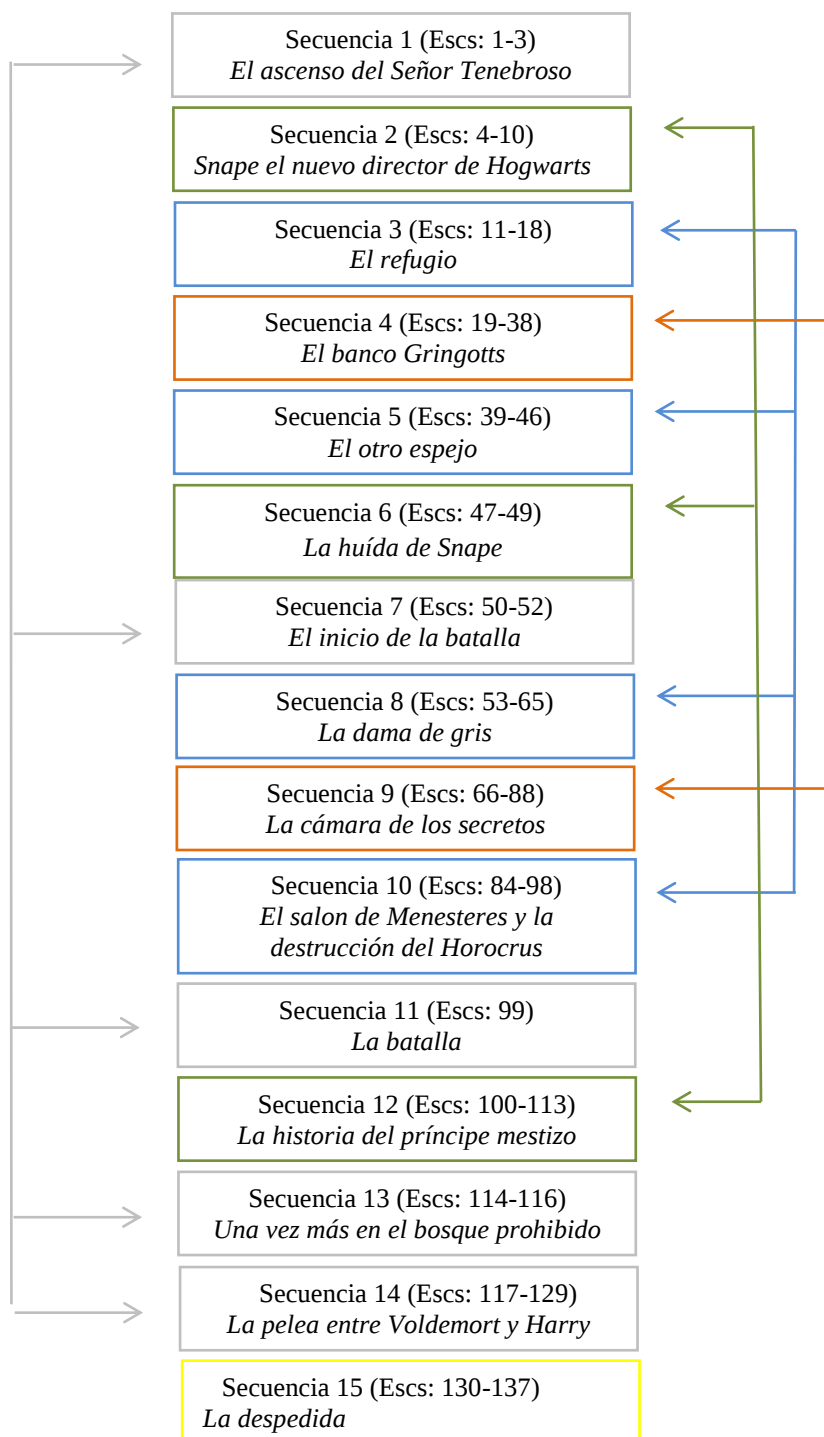
Harry más adulto e independiente, este logra sobrevivir en Privet Drive, casa de Dursley, sin tomar en cuenta que en el preciso momento en que deseaba mantener una vida normal, su amigo y guardián, el director Albus Dumbledore lo buscaría. Harry vuelve a la madriguera, casa de los Weasley, para culminar su verano.

Al regresar a Hogwarts, Potter debe persuadir a su nuevo profesor de *Defensa contra las artes oscuras*, Horace Slughorn, con el propósito de obtener su recuerdo máspreciado, justamente un recuerdo generado por el propio Ton Ryddle, mejor conocido como Lord Voldemort. Al conseguir dicho recuerdo, Harry se percata que Voldemort posee siete *horocruxes*, es decir, siete vidas almacenadas en diferentes objetos. Al descubrir la verdad, Potter y Dumbledore van en búsqueda de aquello que permitirá dejar débil al malvado Señor tenebroso, sin pensar que, después de esos eventos desafortunados, Albus Dumbledore moriría en mano de su colega Severus Snape.

Las adversidades continúan en el filme *Harry Potter y las reliquias de la muerte (Parte I)*, Harry y sus amigos Ronald Weasley y Hermione Granger no regresan al colegio Hogwarts, pues su búsqueda para encontrar los *horocruxes* se agudiza, al punto de deambular solos y sin un refugio estable. El ministerio de magia liderado por la ex directora del colegio Hogwarts, Dolores Umbridge y otros seguidores de Voldemort, hacen del ministerio una propia cárcel para sus trabajadores, quienes son cuestionados y discriminados por su sangre (pura o impura). En consecuencia, estos logran apoderarse así de todo y de todas las personas que allí trabajan. Harry, Ron y Hermione deben resguardarse y enfrentar todo tipo de circunstancias, pero sin la protección del ex director Dumbledore.

5. Harry Potter y las reliquias de la muerte (Parte II): el final de la saga

La estructura narrativa de *Harry Potter y las reliquias de la muerte (Parte II)* está compuesta por escenas de duración larga, que poseen un único sentido de unidad. Las acciones se desarrollan en 137 escenas agrupadas en 15 secuencias, tal como puede visualizarse:

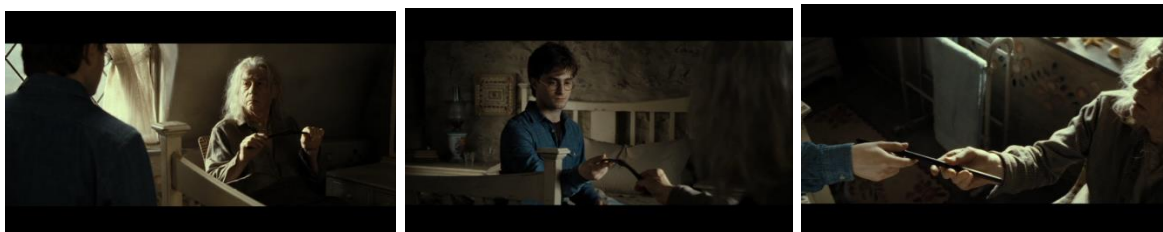


Estas secuencias funcionan como un equivalente de capítulo narrativo y las escenas se entrelazan por intercalación para crear un tipo de estructura más compleja que las películas anteriores. El nombre adjudicado a la secuencias se determinó según los tópicos desarrollados en la película vinculados con la evolución, existencia y persistencia de algunos personajes: el oscuro y antagonico Voldemort, la importancia de Snape, la diadema de Rowena Ravenclaw y la copa de Bellatrix, entre otros. Estas quince secuencias estructuran la narrativa del filme en tres actos:

Primer punto de giro Esc. 49	Segundo punto de giro Esc. 111	Clímax Esc. 127
Planteamiento Esc. 1-52	Desarrollo Esc. 53-116	Resolución Esc. 116-137
ACTO I	ACTO II	ACTO III

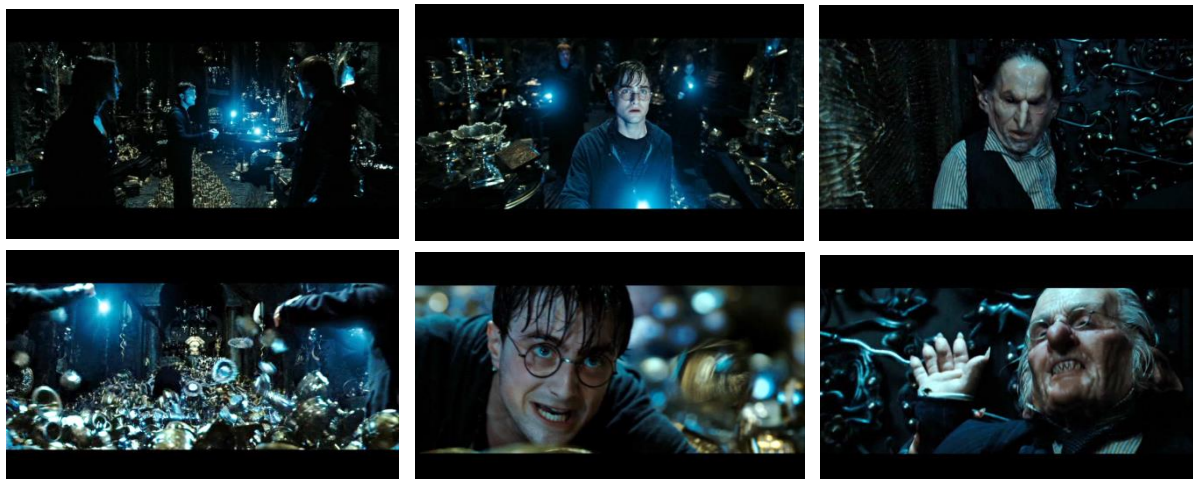
Dentro del primer acto se insertan cuatro *beats* o golpes de efecto que permiten instaurar no solo la dinámica de la historia, sino establecen el relato y el movimiento de los personajes:

Escena 18. Int/Día. Cuarto del señor Ollivanders: *Harry, Ron y Hermione entran al cuarto. En una esquina se encuentra el señor Ollivanders. Harry inicia la conversación sobre unas varitas y su procedencia, este resalta que la varita escoge al mago. Harry pregunta sobre las reliquias de la muerte y el anciano responde: “Se dice que existen tres: La varita de sauco, el manto de invisibilidad y la piedra de la resurrección”.*



Ollivanders, el mejor conocedor de varitas en el mundo, le explica a Harry cuáles son los objetos que conforman las reliquias de la muerte.

Escena 27. Int/Día. Bóveda de Bellatrix Lestrange: Los duendes y los chicos entran al lugar, encienden sus varitas con Lumos³⁸, observan el oro en la bóveda. Hermione dice: “Accio Horocrux”³⁹ y nada aparece. Los chicos se miran y siguen buscando. Harry divisa una copa en una esquina, Hermione tropieza con un objeto que cae al piso y comienza a multiplicarse rápidamente. Harry pide la espada, Hermione se la entrega y el joven mago comienza ascender hacia la copa, el salón se llena de objetos y Hermione grita a Ron que se detenga. Harry habla parcel⁴⁰, pero los objetos lo tapan completamente. Obtiene la copa, la deja caer en manos del duende Griphook, este le indica que le dará la copa por la espada y realizan el intercambio. Hermione toma la copa y el duende Griphook le grita: “¡Dije que les ayudaría a entrar. No dije nada de cómo sacarlos!”.



Beats: Harry, Hermione y Ron entran a la bóveda de Bellatrix Lestrange con la ayuda del duende Griphook, sin embargo, Potter al conseguir el horocrox, el horrible duende le pide la espada de la casa de Gryffindor y los deja encerrados en la bóveda para luego acusarlos.

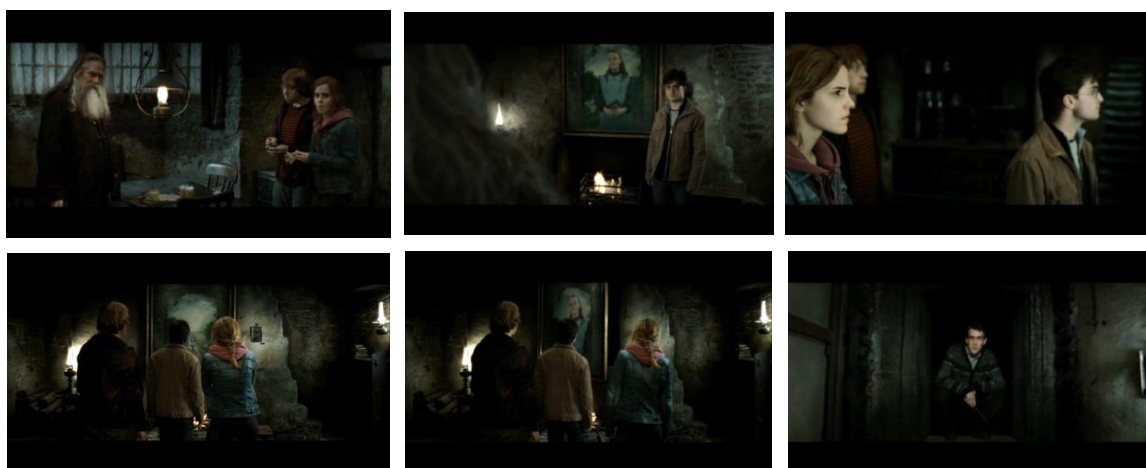
Escena 43. Int/Noche. En la casa de Aberfort: Hermione, Harry y Ron entran a la casa y creen ver a Dumbledore. Caminan y observan el retrato de una joven, siguen mirando y ven un cuadro que refleja parte del rostro de Harry. Un hombre corpulento, de barba muy larga, les dice: “¡Tontos, ¿cómo se les ocurrió venir aquí?!”. Los jóvenes lo miran y el sujeto sigue hablando, Harry lo identifica como el hermano de Dumbledore. El señor pregunta por Dobby y Harry le contesta que falleció. Continúan conversando, Aberforth habla de su hermano Albus y les da comida a los chicos. El señor corpulento menciona que Voldemort ha regresado. Harry acota

³⁸ El efecto *Lumos* se logra a través de la varita cuando en ella se refleja una luz que solo aparece en la punta.

³⁹ El *accio horocrux* es un hechizo que se utiliza para buscar objetos que se encuentren embrujados.

⁴⁰ El *Parcel* es el lenguaje de las serpientes.

que deben volver a Hogwarts para buscar horocruxes. El hombre le habla al cuadro y le dice: “Ya sabes qué hacer”. La joven del cuadro se voltea y desaparece. Harry pregunta: “¿Adónde la envió?” y Aberforth indica: “No tarda”. Hermione les da las gracias y luego los tres amigos se juntan frente al cuadro, ven venir a la joven y a alguien detrás. El cuadro abre su puerta y se aprecia a Neville compañero de clases.



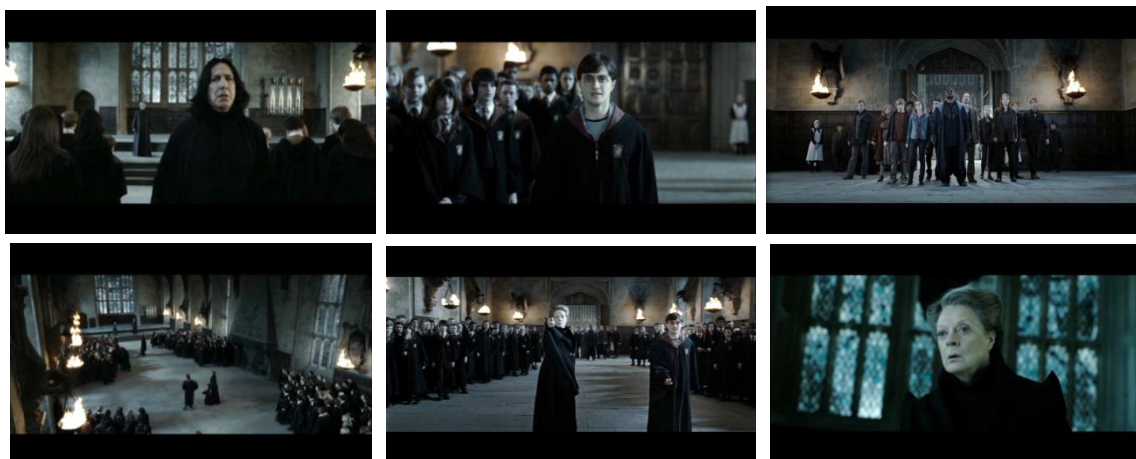
Al hablar con el hermano de Dumbledore, Aberforth, Harry, Hermione y Ron esperan frente a un cuadro la llegada de alguien o de alguna información que les pueda servir en su búsqueda sobre los *horocruxes*. Al esperar, el retrato se abre y observan a su amigo del colegio Neville quien los llevará de vuelta al castillo.

Luego que Harry y sus compañeros conversan con el señor Ollivanders sobre los objetos de las reliquias de la muerte, visitan la bóveda de Bellatrix y se encuentran con el hermano de Dumbledore, Aberforth, la historia toma impulso y pone en movimiento a los personajes. Sin embargo, hay acciones que producen un gran cambio en la trama, tal como ocurre en la escena siguiente:

Escena 37. Ext/Día. Sobre una montaña: *Harry informa a sus compañeros sobre Voldemort y las revelaciones que tuvo mientras estaba en el lago. Hermione explica a Harry que no debe dejar entrar a Voldemort en sus pensamientos. Harry dice que no puede evitarlo y que Voldemort sabe que están detrás de los horocruxes. Hermione saca de su bolso un frasco y lo vierte en las manos de sus compañeros. Los chicos, mientras se cambian, conversan sobre lo sucedido y Harry dice que un horocrux se encuentra en el colegio de Hogwarts.*

Inmediatamente de identificar este *beat*, el *primer punto de giro* surge al instante en que Harry Potter llega al colegio Hogwarts y se enfrenta a su exprofesor Snape. Esto ocurre en la escena 49, tal como se describe a continuación:

Escena 49. Int/Noche: Sala central de Hogwarts: Los jóvenes magos se detienen para escuchar las amenazas del director Snape. El joven mago se coloca al frente y dice: “Parece que a pesar de sus exhaustivas estrategias de defensa, aún tiene un pequeño problema de seguridad, director”. Todos se fijan que es Harry Potter y seguidamente se abre la puerta principal de Hogwarts y entran algunos personajes de la Orden del fénix. Harry continúa discutiendo, el director Snape saca su varita y la profesora McGonagall lo enfrenta, Snape se defiende. La profesora McGonagall lanza varios hechizos y este escapa. La profesora McGonagall alumbra el lugar con su varita, los chicos aplauden y gritan de alegría. Harry se desvanece al sentir la voz de Voldemort, todos empiezan a escuchar la voz, los de Slytherin piden tomar a Harry. Ginny se coloca ante él, así como Hermione, Ron y todos sus amigos. El señor Filch entra gritando y la profesora McGonagall indica que lleve a la casa de Slytherin al calabozo. Harry se acerca a la profesora y le pide tiempo.

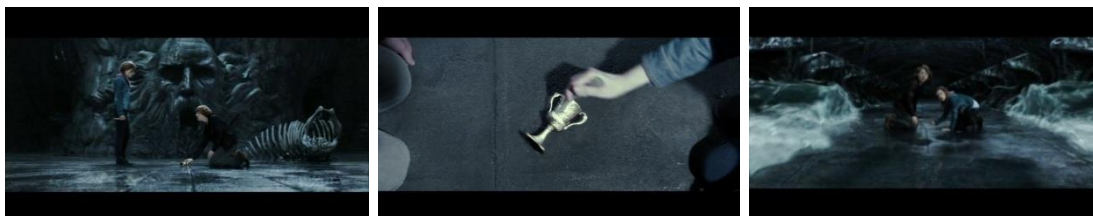


El primer punto de giro se desarrolla dentro de Hogwarts en un enfrentamiento.

Al finalizar esta escena se inicia el desarrollo del *segundo acto* en el que Harry Potter, junto a sus compañeros, deberá afrontar y sobrepasar varios problemas para poder vencer a Lord Voldemort. A continuación se presentan los *impulsos* que hacen posible estas acciones:

Escena 57. Int/Noche: Salón de Ravenclaw: Harry llama al fantasma “la Dama de Gris”. La mujer confiesa no responder a ese nombre. Harry se disculpa y la llama Helena Ravenclaw. La mujer toma nuevamente la figura humana y pregunta si es amigo de Luna. Ella se acerca a Harry y le dice: “Buscas la diadema de mi madre”. Harry dice: “Si”.

Escena 69. Int/Noche: La cámara de los secretos: Ron se acerca al esqueleto de la serpiente, le quita el colmillo. Hermione saca de su bolso el horocrux y lo destruye.



El primer horocrux es destruido por Hermione y Ron en el basilisco de la cámara de los secretos

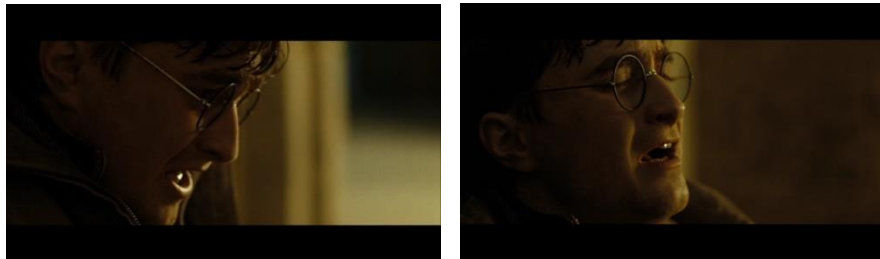
Escena 115. Ext/Noche. Bosque prohibido: Harry llega al bosque, da unos pasos y de su bolsillo saca la Snitch dorada⁴¹, de su exterior se graba la frase: “Me abro al cierre” y dice: “Estoy listo para morir”. Coloca el objeto cerca de su boca, al que sopla y de ella sale una pieza triangular conocida como “La piedra de la resurrección”, que la aprieta con su mano y cierra los ojos. Aparecen sus padres, su padrino Sirius Black y su ex profesor Remus. Harry se queda mirando a su padres, finalizan la conversación y deja caer la piedra.

Escena 92. Int/Noche: Sala de Menesteres: Harry observa todo el lugar, camina y escucha un zumbido. Se detiene, voltea y camina hacia una mesa, toma un cofre, lo destapa y observa la diadema de Ravenclaw, la toca y la cierra al escuchar la voz de Malfoy, quien le indica que le devuelva su varita. Conversan. Harry saca su varita y Hermione grita: “¡Expelliarmis!”. Goyle lanza un “avada kadavra”. Hermione lo esquiva con un “¡Desmaijs! La diadema de Ravenclaw cae sobre las sillas. Ron corre tras la pandilla de Malfoy. Harry sube para encontrar la diadema, Hermione lo ayuda, la encuentran y saltan. Ron grita. Goyle lanza un hechizo de fuego, el lugar se quema. Harry trata de esquivarlo, pero se vuelve inútil. Goyle pierde el control de su varita y la arroja al suelo. Malfoy se asusta y comienza a subir una montaña de objetos. Harry corre apresuradamente, el fuego lo persigue, Malfoy y sus compañeros continúan subiendo por pilas de objetos viejos. Harry se encuentra con Ron y Hermione, el fuego los alcanza y Harry lanza un hechizo para cubrirse con agua. Ron cae al suelo y tropieza con unas escobas voladoras, las toman suben a ellas y vuelan. El fuego cubre el lugar, Goyle cae accidentalmente al suelo y se quema totalmente. Harry observa a Malfoy y pide a Ron devolverse. Ron se disgusta, pero terminan rescatándolos. Hermione abre el camino y logran salir del lugar

⁴¹ La snitch dorada es una pelota pequeña, dorada y muy veloz que se utiliza en el deporte mágico quidditch.

mientras caen sus escobas. La diadema cae, Harry toma el colmillo y destruye el horocrux. Ron golpea con su pie la diadema y la arroja dentro de la sala de menesteres.

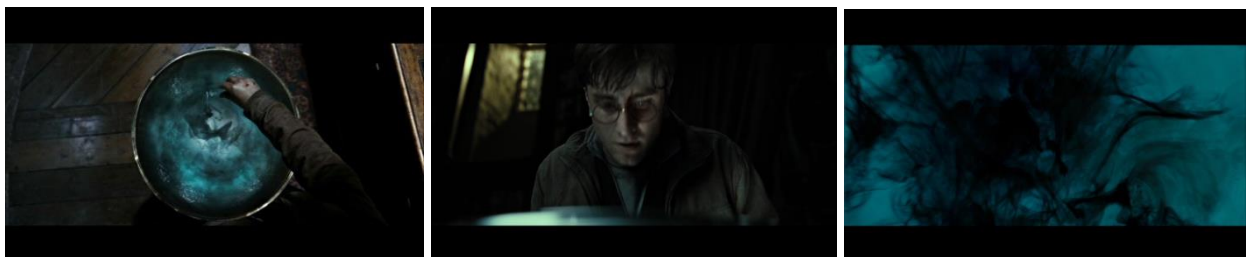
Escena 98. Int/Noche: Frente al salón de menesteres: *Harry mira al suelo, nota que la serpiente es el último horocrux. Ron incita a Harry a que entre en los pensamientos de Voldemort para ubicarlo. Harry cierra sus ojos y lo observa.*



Harry cae al piso, y sus compañeros Ron y Hermione le indican que cierre sus ojos y se conecte con Voldemort para ver que esta haciendo y de esa forma poder encontrarlo.

Antes de culminar el *segundo acto* se ubica el *segundo punto de giro*, en la escena 111:

Escena 111. Int/Noche. Oficina de Dumbledore: *Harry entra al salón del ex director Dumbledore. El pensadero sale, Harry lo toma y lo lanza hacia el escritorio. Se acerca, destapa el frasco y vierte las lágrimas de Snape, introduce su cabeza y comienza a visualizar.*



En el segundo punto de giro, Harry Potter busca el pensadero para buscar soluciones a su conflicto.

El *tercer acto* introduce las acciones más destacadas del filme, inicia en la escena 116 y la historia se desarrolla hacia un clímax complejo, pero cargado de *suspense*, en la escena 127:

Escena 127. Ext/Día: Patio central de Hogwarts: *Voldemort mira a su oponente y lucha contra él. Harry lo supera. Voldemort pierde el control de la varita de sauco y esta vuela hacia las manos de Potter. Lentamente, Voldemort comienza a desintegrarse.*



Climax: Harry se enfrenta a Voldemort y logra vencerlo hasta destruirlo. El joven mago obtiene, de este modo, la varita más poderosa del mundo.

Tal como puede deducirse, los *beats* (o impulsos narrativos) se centran en acciones concretas que no solo dan relieve a la temática (y género) del filme, sino que ayudan igualmente a la construcción de la estructura narrativa, pues permiten el desarrollo de la historia en una progresión continua hasta alcanzar el clímax; mientras se elabora una resolución cimentada en escenas de tensión/distensión, pero encaminada necesariamente a un final narrativo que cierra el relato y determina el tema central en un proceso comunicativo comprensible únicamente por el espectador cinematográfico.

En el caso de Harry Potter, en este último filme de la saga, estos impulsos se concentran en presentar una serie de objetos mágicos en una estructura lógica: *conocimiento-búsqueda-obtención-uso*. La información sobre tales objetos valiosos se obtiene mediante el recurso del diálogo en el cual están involucrados los personajes protagonistas –aunque siempre lidera el

protagonista principal— en tanto que los obstáculos van surgiendo a través de la intromisión de fuerzas antagonistas de menor rango con el propósito de anticipar el peligro o el grado de importancia de una inexcusable lucha final entre el bien (siempre definido con marcadas situaciones de debilidad) y el mal (más mortífero y fuerte, capacitado para enviar poderosos y destructibles seres en su lugar).

Estos impulsos o *beats* giran en torno a enfrentamientos periódicos entre las fuerzas opuestas para lograr un avance significativo dentro del desarrollo de la trama principal. Esta lucha de fuerzas se evidencia hasta que surgen los *puntos de giro*, como medios narrativos usados para destacar una acción del protagonista que repercute en una toma de decisión representativa de su evolución física, mental o espiritual. Esta acción puede funcionar como una anticipación; o bien, como una preparación o descripción de las fortalezas y debilidades de la fuerza protagonista principal, en la cual se edifica la temática del filme.

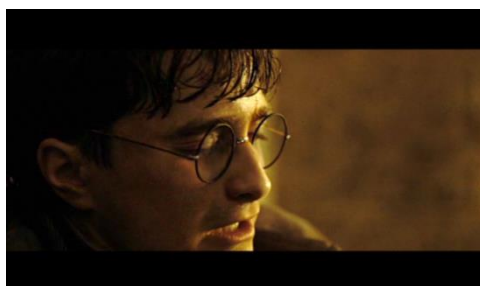
La estructura de la narrativa fílmica de esta película recurre, como elemento determinante, a los saltos temporales. Uno de estos recursos es utilizado para reforzar una de las escenas más importantes dentro del filme (Escena 111), en la que Harry Potter, con las lágrimas del profesor Snape, conoce la verdad sobre su paradero y el motivo de la conexión entre él y el Señor Tenebroso. Nuevamente, el *flash back* se convierte en un importante recurso narrativo para explicar las causas de la motivación del personaje protagónico y revelar, además, algunas causas del conflicto principal.

<i>Ext/Día. En el campo:</i>	Dos niñas se miran y una de ellas practica magia. Un niño toma una rama y los jovencitos sonrían.
<i>Int/Noche. Sala común de Hogwarts:</i>	La pequeña niña es seleccionada en la casa de Gryffindor y conoce al pequeño James.
<i>Int/Noche. Pasillo de Hogwarts:</i>	El joven James tropieza con Lily y el jovencito de cabello oscuro, conocido como Severus Snape.
<i>Ext/Noche. En una plaza:</i>	Los padres de Harry Potter se abrazan.
<i>Noche. En algún lugar:</i>	La profesora Trelawney se refleja en una bola de cristal.
<i>Noche. En algún lugar:</i>	Voldemort se toca la cabeza.
<i>Ext/Noche. En una montaña:</i>	Dumbledore y Snape conversan sobre la profecía.
<i>Ext/Noche. Casa materna de Potter:</i>	Exterior de la casa de los Potter.
<i>Int/Noche. Cuarto de infancia de Harry Potter:</i>	Un niño llora en su cuna, mientras una mujer le dice que lo ama.
<i>Int/Noche. Cuarto de infancia de Harry Potter:</i>	Voldemort lanza un maleficio de muerte a la madre de Harry Potter.
<i>S/D/Noche. En algún lugar:</i>	Un hombre robusto.
<i>Ext/Noche. Casa de los Potter:</i>	Snape está parado frente a la vivienda de los Potter.
<i>Int/Noche. Sala común de Gryffindor:</i>	Harry es seleccionado por el sombrero del colegio.
<i>Int/Noche. Escaleras del colegio:</i>	Snape baja las escaleras apresuradamente con Harry Potter.
<i>Int/Noche. Casa de los Potter:</i>	El profesor Snape sube las escaleras de la casa de los Potter.

<i>Int/Noche. Casa de los Potter:</i>	James Potter yace muerto.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	El profesor Dumbledore se coloca un anillo en la mano.
<i>Int/Noche. Pasillo de Hogwarts:</i>	El profesor Snape empuja a Harry Potter.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	El anillo de Voldemort cae al piso.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Draco Malfoy observa.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Una manzana verde.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	El profesor Snape coloca a Draco Malfoy contra la pared.
<i>Int/Noche. Oficina del Director:</i>	Dumbledore conversa con Snape.
<i>Int/Noche. Debajo de la Oficina del Director:</i>	Harry observa la situación.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	El profesor Dumbledore cae al vacío.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Harry Potter mira.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	El profesor Snape realiza un maleficio.
<i>Int/Noche. Oficina del Director:</i>	Dumbledore habla con Snape (Escena segmentada)
<i>Int/Noche. Casa de los Potter:</i>	Snape camina por el pasillo de la casa de los Potter.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	La señora Lily es atacada por Voldemort.
<i>Int/Noche. Oficina del Director:</i>	Dumbledore habla con Snape
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Una lechuza.
<i>Int/Noche. En algún lugar. Casa de los Potter:</i>	El bebé Harry Potter.
<i>Int/Noche. En algún lugar. Casa de los Potter:</i>	Los juguetes de Harry Potter.
<i>Int/Noche. En algún lugar. Casa de los Potter:</i>	Snape camina por el pasillo de la casa de los Potter.
<i>Int/Noche. Oficina del Director:</i>	Dumbledore conversa con Snape (Escena segmentada).
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Harry Potter observa.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Voldemort observa.
<i>Int/Noche. Casa de los Potter:</i>	Harry Potter duerme intranquilo.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Voldemort observa
<i>Int/Noche. Oficina del Director:</i>	Snape conversa con Dumbledore (Escena segmentada)
<i>Int/Noche. Cuarto de infancia de Harry Potter:</i>	Snape entra a la casa de los Potter.
<i>Int/Noche. Escalera de Hogwarts:</i>	Harry Potter está en las escaleras del colegio
<i>Int/Noche. Cuarto de infancia de Harry Potter:</i>	Snape abraza a Lily, quien yace muerta.
<i>Int/Noche. Oficina del Director:</i>	Dumbledore y Snape conversan. Escena segmentada.
<i>Int/Noche. En algún lugar:</i>	Harry Potter observa al Patronum.
<i>Int/Noche. Oficina del Director:</i>	Dumbledore conversa con Snape sobre Harry Potter.

Continuación Escena 111. Int/Noche. Oficina del director: *Harry saca su rostro del pensadero, se sienta y se coloca la mano en el pecho.*

Este filme recurre también al uso del *flash forward* (Escenas 98 y 36) con importante valor premonitorio:



Flash forward: En el escena 98, Harry cierra sus ojos y visualiza una serie de imágenes del futuro próximo.

Escena 36. Int/Día. Lago. *Harry, Hermione y Ron caen al lago. Harry comienza a imaginar:*



Flash forward: Harry cae al lago y visualiza imágenes premonitorias relacionadas con Voldemort en una lucha con maleficios.

Cont. Escena 36. Ext/Día. En el lago: Harry nada en el lago.

En *Harry Potter y las reliquias de la muerte* el uso del encuadre como código cinematográfico no varió respecto a las películas anteriores, para resaltar –muy específicamente– todo tipo de emociones y sentimientos expresados por los personajes. Las composiciones de planos abiertos, generales y panorámicas, sirvieron no solo como estrategia de ubicación, sino para describir con claridad las acciones; o bien, para detallar algún objeto específico en el caso de los planos de detalle.

No obstante, en esta entrega, la iluminación cumple un rol esencial –como ocurrió en la primera–, centrada en la creación de ambientes y atmósferas lúgubres, en claroscuros y focos de luces tenues, con el propósito de destacar el conflicto, la lucha entre el bien y el mal. De hecho, la iluminación es reforzada por el uso de colores oscuros, sombríos y atenuados para definir mejor la complejidad de la trama y, por ende, de las peligrosas situaciones que el personaje principal protagonista, Harry Potter, afronta.

Al inicio, un *fundido a blanco* (en el cierre de la escena 3) predestina de modo metafórico no solo el desarrollo de los acontecimientos, sino promueve la expectativa por el desenlace del posible final. La transición aparece justamente en la tumba de Dumbledore, cuando Voldemort se coloca encima del profesor toma la varita, la observa y levanta su mano para lanzar un hechizo dirigido al cielo, entonces se produce un destello blanco: nuevamente la representación de la lucha bien/mal. Sin duda, este momento se convierte en la excusa ideal para que la productora Warner Bros se destaque e identifique comercialmente al aparecer maximizado su logotipo.



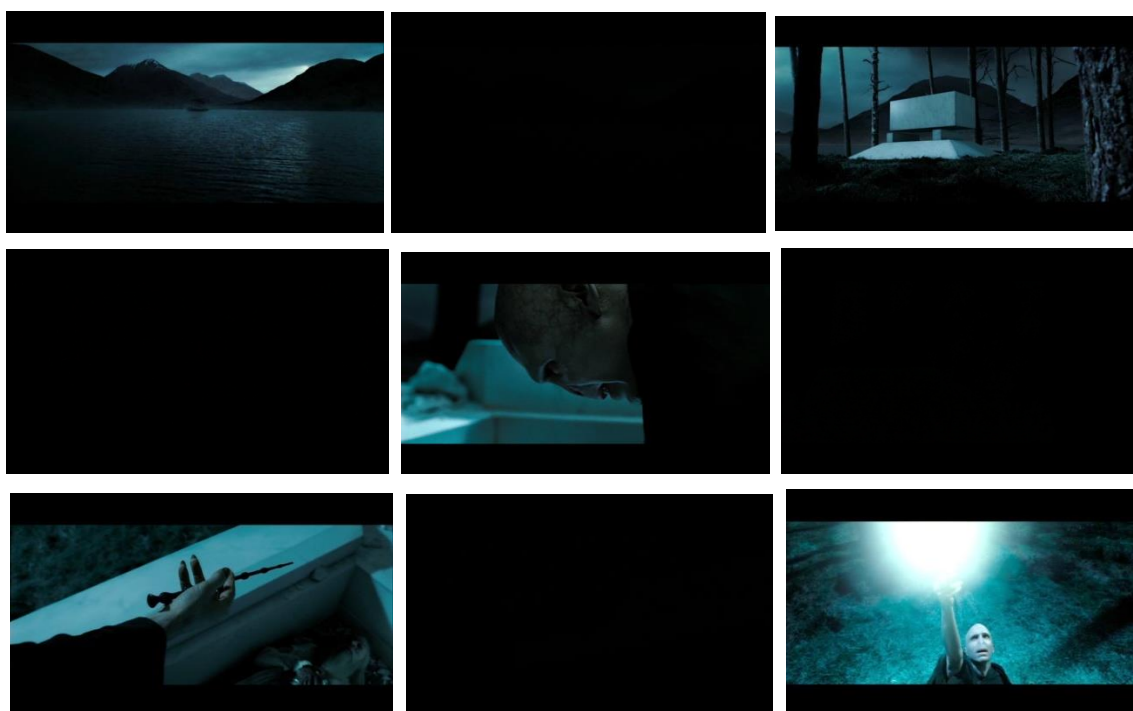
Al inicio del filme se observa el fundido a blanco específicamente al momento de aparecer el logo de la Warner.

Asimismo, este destello blanco combinado con un desenfoque se visualizó al entrar a la escena 116 (Inserta A), un lugar claro, parecido a la estación King's Cross. Aquí, Harry se despierta y observa que la estación es diferente, hay algunos cambios en su entorno. Por ello, camina y mira todo a su alrededor. Aprecia una pequeña banca y debajo una persona bañada en sangre. Harry escucha una voz, ve a Dumbledore, conversan y se despiden. Igualmente, el juego onírico adquiere una importante dimensión. Se construye una escena en un lugar inexistente, paralelo, de luz, en el que reaparecen personajes ya fallecidos, como para definir la otra existencia más allá de la muerte y a la que Harry Potter es capaz de ir, luego de una perturbación; la combinación de esas dos *formas de paso* mezcladas (fundido y desenfoque) permite recrear ese mágico y exclusivo mundo paralelo:



En las imágenes anteriores, cuando Voldemort lanza el hechizo prohibido, el joven mago cae al piso, concuerren el fundido a blanco y desenfoque. Harry entra a un mundo diferente.

Durante la secuencia 1 (que contiene las tres primeras escenas), tres pausas en negro se manifiestan en el filme con el fin de separar o delimitar una acción de la otra. Se trata de un *fundido encadenado* que logra intensificar este bloque de contenido dramático. El uso de este recurso (y código) cinematográfico permite agregarle mayor suspenso e intensidad a la película, además de resaltar aquellas acciones que poseen una significación importante dentro de la narración del filme: el personaje de Voldemort adquiere una gran dimensión narrativa, ya que todos sus movimientos y comportamiento estarán basados en la destrucción de Harry Potter.



Mediante el encadenamiento del fundido a negro se aprecian las acciones que realiza Voldemort: mueve la tumba de Dumbledore, se coloca frente a él, toma la varita más poderosa del mundo y “lanza un hechizo”.

Esta última entrega de la saga, conocida como *The Deathly Hallows* (para los Estados Unidos) o *Las Reliquias de la Muerte* (en Latinoamérica), fue exhibida el 15 de julio de 2010, con 130 minutos. En este filme, al cumplir diecisiete años, el joven mago pierde el encantamiento protector que lo mantiene con vida y se anuncia el inminente enfrentamiento a muerte con Lord Voldemort, así como la misión de encontrar y destruir al resto de *horocruxes*. Unas acciones que clarifican el final de la historia. No obstante, los personajes en este filme son más sólidos, consistentes y definidos, pues sus acciones otorgan mayor fuerza y compromiso narrativo:



Personaje protagónico: Harry Potter con diecisiete años se convirtió en un joven totalmente independiente que busca luchar contra el malvado Voldemort. Al descubrir que es un horocrux trata de enfrentar su destino y superar todo tipo de obstáculos. Al pasar el tiempo, este formaliza su amor con Ginny Weasley, hermana menor de Ronald. Durante toda la película su misión fue enfrentar a Voldemort.



Personaje principal de apoyo: Ronald Weasley ya más adulto y seguro de sí mismo, ayuda a su gran amigo Harry Potter a solventar todos los problemas que se puedan presentar, sin contar que deberá separarse de su familia y enfrentar la muerte de uno de sus hermanos. Sin embargo, conseguirá el amor de su amiga Hermione Granger. Su propósito fue acompañar a Harry en todas sus aventuras.



Personaje principal de apoyo: Hermione Granger con una madurez extraordinaria logra alcanzar sus objetivos, ayuda a su amigo Potter a descubrir muchas verdades y a enfrentar el mal. Con el tiempo, esta formaliza su relación con Ron Weasley. Su objetivo durante las ocho películas fue seguir a Harry Potter en todos los momentos de su vida como su más fiel amiga.



Personaje principal guardián: Dumbledore, aunque falleció en la sexta película, aparece al momento en que Harry es afectado por el maleficio *Avada Kedavra*, con el fin de guiarlo y aconsejarlo como las veces anteriores.



Personaje principal guardián: Minerva McGonagall conocida por ser una mujer decidida y rígida durante todas las películas fue protectora del joven Harry Potter, hasta el punto de enfrentarse al profesor Snape y guiar la batalla contra los mortífagos, seguidores de Voldemort.



Personaje confidente: Rubeus Hagrid hasta los últimos eventos más desafortunados estuvo al lado de su grande amigo Harry Potter. Su misión fue protegerlo de todo los malvados seguidores de Voldemort.



Personaje principal de apoyo: Neville Longbottom en este filme logro destruir el último horocrux de Voldemort, su tan preciada serpiente Nagini; igualmente, consiguió el coraje de enfrentarlo y defender a su amigo Harry Potter.



Personaje catalizador: Severus Snape en las primeras siete películas fue visto como el malvado profesor que deseaba destruir al famoso Harry Potter; sin embargo, en el último filme se logra descubrir que siempre fue el verdadero protector del joven hechicero, al punto de dar su vida por él. Un sacrificio que fue generado solo por el amor que sentía por Lily Potter (madre de Harry).



Personaje antagonico: Voldemort durante las ocho películas nunca pudo apoderarse del mundo mágico y mucho menos destruir a Harry Potter, aun cuando poseía los siete horocruxes.

Todos los personajes participantes desde la primera película *Harry Potter y la piedra filosofal* hasta *Harry Potter y las reliquias de la muerte (Parte II)* se consolidaron narrativamente mediante sus actitudes, comportamientos, acciones y vestimenta, inclusive, en el modo de expresarse. Cada personaje evolucionó significativamente mientras las acciones y acontecimiento configuraban una narrativa tan compleja como su propio desarrollo físico y emocional. Así como el primer filme se convirtió en un éxito, la última sobrepasó mil millones de dólares.

6. Valoración general

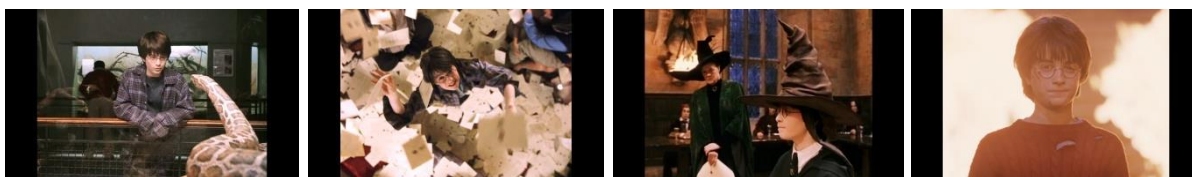
Después de haber obtenido grandes ganancias económicas, de las ocho películas de *Harry Potter* –exhibidas entre los años 2001 y 2011– *La piedra filosofal*, *La Orden del fénix* y *las reliquias de la muerte (Parte II)* poseen la típica estructura clásica comercial de tres actos: inicio, desarrollo y cierre (o resolución). Todas *se inician con extraños eventos o situaciones pocos habituales* en torno al personaje principal. El segundo acto transcurre comúnmente en el colegio de magia y hechicería, *Hogwarts*, lugar donde se acrecientan los problemas para el joven hechicero y su grupo de amigos. Posteriormente, *las escenas finales suelen ser de gran tensión* con el propósito de mantener la expectativa sobre el final de la narración hasta conseguir *la solución del conflicto inicial* en una constante lucha con las fuerzas negativas, oscuras o antagonistas:

Harry Potter y la piedra filosofal (2001)

INICIO

DESARROLLO

CIERRE



Estas imágenes precisan los momentos del desarrollo narrativo del filme: Harry habla con la serpiente (imagen izquierda), al tomar por primera vez su carta del colegio de magia y cuando es seleccionado por el sombrero en la casa de Gryffindor (imágenes intermedias) y, por último, cuando se enfrenta al profesor Quirrell (imagen derecha)

Harry Potter y la Orden del fénix (2007)

INICIO



DESARROLLO



CIERRE



Estas imágenes reflejan parte de los eventos más importantes en el film: Harry es atacado por un *dementor* (izquierda), luego llega al colegio y Dumbledore alerta sobre posibles problemas (centro) y, finalmente Harry escucha su profecía (derecha).

Partiendo de este hecho, la estructura narrativa (junto a sus leyes, técnicas y procedimientos) no solo construye, sino direcciona además la historia relatada y, en consecuencia, la caracterización y evolución de los personajes. En el caso concreto de esta saga, la identificación y diferenciación entre personajes principales y secundarios, protagonistas o antagonistas, resulta fundamental para la comprensión del relato, pues durante el desarrollo de la saga mantuvieron su naturaleza primigenia –con la excepción de uno–.

El *personaje principal* (Harry Potter) se manifiesta como un joven luchador, íntegro y fiel tanto a sus creencias como a sus amistades, quienes logran sobrepasar una serie de adversidades u obstáculos. Este grupo de magos es protegido por una asociación de *ayudantes* (el director Albus Dumbledore; su amigo fiel, Rubeus Hagrid, y la profesora Minerva McGonagall) o importantes *personajes motivadores* (como Sirius Black, Alastor Moody, Remus Lupin, y Nymphadora Tonks, entre otros). El *personaje antagonista* se destaca por su sólida maldad en compañía de otros personajes adversarios que obstaculizan los objetivos del protagonista (Lord Voldemort, Lucius y Draco Malfoy, Bellatrix Lestrange y los *mortífagos*). Sin embargo, un *personaje enigmático* (Severus Snape) se desarrolla desde el inicio como una fuerza opuesta a los objetivos del personaje principal, pero solo al finalizar la historia se descubre como protector (coadyuvante) del joven mago, por tanto, se convierte en el auténtico *personaje catalizador* de toda la historia.

Los *objetos* se constituyen en otro elemento importante de la narración dentro del filme, cuyo género condiciona las cosas, cuerpos o sustancias para promover la inserción reiterada de estos con la intención de adelantar diversas posibilidades de situaciones o acciones posteriores a un determinado hecho. Estas repeticiones se mueven en un plano narrativo superior con el

propósito de producir un tipo de efecto, reconocimiento, apego y emotividad entre la historia narrada y el espectador:



Ciertos objetos como la piedra filosofal, la serpiente, la esfera (profecía) y el pensadero, entre otros elementos mágicos, fueron utilizados de manera frecuente con el propósito de conseguir la identificación del espectador y el valor del objeto dentro de la narración.



Sin duda, la narración brinda estabilidad, peso y sustentación a estos relatos, pues uno de sus objetivos se centra en presentar una serie de hechos, situaciones o acontecimientos de modo ordenado y concatenado. Con frecuencia, los filmes de Harry Potter recurren a la elipsis (de acción/ejecución) y las escenas de distensión después de situaciones conflictivas de tensión, como se acostumbra en los filmes comerciales. No obstante, más allá del asunto narrativo, la estructura de la historia de cada largometraje se construye independiente, pero está supeditada a una estructura superior que se distiende, al parecer, no solo por su exitoso origen literario, sino por factores relacionados con el mercado: los filmes se relacionan estrechamente entre sí en un gran bloque narrativo, para visualizarse de forma individual o en conjunto.

Para muchos lectores ávidos de descubrir fórmulas, indicios o explicaciones derivadas de la conexión filme-espectador, una película se constituye en un fenómeno comunicacional de descanso, ocio, goce o placer; es decir, una situación emotiva. El caso de Harry Potter permite plantearse dos cuestiones: ¿Por qué la saga ha sido comercialmente exitosa? ¿A qué se debe su famosa permanencia y aceptación? Aquí, la explicación a estas interrogantes propone una licencia refutable, por demás, ante las diversas variables que puedan incidir en ello y que han sido obviadas para establecer una deducción hipotética: la narración efectivamente estructurada es el factor determinante de la popularidad de un filme, sobre todo cuando la trama principal es de

indiscutible sencillez con tópicos comunes como la amistad, el miedo, el poder y la muerte reforzados por elementos adicionales característicos de un género (como la fantasía).

Un joven huérfano, solitario e incomprendido descubre que posee poderes especiales para convertirse en mago y liberarse de una maldición. Asiste al mejor colegio de magia y hechicería dentro del cual construye relaciones amistosas con un grupo de jóvenes, que lo ayudan a solucionar diversas situaciones y adversidades ante seres perversos, incluso, ante el asesino de sus padres. Este ingenuo argumento es dosificado y reforzado por una serie de hechos fantásticos:

1. La maldición se evidencia –y representa– en una cicatriz marcada en la frente de Harry Potter (con forma de rayo o trazo desigual) y se convierte en el acontecimiento esencial para construir el contenido de los filmes: es la sustentación o *pivote de la narración*. De hecho, este signo relaciona al personaje protagonista con el antagonista y se convierte en un poderoso vínculo que desencadena la mayoría de las acciones: la cicatriz es el signo de una maldición (de un pasado doloroso y cruel), que solo desaparece cuando el bien vence al mal y, por tanto, representa un renacer en la vida del ya adulto Harry Potter. De este modo, la saga es la representación del desarrollo de un humano con características especiales y únicas, de la evolución material-emocional-espiritual de un ser, que solo puede darse mediante el enfrentamiento entre los demonios internos y externos que rodean al personaje.

2. Los acontecimientos más importantes de las películas se desarrollan en un solo, enigmático y fantástico lugar: las instalaciones de *Hogwarts*, el colegio de magia y hechicería. Este espacio físico albergó escenas de tensión como el juego de ajedrez mágico, la lucha con el profesor Quirrell, el campeonato de los tres magos y el combate de los *mortífagos* con los estudiantes y profesores, entre otros acontecimientos.

3. Las situaciones no habituales y poco comunes, como la presencia de seres inusuales e inverosímiles, construyen los eventos que argumentan la trama y, por ende, pasan a formar parte de los puntos de giros o *beats*, generados por las fuerzas antagonistas. El uso de hechizos y conjuros destacan en la mayoría de las acciones y se convierten en verdaderas analogías de enfrentamientos cotidianos del mundo mágico y paralelo; pero, los acontecimientos sobrepasan la valoración de los peligros para acercarse al misterio de la muerte, la aniquilación, la desaparición o la destrucción del plano en el cual se vive.

4. La representaciones del bien y del mal, las luchas entre la magia blanca y la magia negra, entre la luz y la oscuridad se convierten en el epicentro de la historia, incluso, se destacan

y diferencian por contrastes cromáticos (colores oscuros para fuerzas antagonistas; colores claros para las fuerzas protagonistas).

5. Como sustentación del relato, el desarrollo biológico de Harry Potter se destaca en cada episodio al elevarse el nivel de peligro o de riesgo, así como de oposición y de hechizo. Las hazañas del mago de acrecientan con la edad o la madurez para afrontar cada adversidad: la repetición y continuidad de estos hechos refueran las leyes de la narrativa.

6. Al eliminar la fuerza oscura o antagonista (Voldemort), la maldición es anulada, la cicatriz desaparece y finaliza la historia.

7. La saga de Harry Potter evoluciona, en este caso, no con la narración de varias generaciones familiares –como suele ocurrir en la cinematografía mundial–, sino abarca el desarrollo físico, emocional y competitivo del joven mago durante una década.

Evidentemente, el desmontaje de un filme implica el análisis de una serie de elementos narrativos que logran estructurar un contenido mediante técnicas, normas y dispositivos que se engranan para configurar una historia narrada a través de un proceso audiovisual. Este proceso comunicativo se logra con el uso de ciertos códigos fílmicos de base –como se ha visto– que son comunes al espectador, pero sustentados en la cinematografía, que ha creado evidentemente sus propios códigos para poder narrar y exhibir su discurso a un público con necesidad de ocio, de distracción e información. Estos códigos cinematográficos tienen la particularidad de constituirse en el soporte, atril o formato de la obra hecha para el cine. En el desmontaje fílmico debe recurrirse a estos para poder sistematizar o develar la estructura narrativa; sin embargo, son susceptibles a otro tipo de análisis, mucho más minucioso y específico, puesto que se concentra en cada imagen y en las relaciones surgidas entre estas y los elementos sonoros.

En la saga sobre Harry Potter, por ejemplo, los recursos sonoros (música, ruido y voces) se utilizan para intensificar las escenas y crear efectos que permitan dar más relieve al tema, además de garantizar la tensión o distensión narrativa de la historia. Algunas frases se destacan intencionalmente para producir conflicto y, por tanto, fortalecer situaciones dramáticas; en cambio, la música se creó también para asociar ciertas melodías con los personajes, pero, necesita de un análisis mucho más profundo en la misma dinámica de la audiovisión. Estos códigos cinematográficos se desarrollan en otro nivel en el próximo capítulo de esta disertación.

CAPÍTULO III

DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA A LAS REPRESENTACIONES

La filmografía de Alejandro Amenábar

1. Dos pasos previos para el análisis del filme

1.1. Sobre los antecedentes

Resulta incuestionable afirmar que, para analizar un filme, no basta con revisar las propuestas actuales (o antiguas) relacionadas con la metodología existente sobre ello, cuestión no solo necesaria, sino obligatoria. La búsqueda y reconocimiento de estudios previos sobre el objeto de análisis se convierten en pasos esenciales para descubrir el estado actual de esa inquietud inicial que motivó la selección de tema, del autor o del filme. Estas fuentes documentales priorizan, muchas veces, los caminos por donde seguir ante el desmontaje de una película, independientemente de su propósito.

En tal sentido, se han encontrado pocas fuentes directas y científicas sobre el tema de la representación de la muerte en el cine del autor español, Alejandro Amenábar. La búsqueda realizada ha remitido, en parte, a ensayos que, si bien pueden tener una cierta relevancia para su consideración como parte de un basamento teórico, no tienen el peso científico de otros trabajos que pudieran ampliar más la información sobre el asunto abordado, pero cuya búsqueda ha sido difícil.

Concretamente sobre la filmografía de Amenábar, se descubrió el estudio de Romero (2010) titulado *Abre los Ojos de Alejandro Amenábar*. Una investigación centrada en el cine fragmentario a partir del análisis del filme, fundamentada en la configuración narrativa y el carácter postmoderno de la obra. En el ensayo, la autora hace un breve recorrido por los acontecimientos que se desarrollan dentro de la película para argumentar el carácter postmodernista de esta, que se caracteriza por el juego diegético y extradiegético entre el pasado y el presente, así como en las dualidades sueño/realidad del protagonista.

Precisamente, el tema de las representaciones oníricas como construcciones del subconsciente es uno de los aspectos que permiten considerar, además, el trabajo de Morín, pues, de igual manera, el tema de la muerte representada en el cine se sustenta en representaciones subjetivas provenientes del subconsciente del realizador. Asimismo, la naturaleza psicológica de la imagen, la función del tiempo en la imagen fílmica, los procesos psíquicos en la participación

efectiva del espectador y la diversificación de sus efectos en el resultado del planteamiento estético, las relaciones entre las subjetividades, además de la objetividad en los datos cinematográficos constituyen interesantes planteamientos de este autor en la base del problema de la creación del lenguaje cinematográfico y de la naturaleza artística del cine.

Vastos han sido los métodos de análisis encontrados (como se describió en el primer capítulo). Prolíferos fueron los ensayos, artículos de prensa y notas informativas sobre el autor español, pero pocos han sido los hallazgos científicos en cuanto a la relación directa con el tema estudiado; a diferencia de la temática *muerte y cine* de sobresalientes resultados analíticos⁴².

1.2. Sobre el corpus y el método

La filmografía de gran formato del director español Alejandro Amenábar está formada por siete largometrajes: *Tesis* (1996), *Abre los Ojos* (1997), *Los Otros* (2001), *Mar Adentro* (2004), *Ágora* (2009), *Regresión* (2015) y *Mientras dure la guerra* (2019). Todas comparten la misma autoría y abordan el tema de la muerte, de allí su consideración para este estudio. De este grupo se seleccionaron tres filmes de alta repercusión internacional, muy especialmente en la industria cinematográfica norteamericana, debido a la premiación de importantes galardones como el Oscar, *remakes*, recaudaciones en la taquilla mundial y estelarizaciones de actores del cine de Hollywood (*star system*), como parte de la estrategia de internacionalización del film. Estas valoraciones, más intencionales que formales, pueden percibirse en el siguiente cuadro descriptivo:

⁴² Por ejemplo, Marzábal y Marijuán (2007) publicaron el artículo **¡Oh, muerte! ¿Dónde está tu victoria? La muerte en el cine**, con el propósito analizar el discurso cinematográfico sobre la muerte como revelación personal tras el diagnóstico médico de una enfermedad terminal (como el cáncer) en los filmes *Ikiro* (1952) y *Amar la vida* (2001). Los analistas concluyen que mediante el uso de las llamadas “técnicas de distanciamiento” –propias del cine moderno– se provocan en el espectador respuestas más reflexivas que empática frente al complejo tema. Por otra parte, en el trabajo de Barrenechea (2006) sobre **Tanatología: Algunas visiones en el cine. Muerte de un viajante (1985) y El amor ha muerto (1984)**, la autora analiza estas obras de los realizadores Schlöndorff y Resnais, respectivamente, relacionadas con el suicidio como tópico controversial y caos existencial que no solo acongoja a los protagonistas de la historia, sino que encuentran en la muerte una posibilidad para resolver sus problemas. Para la autora, los realizadores incluyen los temas de la muerte eludida, la muerte buscada (suicidio), el sufrimiento y el dolor (tanto físico como psicológico y moral), el autoduelo, el preduelo y el duelo propiamente dicho: interesantes categorías para el análisis del tema propuesto en este texto.

Cuadro N° 20: Comparativa de la filmografía de Alejandro Amenábar						
PELÍCULA	AÑO	PREMIO OSCAR	TAQUILLA		ACTORES DE LA INDUSTRIA NORTEAMERICANA	REMAKES
			En España	Mundial		
<i>Tesis</i>	1996	-	\$ 3 450 000		-	-
<i>Abre Los Ojos</i>	1997	-	\$ 8 300 000	\$368,234	Solo en el remake: Tom Cruise Cameron Díaz	Vanilla Sky (2001)
<i>Los Otros</i>	2001	-	\$ 96 522 687	\$209,800,000	Nicole Kidman	-
<i>Mar Adentro</i>	2004	Mejor película extranjera	€ 19 841 087	38,535,221	-	-
<i>Ágora</i>	2009	-	\$17 700 000	21.219.816,81	Rachel Weisz	-
<i>Regresión</i>	2015	-	\$ 37 375 038	-	Ethan Hawke, David Thewlis, Emma Wayson	-
<i>Mientras dure la guerra</i>	2019	-	€ 10 951 887	-	-	-

Abre los Ojos (2001) fue merecedora de una versión norteamericana que tuvo la participación protagónica de Tom Cruise y Cameron Díaz, a pesar de que su ingreso en taquilla fue inferior a las obras siguientes, la consideración de la historia para un *remake* convierte este filme en una pieza especial para el análisis. *Los Otros* (2001) entra como parte del *corpus* debido a que, aparte de la participación de otra figura de Hollywood (Nicole Kidman), la recaudación en taquilla ha sido la más alta, mundialmente, en toda la filmografía de Amenábar. Igualmente, se seleccionó *Mar Adentro* (2004), pues fue galardonada por la Academia de Cine de EE. UU. con el premio *Oscar* a la mejor película extranjera y por poseer el segundo lugar en recaudación mundial dentro de las obras del autor.

En este estudio, se presume que la representación de la muerte en el cine de Alejandro Amenábar constituye un eje temático evidente. Esta representación se concibe como un conjunto de ideas, signos y símbolos (de códigos) que –dentro de una obra fílmico-cinematográfica– buscan sustituir, imitar o crear una imagen subjetiva (con fines dramáticos) sobre la realidad que se produce al cesar las funciones biológicas de un sujeto, además de los procesos psicosociales y culturales que se desencadenan en su contexto a partir de ese fenómeno, pero que necesita de algunas operaciones de descomposición, segmentación, análisis e interpretación de esos códigos (tanto fílmicos como cinematográficos) para poder develar la estructura narrativa que otorga sentido y sustenta la representación de la muerte en el filme.

Debido a la carencia de un modelo único que aborde el análisis fílmico en todos sus aspectos y aunque sean muchas las metodologías existentes para el estudio semiótico del cine, el investigador posee una mayor libertad al momento de diseñar la metodología que se acople a sus necesidades de estudio, pues dependerá de las características de la producción cinematográfica. Por esta razón, se seleccionaron las categorías que mejor se vinculan con la temática estudiada y se prefirieron los aspectos metodológicos de los modelos de Casetti y Di Chío, Eco y Sulbarán, pues se consideran pertinentes y exhaustivos por su naturaleza segmentadora, facilitan la deducción de los elementos de la representación; además de exponer didácticamente cada procedimiento y recurso para el análisis.

La observación directa de los *corpus* –consistente con el registro sistemático, válido y confiable de los comportamientos manifestados en la producción cinematográfica– se constituye en el método más idóneo para la recolección de la información manifiesta en la película y un posterior análisis del contenido del filme. Este proceso se hace en dos fases: la primera se relaciona con la identificación y análisis de los códigos fílmicos a partir de la segmentación de la película en escenas, secuencias y actos (como procedimiento inicial). La segunda alude a la focalización de los códigos cinematográficos que permiten descubrir las relaciones entre estos y el tema. Sin embargo, la interpretación surge de la unión concomitante entre ambos códigos, de la cual se deducen o abstraen las características más descriptivas del filme; en consecuencia, existe siempre la posibilidad de iniciar el razonamiento a partir de los códigos que más se destaquen.

2. *Los Otros* (2001): El lado oscuro de la muerte

En no pocas ocasiones, el cine aborda el tema de la muerte desde una perspectiva oscura y temible; sin embargo, en el filme *Los Otros* se hace más que presente el concepto de la oscuridad desde diferentes perspectivas: física, espiritual y emocional.

La historia se desarrolla en la isla de Jersey durante el año de 1945. La II Guerra Mundial ha terminado, pero el marido de Grace no vuelve. Sola, en un aislado caserón victoriano, educa a sus hijos dentro de rígidas normas religiosas. Los niños sufren una extraña enfermedad: no pueden recibir directamente la luz del día por lo que deben vivir a oscuras dentro de la mansión. Los tres nuevos sirvientes que se incorporan a la vida familiar deben aprender una regla vital: la casa estará siempre en penumbra y nunca se abrirá una puerta si no se ha cerrado la anterior. Esta norma convierte a la casa en un lugar oscuro, silencioso y frío, donde la luz de los candiles rompe, tenuemente, con la negrura sempiterna. El estricto orden que Grace ha impuesto se verá desafiado por circunstancias que escapan a su control: unos intrusos invisibles se encuentran en la casa, lo que forzará al personaje principal a descubrir la verdad: “Los otros” son los nuevos inquilinos de esa casa y tratan de desalojar a los fantasmas que en ella habitan: Grace, sus hijos y los criados.

Dentro de la trama se destacan los siguientes personajes principales y secundarios:

<i>Grace</i> : Protagonista. Madre de Ann y Nicholas. Dueña y señora de la mansión en la Isla de Jersey. Busca mantener el control de la casa en ausencia de su esposo, Charles, quien no ha regresado de la guerra.
<i>Ann</i> : Protagonista. Hija de Grace y Charles. Niña altiva que cuestiona la autoridad de su madre y su carácter controlador. Es uno de los primeros personajes que reporta ver y escuchar a “los intrusos”.
<i>Nicholas</i> : Protagonista. Hijo menor de Grace y Charles. Niño obediente y tímido que recrimina el comportamiento de Ann frente a su madre.
<i>Sra. Mills</i> : Protagonista. Criada de edad avanzada. Tolerante, paciente y obediente. Conoce la verdad sobre los intrusos.
<i>Mr. Tuttle</i> : Secundario. Jardinero de edad avanzada. Tolerante, paciente y obediente. Al igual que la Sra. Mills, conoce el secreto sobre los intrusos.
<i>Lydia</i> : Secundaria. Criada joven. Ha quedado muda por causa de su propia muerte.
<i>Charles</i> : Secundario. Esposo de Grace, padre de Ann y Nicholas. Fallecido en la II Guerra Mundial, pero no lo sabe. Se encuentra desorientado.
<i>Víctor y sus padres</i> : Secundarios. Son los nuevos inquilinos de la casa que intentan comunicarse con los espíritus que en ella habitan: Grace, Ann, Nicholas, los criados y Lydia.
<i>Medium</i> : Secundaria. Anciana que contacta con los niños y Grace. Revela la verdad: la familia está muerta.

Códigos cinematográficos destacados: iluminación, encuadres y color

Los códigos que más se destacan en la representación de la muerte son aquellos de naturaleza cinematográfica; aunque, la narrativa –correspondiente al ámbito de los códigos fílmicos– ha sido considerada también para esta reflexión, que invitará al lector a sopesar cómo un sistema de códigos puede tener más protagonismo que el otro al momento de sustentar la representación de la muerte por parte del director español; o bien, unirse inseparablemente.

La iluminación utilizada durante el filme corresponde a un estilo barroco tenebrista, siempre de forma neutra, ya que se trata de una luz que “hace ver sin dejarse ver”, con el fin de hacer reconocibles los objetos ante la cámara y obtener resultados genéricamente realistas. El estilo barroco y tenebrista está caracterizado por el uso de claroscuros fuertemente resaltados y que se aprecian, en gran medida, en los rostros de los personajes en la totalidad de las escenas que integran la película. La mayor parte de las acciones transcurren dentro de estancias iluminadas tenuemente por la luz del candil y en raras ocasiones por la luz natural. De hecho, gracias a la utilización de la luz amarillenta de las lámparas de aceite, los rostros se encuentran lumínicamente divididos entre la luz y la sombra, como metáfora de las dualidades existentes dentro de la temática del filme: vida/muerte, amor/desamor, soledad/compañía, salud/enfermedad, verdad/mentira, revelación/ocultamiento, control/descontrol, materialidad/inmaterialidad, realidad/irrealidad y cordura /locura.



El estilo tenebrista desdibuja la referencia total de los rostros. Tal “deformación” lumínica se encuentra acorde con las deformaciones psicológicas y existenciales de los personajes a lo largo de la trama

La gran obsesión del personaje principal, Grace (Nicole Kidman), es precisamente ver la luz natural, de la cual huye con una fobia casi “vampírica”, motivada por la necesidad de proteger a unos hijos fotosensibles. Sin embargo, las pocas escenas que transcurren bajo la luz natural tienen un gran poder simbólico, pues coinciden con momentos en los que el personaje principal (Grace) hace o recibe algún dato o acción tanto reveladora como de alto valor dramático. Un ejemplo de esto constituye la escena 30. En esta escena, Grace, tras escuchar unos extraños sonidos provenientes de la bodega, entra en la estancia con el fin de atrapar al responsable de los fenómenos. El ambiente se abarrotado de muebles cubiertos con sábanas blancas, que son iluminados gracias a la luz que ingresa a un lugar pocas veces visitado por los personajes. El punto de giro dentro de la escena se centra en el momento que Grace es testigo de los sonidos guturales provenientes de una bodega en la que comprueba que no hay nadie, excepto ella. Para el personaje, abiertamente pragmático y escéptico a las explicaciones paranormales de los niños, tal revelación representa una amenaza para todo lo que conoce y, muy especialmente, para mantener el control de la casa. A partir de esta escena comienza a vislumbrarse una Grace que, lejos de la figura autoritaria y segura, comienza a dudar y a sentir temor en su propia casa.



Grace busca a “los intrusos” en la bodega

Otras de las escenas que se destacan por el manejo simbólico de la luz natural son las 67 y 67a (segmentada por la aparición de la escena 68). Durante esta escena, Grace llega a la terrible conclusión de que su esposo (Charles) ha preferido abandonarla e ir al frente de la guerra antes que quedarse con ella. La revelación del desamor –como otra forma de muerte para el personaje– transcurre en una habitación donde la luz natural ingresa sin obstáculo. Los claroscuros se hacen más tenues; sin embargo, se mantienen para mostrar la palidez de los personajes y las dualidades mencionadas en párrafos anteriores. Asimismo, es importante mencionar que el ambiente exterior posee una iluminación permanentemente tenue, producto de la niebla que rodea la casa, acentuando la atmósfera de misterio, ambigüedad y confusión como valores vinculados al tema.

De esta manera, dentro del filme, la luz posee el poder de convertirse en otro soporte para el discurso de la muerte y sus dualidades tanto en el ámbito biológico como psicológico y espiritual. El funcionamiento retórico de este código justificado por las circunstancias ambientales (época del año) y médicas (la fotosensibilidad de los niños que deben permanecer aislados de la luz solar) encuentra, también, una justificación acorde con el argumento y el mundo psicológico de los personajes, especialmente de Grace. Con el uso de este código, el autor deja una postura clara ante la muerte como realidad tenebrosa, cuya estampa debe ser ocultada de la vista y de la luz. El predominio de la oscuridad en la mayoría de las escenas del filme permite el reconocimiento del negro como color predominante, a pesar de la existencia de otros recursos cromáticos que sustentan la representación de la muerte dentro del discurso.

En *Los Otros*, la función de los encuadres es particularmente simbólica, pues estos trabajan junto con el sistema de indicios para representar el tema de la muerte. De esta manera, se puede notar una marcada tendencia de angulaciones y escalas de plano que se conjugan con las características de los ambientes para sugerir, de forma implícita, conceptos alusivos a la temática manejada. Por ello, en el filme se hace común el uso de planos generales para mostrar a unos personajes inmersos en grandes espacios, casi vacíos, entornos en los cuales lo vacío y lo inmaterial se encuentran representados en diferentes momentos de la trama. Estos conceptos se asocian, de forma directa, al tema de la muerte. Por ejemplo:

Escena 7.- Interior. Día. Cuarto de música

Grace orienta a los criados para que cierren las cortinas de un gran salón en el que no hay muebles, sólo se aprecia una chimenea y un piano. Habla de las reglas del silencio y las puertas cerradas en la casa para proteger a los niños.

La inmensidad del salón se aprecia momentos antes de que las cortinas se cierren por completo. El tamaño de los ventanales y las cortinas se destacan igualmente:



Los espacios amplios, remarcados con la utilización de los planos generales, connotan vacuidad en la existencia de los personajes.

De igual modo, aparecen planos donde se rescata el concepto del túnel y que, dentro de la película, es mostrado en varias oportunidades para describir el cuarto de la Sra. Mills. Los dos planos que suelen utilizarse para visualizar el túnel se caracterizan por estar en picado o en contrapicado, pues se trata de una de las alas superiores de la mansión. El túnel es uno de los arquetipos universales para la representación de la muerte como paso, viaje o transición.

Escena 39.- Interior. Noche. Escalera.

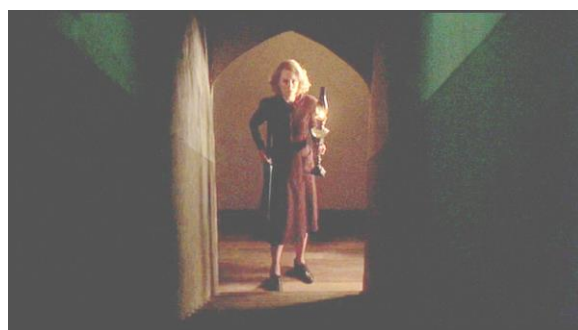
La Sra. Mills asciende hacia su habitación luego de terminar su conversación con Grace en la chimenea. La luz de la habitación ilumina, desde el final, gran parte del túnel oscurecido.

El plano en contrapicado ubica, visualmente, al espectador en un nivel inferior al personaje de la criada, quien se observa *ascendiendo* para acceder a la habitación, lo cual remite, nuevamente, al tema de la muerte.

Escena 50.- Exterior. Día. Bosque.

Grace camina por un sendero marcado por una línea de árboles a su alrededor. Avanza apresuradamente, mientras la niebla empieza a hacerse más densa.

En esta oportunidad, el túnel, ahora de árboles, es visto como lugar de tránsito para la protagonista. Dentro de la escena se muestra el mismo el mismo túnel, en dos planos diferentes, para contextualizar la búsqueda y el posterior encuentro con Charles, su esposo.



El túnel es una de las figuras que más se repiten durante la película y representa uno de los lugares de tránsito de los personajes principales.

Por otra parte, se destacan los planos en picado para aquellas escenas donde el personaje se encuentra sumergido en algún acontecimiento de impacto emocional. Es importante acotar que estos encuadres conjugan, en algunas oportunidades, la característica del plano general, al crear un mayor efecto dramático en escenas de alta intensidad emocional para los personajes.

Escena 41.- Interior. Noche. Cuarto de Grace.

Grace llora sentada al pie del armario y abrazada a una vieja camisa de su esposo. La habitación se encuentra en la penumbra. En medio de los sollozos, ella escucha el sonido del piano proveniente del ala inferior de la casa. Sale de la habitación.

Escena 46.- Interior. Día. Cocina.

Grace y la Sra. Mills se sientan a hablar en la mesa tras el extraño incidente en el salón de música. Grace se encuentra en medio de una crisis nerviosa a causa del terror que siente y por el convencimiento de que algo diabólico habita en la casa. La Sra. Mills se sienta y le habla sobre la vida después de la muerte.

En ambas escenas, el personaje se encuentra minimizado por las circunstancias que parecen superarla. Esta sensación se transmite cabalmente con el uso del plano en picado y coincide con un punto de observación (desde arriba) que, también, concuerda con el concepto de ingravidez asociado a la separación del alma y el cuerpo tras la muerte.



Los planos en picado disminuyen a los personajes frente a los conflictos tanto internos como externos en diferentes escenas.

Como código que guarda una estrecha vinculación con la pintura y, por consiguiente, con la fotografía, el color es un vehículo de especial valor para la creación de atmósferas e isotopías alusivas a los valores asociados a la muerte, como temática usada por el director en los tres filmes sometidos a análisis.

En cuanto al uso del color, junto con el estilo tenebrista de la iluminación, Amenábar juega con colores fríos y oscuros como marrón, negro, gris, violeta y verde oscuro. Sin embargo, en casos muy puntuales, el realizador utiliza el blanco y el rosa, con significados que coinciden con los valores de algunos personajes y con la acción dramática de la escena.

El marrón en la vestimenta de Grace tiene connotaciones que coinciden con la caracterización psicológica del personaje: madre tierra, represión emocional, jerarquía, monotonía y seriedad. Este color adquiere una nueva dimensión en las escenas de alto poder dramático, porque implican el manejo de estados emocionales densos y complejos. Tal es el caso de la escena 67 y 67a, cuando ocurre la discusión con Charles y descubre la verdadera razón por la cual este abandonó la familia. Durante estas escenas, el color predominante en las ambientaciones es el marrón, combinado con otros colores fríos como el violeta. Además del abandono familiar, durante esta escena, queda en evidencia la pérdida del amor hacia su esposa.

En la ambientación de exteriores se integra también el marrón, específicamente, en el bosque (de la escena 50), momento en el que Grace sale de la mansión y se pierde en la niebla para encontrar a su esposo, Charles. El color marrón está tanto en la tenue imagen de los árboles, como en la tierra y las hojas secas del suelo; por tanto, representa la esterilidad de los ambientes y los personajes que se mueven en ellos. Este color se muestra como otro protagonista que retrata el duelo y la oscuridad psicológica de los personajes.

El color negro permanece casi omnipresente en toda película, que transcurre bajo un ambiente con tendencia pictórica tenebrista, pues, incluso, las cortinas bloquean la entrada de la luz externa, para que la oscuridad sea, débilmente, rota por la luz de los candiles. El color negro es otra de las dimensiones para la representación de la muerte y las dualidades que giran en torno a este concepto durante el filme, más allá de las evocaciones obvias y convencionalmente manejadas como el duelo, el misterio y la tristeza.

Igualmente, la presencia del gris está perenne tanto en las escenas exteriores como en algunas escenas interiores. De hecho, las acciones dramáticas que transcurren en ambientes representados con este color operan, continuamente, significados de evasión, confusión, sentimientos negativos, error, ausencia, tristeza y aislamiento. La escena más representativa es la 50 (el reencuentro entre Grace y Charles en el bosque) durante la cual los personajes se ven envueltos en una densa bruma gris que contribuye a profundizar su desorientación mental y

emocional. Este aspecto se concreta con la aparición de un personaje (Charles) que claramente no sabe dónde está y ni siquiera sabe si está vivo o muerto.

Con menor incidencia, aparecen otros colores, como el violeta y verde. Aunque son pocas las escenas en las que aparecen, su uso tiene connotaciones muy concretas: el violeta, presente en la bufanda de Grace (Escena 50) y las sábanas (escena 67 y 67A), se asocia al cambio y la transgresión, derivados del reencuentro de Grace y Charles, así como de la confesión que este hace de regresar al frente de guerra.

Merece una mención especial el uso del color blanco para algunas vestimentas de los niños. Como ejemplo, se puede extraer la escena 64 en la que Grace y Ann luchan entre sí, después de la transfiguración de Ann en la anciana médium. Esta transfiguración se asocia al tema de la muerte porque hace referencia a la transformación física que Morín (1994) advertía al explicar el traumatismo de la muerte derivado de la corrupción o descomposición del cuerpo, como pérdida de la individualidad del ser, de lo que fue, para transformarse en algo diferente. En este caso, la transgresión se presenta por el cambio físico que observa Grace al encontrar a una anciana que dice ser su hija: el personaje original se ha ido, para dar lugar a otro.

En la escena 50, el color blanco tiene un rol resaltante (la escena de la bodega). Aquí, los muebles cubiertos con sábanas blancas asemejan a la representación medieval del fantasma⁴³, que los niños mencionan en el filme, en una habitación donde el personaje busca la fuente de unos extraños ruidos. No es gratuito que el mismo color se emplee en otras culturas para representar temas como el luto, la vida después de la muerte y los fantasmas, que constituyen temas importantes de la película y forman parte del conflicto interno de Grace. La preponderancia de los muebles cubiertos dentro de los dos primeros planos de la escena, sumado al uso de la profundidad de campo, crea una sensación de claustrofobia y expectativa en el espectador que, con ayuda de la *steady cam*, simula moverse junto con el personaje en la habitación. En otro sentido, el uso del color blanco (en la escena 64, por ejemplo) sugiere pureza, inocencia, lucidez (valor que contrasta con el mundo psicológico de Grace), la nada y el vacío, todos estos constituyen valores que hacen alusión al tema de la muerte.

⁴³ En la época medieval, era común asociar al fantasma con la última vestimenta que empleaba el difunto tras su muerte: el sudario blanco. Según Ariès (1984), esta representación forma parte de los llamados “temas macabros” que abarcan desde la muerte misma hasta el “esqueleto seco” típico de los siglos XVII y XVIII.

Durante la película *Los Otros*, el color y la iluminación se unifican como un recurso discursivo que sirve para la representación de valores asociados al tema de la muerte. Se puede decir, a manera de inferencia, que el color constituye uno de los artificios retóricos con mayor protagonismo junto con el carácter barroco y tenebrista desde la perspectiva fotográfica en el filme. Estos códigos se encuentran fuertemente vinculados con las representaciones convencionalizadas sobre la muerte.



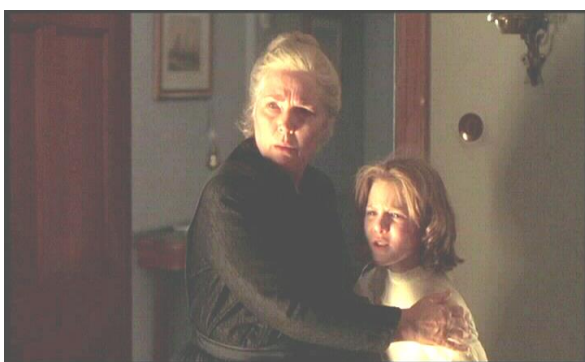
El manejo del color es, una vez más, importante para la creación de atmósferas densas según la intención y el tema de la película desde todas sus aristas.

Códigos iconográficos (figuras convencionalizadas)

En el filme puede observarse la construcción de figuras fuertemente convencionalizadas, cargadas de sentido, que remiten a trasfondos culturales determinados. Por ejemplo, la *oscuridad* –como código– tiene presencia perenne durante la película, incluso en las ambientaciones exteriores, pues en las escenas con luz natural, el ambiente actúa también como si estuviese a punto de oscurecer gracias al uso de la niebla. Como figura convencionalizada, *la oscuridad* representa lo negativo, lo misterioso, la muerte, el miedo, el abandono, la ausencia y la censura. Este último valor se presenta con la obsesión de Grace por mantener la cortinas cerradas permanentemente, pues, más allá de la justificación de la fotosensibilidad de unos hijos, implica

el ocultamiento de una verdad que el mismo personaje desconoce, por eso recurre a artificios tanto materiales (candiles) como intelectuales (una enfermedad, un padre “valiente” que se fue a la guerra, la negación de un crimen).

La oscuridad, acompañada con la luz de los candiles, es una de las bases sobre las que se sustenta la representación de la muerte dentro de la película. Esta figura es reforzada por el color negro, que construye las atmósferas asociadas con sentimientos densos y pesados de los personajes principales (incluso en sus vestimentas); además, la iluminación claroscuro, barroca y tenebrista, permite que la oscuridad mantenga un espacio casi protagónico durante el filme.



El negro, como ausencia del color, connota además otras ausencias: de la vida, de la fe, del amor, del presente, del tiempo, **es la muerte, es la ausencia del color**, simboliza las fuerzas oscuras, manifestadas en esas tinieblas que rodean a los personajes.

El *espejo* es otra figura convencionalizada que se usa dentro del filme para la representación de la muerte. Este se constituye en uno de los espacios básicos de acción del doble, entendido como esa proyección de cada individuo y germen para numerosas representaciones culturales mundiales como el *doppelgänger*⁴⁴.

La escena 30 es crucial para la representación del doble a través del espejo, que constituye el primer punto de giro de la historia: el personaje Grace (Nicole Kidman) ha escuchado unos extraños ruidos provenientes de una bodega. Ella ingresa en la habitación abarrotada con viejos muebles cubiertos con sábanas blancas. Susurros guturales parecen seguirla. Ella reacciona con terror y quita algunas de las sábanas que cubren ciertos muebles. Finalmente, un espejo refleja detrás, una puerta que se cierra sola y lentamente. Este se convierte en el plano más representativo de la escena y uno de los más importantes de la película. El valor de este plano

⁴⁴ Del alemán *Doppelgänger* o *double-goer*. Duplicado fantasmal de una persona viva (Diccionario Reverso en línea, 2013)

radica en la evidencia, de cara al espectador, del movimiento “inexplicable” de objetos en una película propia del género del terror y, más específicamente, paranormal.

Otra de las razones por las cuales este plano es importante se debe a la aparición del *doble* en el espejo, manifestado, en este caso, en la imagen aterrada y pálida del personaje que pareciera horrorizado con su propio reflejo, que le observa con el mismo terror y al mismo tiempo es testigo de cómo la puerta se cierra inexplicablemente. A partir de ese momento, comienza a perfilarse un nuevo personaje, totalmente diferente a la mujer segura, pragmática, escéptica de las escenas anteriores. La nueva Grace, ahora asustadiza, insegura y desconfiada –hasta de sus propios criados– comienza a actuar luego de ese punto de inflexión importante: la aparición de ese doble que cambia de posición con el personaje desde el otro lado del espejo.

El uso del espejo representa la materialización física de una dualidad que se manifiesta en toda la película mediante otros valores más abstractos: color claro/color oscuro, verdad/mentira, luz/oscuridad, encubrimiento/descubrimiento, vida/muerte, estabilidad/inestabilidad, equilibrio/desequilibrio, realidad/irrealidad, amor/desamor, revelación/ocultamiento.

Otra de las figuras convencionalizadas es la *luz natural*, utilizada con poca frecuencia, pero planificada para hacer coincidir los momentos en que el personaje principal es agente o testigo de una acción (o dato) con fuertes implicaciones dramáticas tanto para su mundo psicológico como para la trama principal. Esta propiedad de la luz se encuentra en las escenas 30 (de la bodega), 67 y 67a, donde se revela el abandono de Charles hacia su familia. Igual ocurre en la escena 50 (el reencuentro de Charles y Grace) y en la escena 15 donde surge una de las primeras manifestaciones “paranormales” de las que Grace es testigo. Es importante destacar que en las cuatro escenas mencionadas, aparte de la luz natural, también coincide el carácter revelador de la acción dramática.

Frente a la luz natural, se destaca también la *luz de candil*, como luz artificial, cuyo uso es recurrente durante la película. Podría decirse que en la totalidad de las escenas nocturnas en el interior de la casa y parte de las escenas interiores que transcurren durante el día, cuando las ventanas se encuentran cubiertas. El candil es uno de los instrumentos empleados en numerosas ocasiones por Grace, en clara alusión de un personaje que busca mantener una verdad (artificial, en este caso) en sus manos. La luz natural, si bien representa la verdad que aparta las oscuridades y las dudas, en el caso de la luz de un candil, se trata de un artificio creado por medios

artificiales, tal como ocurre con algunas verdades usadas en el filme y controladas por el personaje principal: la enfermedad de los niños y el abandono del padre.



La naturaleza de la luz tiene un uso simbólico. Luz natural: verdad, revelación, liberación. Luz de candil: artificialidad, falsedad, control.

Especial mención merece *la niebla* como código con uso perenne en la película, al igual que la oscuridad o la luz del candil. La niebla –con su característico color gris– rodea a los personajes para profundizar las atmósferas claustrofóbicas de ambigüedad, misterio, confusión y desorientación sobre los que se sustenta el tema de la muerte, dentro de una realidad que no esclarece ni siquiera el momento del día. La escena 50 se destaca por el uso de esta figura convencionalizada para representar el cambio del estado de ánimo de Grace de la seguridad a la confusión y el temor en medio de una atmósfera que cierra el camino de modo impreciso: una metáfora perfecta que también explica su condición de desencarnada, pues, a mitad de rumbo, no ha terminado de ascender y sigue perdida entre el mundo de los vivos. A este dato se añade la aparición de un esposo, Charles, que presenta obvios vestigios de trauma tras la guerra: desorientación y paralización emocional.

El árbol del jardín es uno de los elementos recurrentes, especialmente en escenas que marcan el inicio de otras secuencias y que contextualizan la acción siguiente. La característica más resaltante del árbol es la torcedura de sus ramas hacia el suelo, así como su aspecto lúgubre y seco, lo cual difiere con la imagen tradicional del árbol como fuente de vida y frondosidad. Por el contrario, su representación significa la muerte, la deformación y degeneración de la existencia. De acuerdo con Cirlot (2004), los valores universales asociados al árbol son la vida del cosmos, crecimiento, generación, regeneración, vida inagotable, inmortalidad, conducción de la vida subterránea al mundo celeste. Esta última característica asocia la copa del árbol a las aves, los

pájaros y los cuerpos celestiales. Sin embargo, estos valores se encuentran vulnerados en esta: es un árbol seco y muerto, por tanto, el árbol de la muerte y, lo más importante, representa ausencia de conexión con el mundo celeste. Este rasgo queda explícito en la característica de las ramas estériles, caídas hacia el suelo, lo cual connota la misma desvinculación que tienen los personajes con el mundo espiritual positivo y de ascensión al que deben llegar los espíritus, según la tradición cristiana.



La apariencia del árbol hace alusión directa a la abominación, el desequilibrio y separación desde diferentes ópticas: del cuerpo, de la vida, de la cordura, del cielo y del reposo.

La música como código sonoro

La música es uno de los códigos utilizados para acompañar las situaciones dramáticas y acentuar el suspenso. Como es tradicional en el esquema del cine clásico norteamericano, la banda sonora del filme refuerza, con sus efectos, las intenciones de cada secuencia, sea con orquestaciones con ritmos diferentes o incluso con el recurso de los silencios. Puede decirse que en el filme es otro de los grandes elementos que acompañan la mayoría de las acciones principales bajo las cuales se densifican las atmósferas sobre la muerte y sus contradicciones. Amenábar compone la música para su propio filme con la intención de subrayar y complementar la imagen, de modo intimista.

Dentro de las piezas musicales, destaca la utilizada en la escena 67 y 67a, titulada *Old Times* (Viejos tiempos), que apunta a un sentido de añoranza y hace alusión directa al fracaso de la relación entre Grace y Charles. De igual manera, la pieza *A Good Mother* (Una buena madre) remarca de forma enigmática las palabras de los niños al final de la película: “esta casa es nuestra”. Asimismo, especial mención merece la pieza *No Courtins* (Sin cortinas) que, al más

puro estilo clásico hollywoodense, plasma la atmósfera dramática y peligrosa de la ausencia de las cortinas y el secreto que guardan los criados en la escena 71. Con ascensos y descensos, la música acompaña las acciones del personaje Grace, los niños y los criados, en una escena que representa el segundo gran punto de giro de la película.

El tipo de narración y la ley de progresión continua

Si bien, al inicio de este análisis se hizo una breve observación de la importancia que revisten los códigos cinematográficos en la representación de la muerte dentro de la película *Los Otros*, el estudio de los códigos fílmicos sobre los que se construye el discurso argumental constituye también una referencia obligada y que, junto con el primer nivel de códigos, encuentran un acoplamiento capaz de ampliar los sistemas de representación de la muerte usados por el director español.

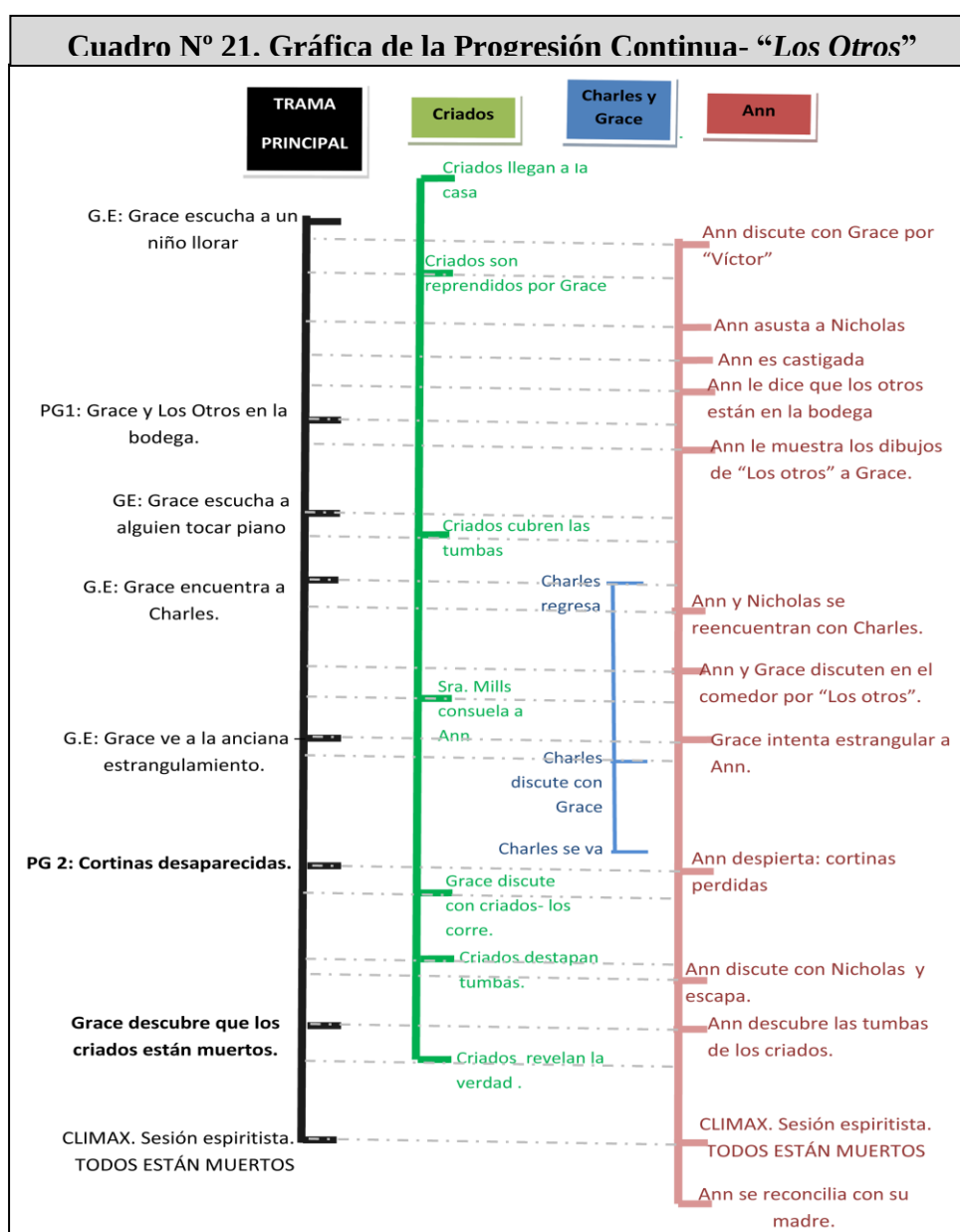
De los tres tipos de narración propuestos por Casetti y DiChio (1991): fuerte, débil y anti-narración, *Los Otros* utiliza el estilo de narración fuerte al presentar toda una serie de conflictos entrelazados sólidamente dentro de los cuales se ubican de forma clara los procesos de degradación y mejoramiento (a excepción del caso de Charles). Cada fase del relato, de una secuencia a otra, se ponen en juego los diferentes elementos narrativos referidos al conflicto principal y los secundarios. Las acciones de los personajes, como reacciones ante una situación (por ejemplo, el abandono de Charles) o como un intento de modificar las situaciones (la decisión de destapar las tumbas por parte de los criados) influyen en la consumación de los procesos y la progresión general del relato. Este es otro rasgo que permite afirmar la presencia de una narración fuerte, característica común del cine comercial norteamericano.

La distancia entre las situaciones de partida y aquellas a las que terminan llegando los personajes al final de la historia permite argumentar también la existencia de una narración fuerte dentro del discurso fílmico. Este espacio se encuentra colmado con las acciones que no solo movilizan el conflicto principal, sino que también provoca un flujo dinámico de las historias secundarias. Esta progresión y su ascensión en la tensión dramática son verificables por medio de las representaciones gráficas en el análisis de los puntos de giro que marcan cada acto.

De la misma manera, el ambiente físico engloba y estimula la acción continuamente, constituye un espacio para la acción de los grandes valores que los personajes se inscriben en sistemas de oposición dentro del conflicto: luz/oscuridad, verdad-mentira,

revelación/ocultamiento, mundo de los vivos/mundo de los muertos, vida/muerte, amor/desamor, realidad/irrealidad, locura/juicio, equilibrio/desequilibrio, nosotros/los otros, oculto/descubierto, verdad/mentira, abandono/ cuidado, soledad/compañía, materialidad/inmaterialidad, artificialidad/autenticidad.

La representación gráfica de la progresión continua permite observar el manejo de los puntos de tensión y distensión por parte del realizador, que mantienen la movilidad de las fuerzas en conflicto. En el gráfico siguiente se especifican los detonantes y los puntos de giro en la historia principal y su distribución en una línea sobre la que se intersectan los golpes de efecto articuladores de las tramas secundarias:



Nótese que entre el primer golpe de efecto de la historia principal (Grace y los intrusos), como detonante, y el primer punto de giro (Grace y los otros en la bodega) se encuentran otros dos puntos de inflexión que mantienen la tensión dramática: el primero de ellos es la represión de los criados por parte de Grace luego de descubrir una puerta abierta en el salón de música (escena 19). Dentro de este primer segmento, la historia secundaria de Ann sufre diferentes golpes de efectos que van aumentando la tensión en la relación de esta con su madre. La primera discusión de ambas por Víctor, el susto que sufre Nicholas a causa de Ann y el castigo que esta recibe son puntos de inflexión previos al primer punto de giro.

Durante el segundo acto es común que, por su extensión, se empleen con mayor intensidad las historias secundarias para mantener el ritmo del relato y la atención del espectador. Esta característica puede apreciarse entre el primer y segundo punto de giro de la historia principal, entre los cuales se ubican golpes de efecto que van movilizandando tanto el conflicto principal (Grace escucha a alguien tocando el piano en la escena 43, la trasfiguración de Ann en la anciana-médium en la escena 64) como las historias secundarias de Grace y Charles, que finalizan dentro del segundo acto (Escena 50: el regreso de Charles. Escena 67: los esposos discuten. Escena 69: Charles la ha abandonado nuevamente), la historia de los criados (Escena 49: los criados cubren las tumbas. Escena 56: Ann es consolada por la Sra. Mills tras la discusión con Grace) y la historia de Ann (Escena 32: Ann muestra a su madre un dibujo de “los intrusos” que ha visto. Escena 52: los niños se reencuentran con su padre. Escena 55: madre e hija discuten por el tema de “los intrusos”. Escena 64: Ann es casi estrangulada por su madre al verla como la anciana-médium).

Estos golpes de efecto (o *beats*) mantienen la atención del espectador en la trama y aumentan la tensión dramática con miras hacia el gran clímax, dentro del tercer acto, que inicia con el segundo punto de giro en la escena 71, cuando desaparecen las cortinas. Entre este segundo punto de giro y la resolución de la historia principal se muestran las resoluciones de las demás historias que se conjugan en una misma línea dentro de la trama central: Ann (Escena 82: el escape de la niña junto a Nicholas, escena 86a: los niños descubren las tumbas de los criados), los criados (Escena 79: los criados son echados de la casa por Grace. Escena 80: Sra. Mills y el jardinero deciden ir a descubrir las tumbas. Escena 89a: los criados le revelan la verdad a Grace y le aconsejan que los enfrente para rescatar a los niños). Estas escenas remiten, irreversiblemente, al clímax de la película que termina impulsando el cierre de las historias secundarias con la reconciliación entre madre e hija, el retorno de la confianza en la figura de los criados y, por

último, la aceptación y superación de la condición de fallecidos con la única verdad tangible para estos fantasmas: el amor y la unión que prometen mantener como familia para proteger la casa.

Narración y focalizaciones

La narración es uno de los elementos importantes para enfocar el tema de la muerte por parte del autor en el discurso fílmico, puesto que condiciona las formas de representación deseadas por el realizador. El punto de vista del narrador se extiende de una mera consideración del ángulo visual y se enmarca en los modos concretos de captar, pensar y juzgar un tema. En *Los Otros*, el narrador en tercera persona funciona como observador externo que se limita solo a aquello observado y conocido por los personajes, por esta razón el espectador se informa de aquello ocurrido en la historia al mismo tiempo que los protagonistas (Grace y los niños): ellos están muertos. La narración ubica a cada personaje como si fuera un emisor del relato (cada uno sabe una parte de la verdad y el espectador se entera de ella a medida que los otros personajes la van descubriendo). Ejemplo de esto es la escena 93.

Escena 93.- Interior- Noche. Pasillo de la casa.

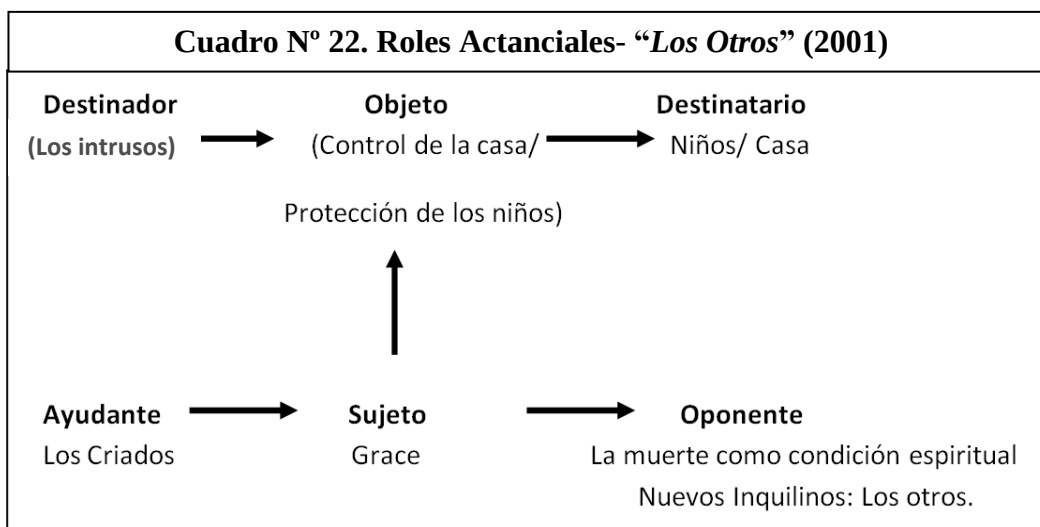
La Sra. Mills le revela a Grace el secreto que guardaba sobre la naturaleza de los intrusos, la causa de la mudez de Lydia y las futuras situaciones con nuevos inquilinos que lleguen a la casa. Grace, abrazada a sus hijos, promete defender su hogar.

El narrador (en 3ª persona, como observador externo) dice menos de lo que sabe el personaje representado, porque cuenta desde afuera, como mero observador y evita la manipulación de los personajes. No juzga o supone; se limita a decir lo que hacen, permaneciendo al margen, como si se tratara de una cámara cinematográfica (visión desde afuera). Pretende relatar con objetividad y utiliza un punto de vista distanciado, alejado de los hechos: Los criados guardan un secreto que el espectador desconoce y que se revela únicamente al final de la película: todos están muertos.

Desde una perspectiva general, el análisis de las focalizaciones se orienta hacia Grace, ya que es en torno a este personaje que se crea, principalmente, toda la estructura narrativa: ella es el sujeto tras el objeto de deseo durante los tres actos. Alrededor de ella se articulan todos los elementos de la historia, al convertirse en un centro de equilibrio para el desarrollo del conflicto tanto del principal como de los secundarios. Así, puede establecerse otro nivel de focalización, dirigido a los ambientes interiores y exteriores que funcionan como parte de los indicios

relacionados con el mundo interior de los personajes y constituyen un *leit motiv* para los valores relacionados con el tema de la muerte.

En otro sentido narrativo, dentro del análisis del relato, es posible argumentar que los personajes cumplen funciones que pueden ser perfectamente enmarcadas dentro del modelo actancial propuesto por Greimas. Mediante estas funciones se construye la estructura semio-narrativa del conflicto principal de la trama alrededor de un objeto de deseo que, en este caso, se refiere al control de la casa y la protección de los niños por parte de Grace.



El destinador está representado en la figura de “los intrusos”, como la fuerza que mueve a Grace (sujeto) a emprender acciones que buscan mantener el control de la casa y proteger a los niños (objeto), quienes serán también destinatarios finales de estas acciones. En esta misión, sus ayudantes serán los criados, quienes revelarán la verdad para enfrentarse con “los intrusos” (oponentes) que han perturbado la paz de la casa. Sin embargo, existe un oponente implícito, solo superado como condición psíquica y espiritual: la muerte. Este logro se manifiesta al final del tercer acto, cuando madre e hija se reconcilian y, junto a Nicholas, aceptan su condición de fallecidos con la promesa de defender su casa.

En líneas generales, se puede decir que las secuencias organizan de forma coherente la linealidad de las acciones de cada escena, al clarificar el objetivo perseguido por el personaje principal y los reveses que este sufre tras los diferentes puntos de giro. Por ello, durante el primer acto, el control de la casa y la seguridad de los niños (objeto de deseo) son amenazados progresivamente por la presencia de “los intrusos” (destinadores) que desestabilizan el equilibrio

mantenido por Grace (sujeto) y la motivan a reforzar la vigilancia de la casa. La situación sufre un giro irreversible en la escena 30, momento en el que Grace es testigo de los eventos paranormales en la bodega. En este primer punto de giro se materializan los temores de la protagonista y su conflicto personal (asociado al objeto del deseo) empeora, debido a que confirma la amenaza presente en la casa.

Llegado al segundo punto de giro (la desaparición de las cortinas), Grace pierde el control absoluto sobre ese objeto de deseo que persigue y en el que tanto los niños como la casa son los destinatarios finales de las estrategias protectoras del personaje principal. A partir del tercer acto, serán los criados (ayudantes) quienes, tras ser descubierta su condición de fallecidos, orientan a Grace para que enfrente a “los intrusos” y a la verdad que estos han de revelarle: la muerte (oponente).

Rol de fuerzas y relaciones temáticas

Como parte del análisis del conflicto, durante el cual se encuentran fuerzas contrarias en torno a un objeto de deseo que, por un lado, busca ser alcanzado y, por el otro, es evitado u obstaculizado, se requiere reestructurarlo no solo con el modelo actancial de Greimas (1987), sino también ubicando las fuerzas principales en función del género y edad del personaje, así como también determinando su rol dentro de la historia. En el caso de *Los Otros*, se tiene la siguiente clasificación:

Cuadro N° 23. Análisis de Fuerzas Principales	
PERSONAJE	FUERZAS PRINCIPALES
Grace	Mujer- Joven. Espectro.
Ann	Niña, menor de edad. Espectro
Nicholas	Niño, menor de edad. Espectro
Sra. Mills	Mujer. Adulta mayor. Espectro
Sr. Tuttle	Hombre. Adulto Mayor. Espectro
Lydia	Mujer. Joven. Espectro.
Charles	Hombre. Joven. Espectro.
Médium	Mujer. Anciana. Viva.
Víctor	Niño. Vivo.
Padres de Víctor	Adultos. Vivos

Esta clasificación constituye el primer paso para la determinación de los roles temáticos que permiten visualizar de forma explícita el conflicto principal y los roles actanciales, anteriormente explicados.

Cuadro N° 24. Análisis del rol de fuerzas y relaciones temáticas	
PERSONAJE	ROL DE FUERZAS Y RELACIONES TEMÁTICAS
Grace	Madre. Esposa. Dueña de la casa. 30 años aprox. (Protagonista principal / Antagonista interna).
Ann	Hija de Grace y Charles. 10 años aprox. (Protagonista principal)
Nicholas	Hijo de Grace y Charles. 7 años aprox. (Protagonista principal)
Sra. Mills	Criada. Ama de llaves. 60 años aprox. (Protagonista Principal)
Sr. Tuttle	Criado. Jardinero. 60 años aprox. (Secundario)
Lydia	Criada. Ayudante de la Sra. Mills. 18 años aprox. (Secundario)
Charles	Padre. Esposo. Soldado de la II Guerra Mundial. 30 años aprox. (Secundario)
Médium	Espiritista. (Antagonista secundario) 80 años aprox.
Víctor	Nuevo inquilino (Antagonista secundario) 12 años aprox.
Padres de Víctor	Nuevos inquilinos (Antagonistas secundarios). 30 años aprox.
La muerte	Como recuerdo reprimido, como verdad silenciada, como crimen repudiable por un personaje que lo ha olvidado. (Antagonista Principal- Tácito)

Es importante mencionar que el análisis de fuerzas y relaciones temáticas deja al descubierto la dinámica antagonista-protagonista a lo largo de todo el relato y permite comprender mejor a los actantes más allá del conflicto externo principal, acercando al investigador al análisis del mundo psicológico desde el cual nacen los grandes cambios que se visualizan en las acciones de los personajes.

En *Los Otros*, la gran antagonista principal de la historia es la muerte, que se mantiene oculta, tácita, “a oscuras”, censurada y silenciada, pues se considera una amenaza: es la verdad que los criados mantienen en secreto y, a la vez, es el recuerdo olvidado por Grace, como un claro ejemplo del trauma bloqueado de un subconsciente que *no quiere* recordar el crimen cometido. La muerte se convierte en enemiga u oponente (antagonista) al ser censurada, sin embargo, se transforma, al final, en una liberación cuando –como verdad– redime a los personajes y los acerca en sus relaciones. No se trata de un personaje corpóreo, sino de una condición latente que por un momento se silencia y, posteriormente, se revela al provocar la transformación de los personajes.

Grace se considera un actante que ejerce la función de sujeto principal en la trama tras la búsqueda de un objeto de deseo: en este caso, el control de la casa y la protección de sus hijos.

Sin embargo, ese mismo control la convierte en la causante de un conflicto con Ann, quien se rebela contra las imposiciones de su madre y sus dogmas religiosos. Asimismo, el afán de control es el causante de la destrucción de su matrimonio, pues su esposo prefiere regresar al frente de batalla que permanecer junto a ella. Este rasgo convierte a Grace en víctima y victimaria dentro de la película, lo cual moviliza aún más el conflicto principal ante la llegada de “los intrusos”. Es importante mencionar que, al final de la película, se revela que fue ella quien asesinó a sus hijos y luego se suicidó, por tanto, como autora material de un crimen, es otra antagonista de sí misma y de los suyos.

Nicholas y Ann son los protagonistas receptores del efecto de las acciones de Grace y, simultáneamente, emprenden sus propias acciones que movilizan la trama principal y las secundarias. El personaje Ann es una de las protagonistas principales de la historia que, continuamente, se enfrenta a la figura restrictiva de Grace y la actitud pasiva de su hermano menor, Nicholas. Esta actitud moviliza y acentúa más los conflictos secundarios de naturaleza familiar que rodean la historia principal. En el caso de Nicholas, su carácter de protagonista surge por el contraste con el término “antagonista” (entendido como oponente al sujeto principal y objeto de deseo), pues sus acciones se complementan con los intereses de los personajes principales (Grace y Ann), aunque mantiene un distanciamiento con las actitudes rebeldes de su hermana y de mayor cercanía con la figura de su madre.

La Sra. Mills es otro de los personajes principales protagonistas, en contraposición a las figuras antagonistas de la trama. Sus acciones; aunque parecen señalar inicialmente hacia el perfil del antagonista, el secretismo mantenido sobre el crimen que cometió Grace se encuentra motivado por un deseo de protección y de transición psicológica hasta que los personajes descubran por sí mismos su naturaleza fantasmal. Es ella, junto con los otros criados, quienes aconsejan a Grace de enfrentar la realidad y recuperar la casa. Esta acción acerca más a la Sra. Mills al umbral del personaje protagonista.

El personaje del jardinero se considera como secundario; sin embargo, no es antagonista porque si bien mantiene el secreto, al igual que la Sra. Mills, accede exclusivamente a ello para mantener cierto nivel de tranquilidad en la casa y, sin más, es uno de los personajes que aconseja a Grace para enfrentar a los intrusos. Esta acción servirá a los protagonistas a liberarse, aceptar su condición y reestablecer los lazos familiares.

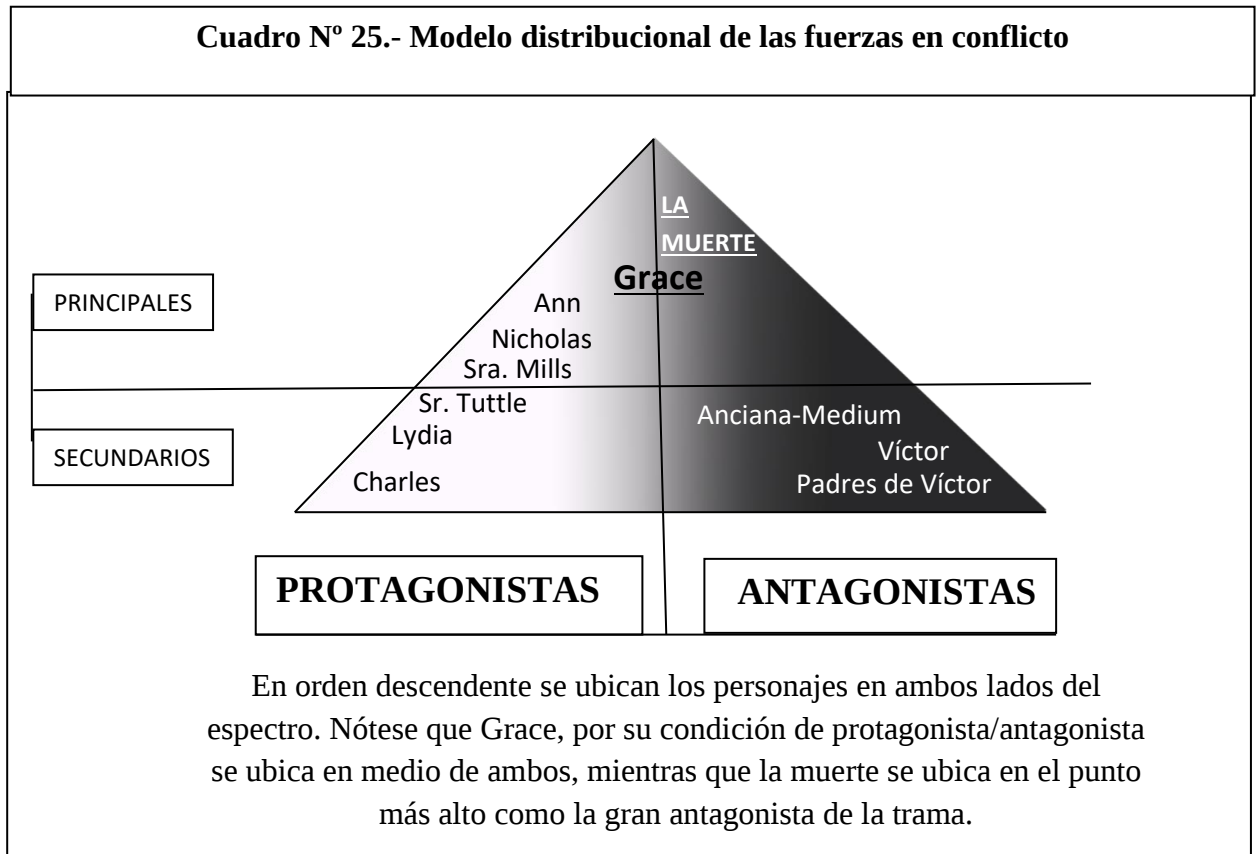
Lydia es otra criada que se ubica en el espectro de los personajes secundarios no antagonistas, ya que su proceder no transgrede a los personajes del filme, pero no tiene un papel tan predominante como Grace, Nicholas y Ann. Esto se debe a que se constituye en una pieza clave, pues Grace intuye, desde el principio, que la causa de la mudéz de Lydia está vinculada con algún trauma y con los mismos intrusos. Al final de la película, una vez revelado el misterio de la muerte de los personajes principales, la Sra. Mills confiesa libremente que la discapacidad de Lydia se debe a un trauma por no poder aceptar su muerte.

Charles (esposo de Grace y padre de Ann y Nicholas) es otro de los personajes secundarios de la trama a pesar de ser el causante del abandono familiar y la ruptura del matrimonio. No se considera antagonista porque estas causas son consecuencias del carácter controlador de Grace (que es tanto protagonista como antagonista). Las acciones de Charles no modifican la trama principal, por lo que se ubica como parte de los personajes secundarios y, muy especialmente, como uno de los personajes cuyo paradero final no termina de ser explicado, pues nunca se deja a certeza si regresará o no con su familia.

La anciana-médium funciona como antagonista secundario, debido a que la gran antagonista principal de la historia es la muerte. Sus acciones como espiritista son las que provocan los fenómenos paranormales dentro de la casa: la transfiguración de Ann en la anciana, los extraños sonidos en la bodega y el acoso a los niños. A partir de estas acciones, el mundo de Grace se desmorona y se detonan los otros conflictos de la película, por consiguiente, la anciana-médium se ubica en el nivel de los antagonistas.

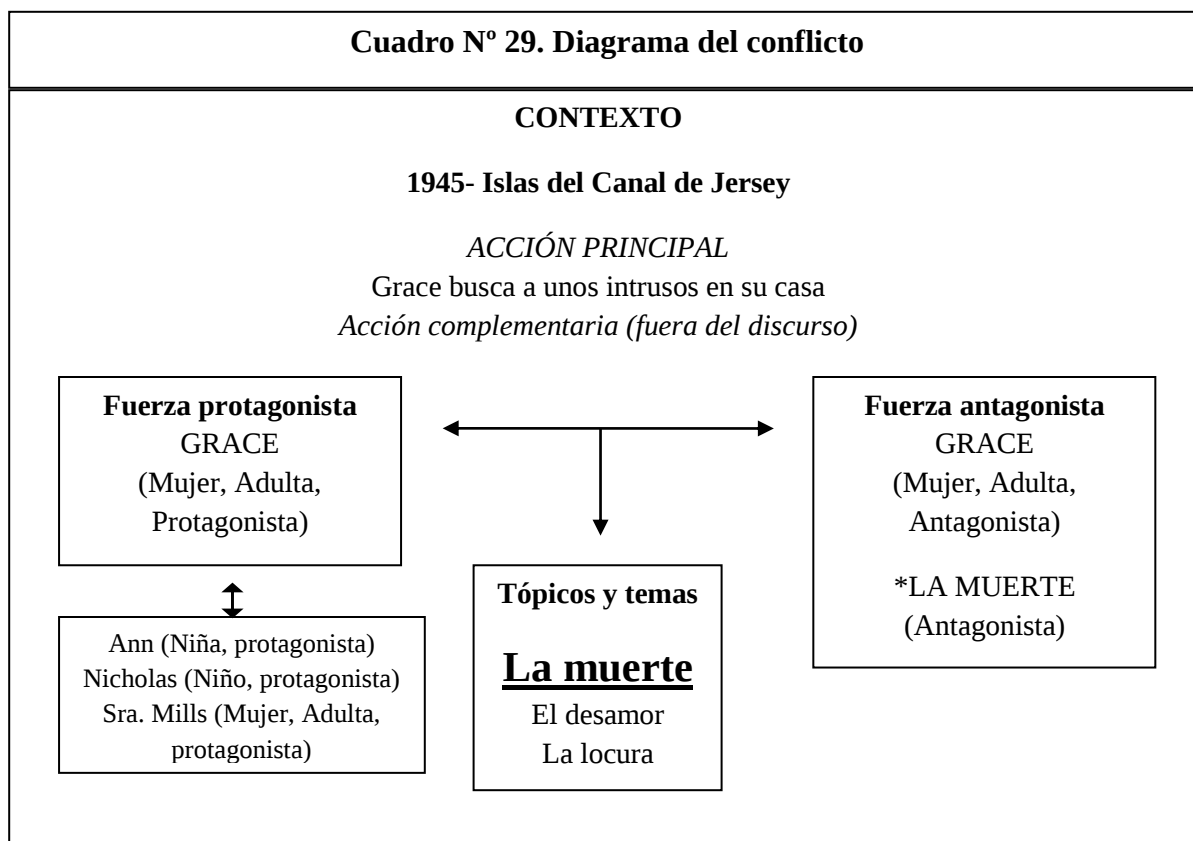
Desde la óptica de las fuerzas opuestas, ya se mencionó que Grace es su propia antagonista al crear abismos en su relación con Ann y Charles; igualmente, su condición antagónica se remarca al final con el descubrimiento del crimen que cometió. Casi a la par con este personaje, podría decirse que, por encima de este, se encuentra la muerte, como la gran antagonista de toda la película. Anteriormente se explicaba que esta no se merece la mención como antagonista por ser un personaje corpóreo y explícito, sino por constituir una presencia perenne, manifestada en diferentes niveles y códigos que apuntan a la función integradora de los indicios, así como también los *leit motiv* y las figuras convencionalizadas. No se trata de un personaje, pero su representación en diferentes ópticas (muerte del amor, muerte psicológica y muerte biológica) dentro de las tramas principal y secundaria la convierten en el gran fuerza antagonista de los personajes principales y aún más cuando, durante los dos primeros actos, se mantiene cubierta

por el velo oscuro, el silencio y el trauma del subconsciente que alcanza a recordarla en el tercer acto de la película.



Nótese que los personajes del Sr. Tuttle, Charles y Lydia han sido ubicados dentro del espectro de los protagonistas por oposición al término “antagonista” y no por ser personajes principales, ya que, como se dijo antes, son secundarios.

V́ctor y sus padres son otros antagonistas secundarios catalogados por los protagonistas principales como “los intrusos” que quieren ocupar la casa y quitan las cortinas, amenazando la tranquilidad de Grace y los niños, por eso se ubican en el espectro de los personajes antagonistas que movilizan los conflictos de la historia. A partir de esta aseveración se puede observar mejor la lucha de fuerzas en el cuadro contiguo:



Partiendo de la relación establecida en el eje del deseo (sujeto-objeto) se puede puntualizar el análisis del conflicto principal mediante otro gráfico en el cual se representan las mismas fuerzas protagonistas y antagonistas que se encuentran alrededor del objeto del deseo, al tema de la muerte y sus derivados dentro de la historia: el desamor (muerte del amor) y la locura (muerte psicológica).

Puntos de giro y beats

En párrafos anteriores se mencionaba la tendencia del realizador en seguir el patrón clásico del cine comercial, que divide la acción en tres actos y moviliza el relato con un acontecimiento detonador del conflicto principal de la trama a partir del cual se tejerán las relaciones y los procesos de transformación de los personajes. Esta característica se encuentra explícitamente desarrollada dentro del filme *Los Otros*, sobre todo cuando ubica el detonante dentro de la segunda secuencia:

DETONANTE: Esc. 15. Interior – Día. Salón principal: *Grace se encuentra en el salón principal. Mira por la ventana al Sr. Tuttle que barre el jardín. Interroga a la Sra. Mills sobre su historia con Lydia y el Sr. Tuttle. Así mismo, se interesa por conocer las razones por las que Lydia es muda. Ante sus preguntas, la Sra. Mills se excusa y se retira para continuar con los quehaceres. Grace queda sola en la sala y comienza a escuchar el lamento de un niño. Corre en busca de sus hijos.*

Esc. 16.- Interior- Día. Habitación # 1. *Grace ingresa en la habitación en la que se encuentra Nicholas. Descubre que no es él quien llora.*

Esc. 17.- Interior- Día. Pasillos. *Grace corre por los pasillos en busca de Ann. Se continúan escuchando los quejidos de un niño llorar.*

Esc. 18.- Interior- Día. Salón del piano. *Grace se encuentra con Ann, quien le explica que no es ella quien lloraba sino Víctor. Este argumento es rechazado por Grace tajantemente, sin embargo no logra explicar cómo una de las puertas del salón se encuentra abierta sin razón aparente.*

Durante la escena 15, la evasión de la respuesta por parte de la Sra. Mills se considera como un golpe de efecto (*beat*) que, según Mckee (2007), es entendido como otro punto de giro menor dentro de la escena y favorece la evolución de las acciones dentro de la secuencia. En este caso, la acción referida no afecta el conflicto inmediato de esta escena: el llanto del niño y su procedencia. No obstante, la actitud de la criada tendrá implicaciones a partir del segundo punto de giro, cuando Grace interroga impetuosamente a Lydia sobre lo que le sucedió y que todos han reservado.

Otro golpe de efecto ocurre cuando Grace se encuentra con Nicholas (en la escena 16) y descubre que, ciertamente, no es él quien llora. Esta situación origina en Grace más interrogantes, al buscar el origen del llanto en su propia hija. Posteriormente, el testimonio de ella (en la escena 18) funcionará como un nuevo golpe de efecto que provocará tensiones entre madre e hija, facilitando la discusión final entre ambas con el último golpe de efecto: el descubrimiento de la puerta del salón entreabierta.

El fenómeno del llanto del niño detona las interrogantes tanto del personaje principal como del espectador, que motiva inmediatamente las tensiones entre las relaciones de los criados con Grace. A partir de este punto comienza un juego de distorsión de la realidad para un personaje pragmático y controlador, quien vierte sus sospechas en los criados como los principales culpables

de los fenómenos de la casa. Por su parte, los criados empiezan a sospechar de algún desequilibrio que pueda estar sufriendo Grace. Esta duda condiciona la actitud de la Sra. Mills, quien acciona con cautela ante la potencial revelación de la verdad. Indistintamente, los hijos tratarán de convencer a su madre de lo que sucede con “los intrusos”. Frente a esta red de relaciones y tensiones, el primer punto de giro se ubica al final de la cuarta secuencia de la película, luego de la escena 28.

Escena 28.- Interior- Día. Cuarto de costura. *Grace se encuentra cosiendo el vestido de comunión de Ann. La Sra. Mills habla con Grace sobre el castigo impuesto a Ann y sobre los fuertes ruidos de Lydia al limpiar en los pisos superiores. La Sra. Mills se retira para buscar a Lydia. Grace ha quedado sola y escucha un fuerte sonido en el área superior de la casa. Observa que las criadas se encuentran en el jardín. Confundida por la causa del ruido, se levanta y sale.*

Esc. 29.- Interior- Día. Escaleras. *Grace se encuentra con Ann y la interroga sobre los ruidos. Ella explica que se trata de “los intrusos” que han entrado en la bodega.*

PRIMER PUNTO DE GIRO: Esc. 30.- Interior- Día. Bodega. *Grace ingresa en una habitación en la que se guardan viejos muebles cubiertos con sábanas blancas. Camina cautelosamente. Escucha unos sonidos guturales detrás de ella. Aterrorizada, dismantela varios muebles para dar con el responsable de los sonidos y termina descubriendo un espejo en el que se refleja la puerta cerrándose sola y de forma inexplicable. Ahora sabe que no están sólo en la casa.*

Ese acontecimiento marca un cambio del estado *no creer* al *creer* en los testimonios de Ann sobre la existencia de otros individuos en la casa. Se produce, de esta forma, un punto de inflexión para un personaje inflexible, pragmático y controlador para motivar, progresivamente, a una mujer insegura, recelosa, temerosa y molesta por la pérdida del control sobre la casa y de los criados. A partir de este momento, el devenir de los acontecimientos tensará aún más las relaciones entre los personajes, al dejar –entre sus consecuencias– la ruptura del matrimonio y de la relación entre Ann y Grace. Posteriormente, luego de finalizar la décima secuencia y al inicio de la onceava, tiene lugar el segundo punto de giro, correspondiente a la escena 71 en la que desaparecen las cortinas en la casa.

SEGUNDO PUNTO DE GIRO: Escena 71.- Cuarto de los niños. Interior- Día. *Ann despierta y grita de terror al descubrir que las cortinas del cuarto han desaparecido.*

Escena 72.- Jardín. Exterior – Día. *Grace escucha los gritos de Ann y corre hacia la casa.*

Esc. 73.- Escaleras. Interior- Día. *Grace sube las escaleras precipitadamente.*

Esc. 74.- Cuarto de los niños. Interior- Día. *Grace descubre con horror que las cortinas han sido removidas. Cubre a los niños y sale con ellos hasta un lugar seguro.*

A partir de esta escena comenzará la escalada de acciones que terminarán en el clímax del filme. Esta progresión incluirá otra serie de golpes de efecto entre los que se destacan, en primer lugar, la exigencia de Ann para ver a su padre (escena 77) y su reacción al escuchar a Grace decirle que este se ha ido: en este punto se hace más visible el distanciamiento de la hija con respecto a su madre. Del mismo modo, la actitud de los criados ante los reclamos de Grace por las cortinas constituye otro golpe de efecto en la relación de estos con el personaje principal, pues, la discusión entre ellos estalla y termina con el despido de estos por parte de Grace, al sospechar que ellos son los responsables de atentar contra la salud de sus propios hijos. Las mismas relaciones entre estos personajes producen un nuevo golpe de efecto dentro del filme cuando, al exigirle las llaves, los celos de Grace se incrementan al concluir que la actitud de los criados se debe a sus deseos de quedarse con la casa. Esta acción motiva un nuevo cambio en ellos: la decisión de descubrir las tumbas. Las consecuencias de esta nueva acción se reflejarán en el clímax.

Pasando a los personajes Ann y Nicholas, la tensión entre ellos se incrementa luego de que Ann acuse a su madre de desequilibrada (Escena 82). Este golpe de efecto genera dos consecuencias específicas: la discusión con su hermano, Nicholas, y su escape por la ventana hacia el bosque para buscar a su padre. Nuevamente, la actitud burlona de Ann frente al hermano motiva su huida para encontrar a Charles (como un *beat* dentro de la escena).

El clímax de la película se distribuye en varias escenas que se intercalan entre sí:

Escena 85 y 85a: Interior- Noche. Cuarto de la Sra. Mills. *Grace revisa el cuarto de las criadas y descubre las fotografías post-mortem de los mismos criados que había echado de la casa y que, según el documento, han muerto hace más de un siglo.*

Escena 86 y 86a: Exterior- Noche. Jardín de la casa. *Ann descubre las tumbas de los criados. Los ve acercarse a Nicholas y lo alerta para que huyan del lugar.*

A partir de estas escenas, transcurre una serie de acciones aunque de menor intensidad (comparadas con la escena 92 de mayor tensión dramática), correspondiente a la sesión espiritista en la que se revela el crimen cometido por Grace. La importancia de estas acciones reside en la

acumulación de tensión mediante *beats* en ascenso que terminan en el clímax de la película. Se pueden puntualizar los siguientes golpes de efecto previos a la escena 92:

Escena 87: Interior – Noche. Habitación de los niños. *Grace descubre que sus hijos no están. Corre a buscarlos (En esta escena, la ausencia de los pequeños, el personaje principal entra en un estado de angustia mayor).*

Escena 88: Exterior- Noche. Escalinatas del jardín. *Grace se encuentra con los niños que huyen aterrados. Les habla a los criados y les dispara. Golpe de efecto: las balas traspasan a los criados y estos le revelan que murieron de tuberculosis.*

Escena 89: Interior- Noche. Escaleras de la sala. *Grace y sus hijos se abrazan. Se esconden. Los criados le advierten sobre “los otros” y de la necesidad de encontrarlos para terminar de descubrir la verdad sobre lo que sucede en la casa. Golpes de efecto: Ann se acerca a su madre y se reconcilian, los criados le advierten a Grace sobre lo que debe hacer para defender a sus hijos y su hogar.*

Escena 90: Interior- Noche. Armario. *Ann y Nicholas se esconden en un armario. Golpe de efecto: La anciana espiritista los encuentra.*

A continuación, el gran clímax se cierra en la escena 92, durante la sesión de espiritismo:

Escena 92: Interior- Noche. Habitación. *Grace encuentra a los niños observando una sesión de espiritismo en la que se encuentran los padres de Víctor y dos espiritistas, entre ellos la anciana-médium. Grace observa con asombro cómo Ann se acerca a la anciana y le susurra algo al oído. Ante la revelación, la médium les pregunta si fue así como los mató. Los niños y su madre comienzan a negar su muerte. Grace recuerda, con horror, el crimen que cometió. Los presentes son testigos de fenómenos paranormales, hasta que todo cesa. Los padres de Víctor deciden abandonar la casa.*

Esta escena figura como el punto más álgido de la película porque su valor no puede considerarse autónomo a las escenas precedentes, dado que cobran importancia con los descubrimientos de los personajes sobre los criados y, por esta razón, se consideran como parte de toda una gran *secuencia-clímax*, cuyo punto culminante se establece en la escena 92.

Durante la película, se pueden seleccionar otros acontecimientos que, si bien no funcionan como los puntos de giro anteriormente mencionados, constituyen ejes menores de cambio y que van acordes con los definidos previamente como golpes de efecto:

ALGUIEN TOCA EL PIANO: este golpe de efecto se distribuye en tres escenas dentro de la sexta secuencia de la película y representa una nueva escalada de cambios en el mundo interno de un personaje principal cuyo escepticismo ante los relatos de sus hijos, sobre extrañas presencias en la mansión, ha creado una tensa relación con su hija mayor, Ann.

Escena 43.- Interior – Noche. Salón de música. *Grace entra para ver quién toca el piano en medio de la noche. Al entrar el piano deja de sonar. No encuentra a nadie en el salón. Cierra el piano con llave y sale.*

Escena. 44.- Interior- Noche. Sala contigua. *Grace observa un movimiento extraño en la puerta del salón de música y esta se cierra violentamente, haciéndola caer al suelo. Aterrorizada, llama a la Sra. Mills y abren la puerta.*

Escena 45.- Cuarto de música. Interior- Noche. *Han entrado nuevamente y Grace descubre con horror que el piano se encuentra nuevamente abierto.*

Nuevamente, aquí no se trata de un acontecimiento a la altura de los puntos de giro anteriormente mencionados, pero, constituye un eje de cambio que afecta en niveles menores la evolución del personaje principal, ya que ataca directamente las viejas creencias con las cuales busca mantener el control en la casa.

GRACE ENCUENTRA A CHARLES: tras el incidente del piano en la sexta secuencia, la octava secuencia incluye como golpe de efecto el reencuentro inesperado entre los esposos en medio de una densa bruma:

Escena 50.- Exterior- Día. Camino de bosque. *Grace ha salido de la casa en busca del padre McGraw para llevarlo a bendecirla. Mientras camina, la niebla se hace más densa y se topa con un hombre, vestido de soldado, y con un aspecto desorientado. Es Charles, su esposo. Ella lo abraza y lo acompaña de regreso a la casa.*

Aunque esta variación poco afecta el conflicto principal de la historia, sí representa un cambio significativo para la historia secundaria del matrimonio, por tanto se considera un punto de inflexión puesto que, a partir de la llegada del esposo, se transforma el sistema de relaciones entre Ann y Grace, para favorecer un acercamiento de la hija mayor hacia el padre; asimismo, se iniciará un nuevo conflicto secundario que se relaciona con el abandono marital y, por ende, paternal.

GRACE DESCUBRE A UNA ANCIANA VESTIDA COMO SU HIJA: otro de los golpes de efecto más destacados dentro de la historia principal, con profundas implicaciones en la historia secundaria madre-hija, es la transfiguración de la niña en la anciana-médium como parte de los numerosos intentos de contacto de los nuevos inquilinos y que desatan los fenómenos paranormales en la casa.

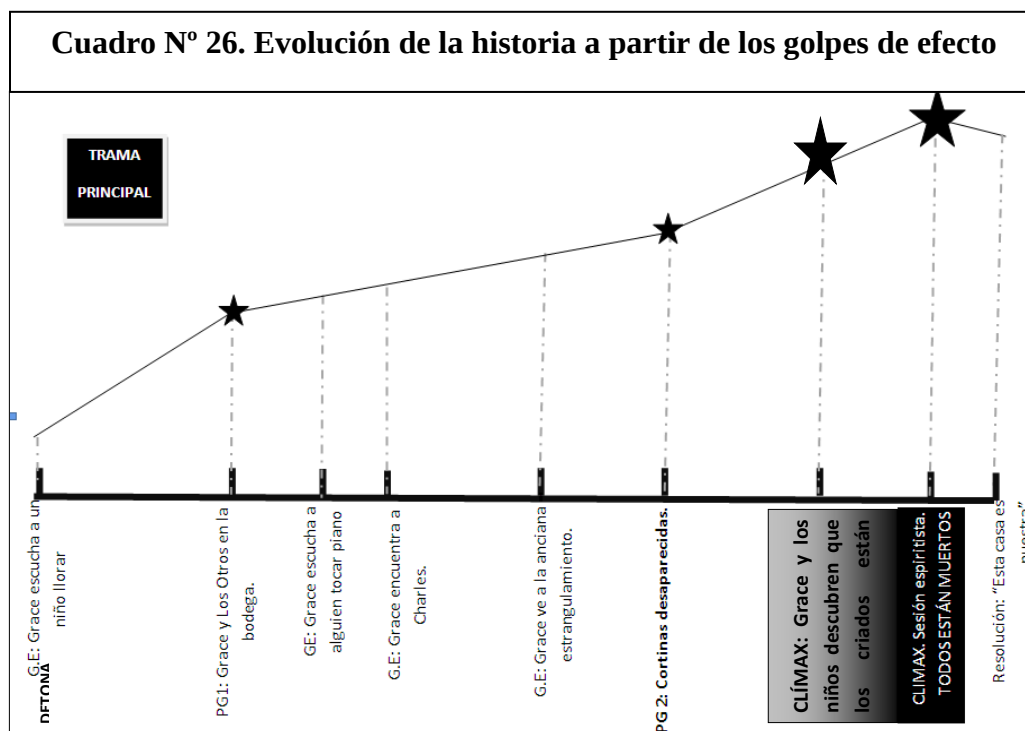
Escena 64.- Interior- Noche. *Grace entra en el cuarto de espejos y regaña a Ann por estar jugando en el suelo con el vestido de comunión. Al acercarse nota que a apariencia de su hija ha cambiado: ya no es ella, sino una anciana que habla con la misma voz infantil de su hija. Grace reclama a su hija y comienza a estrangular a la anciana. Al caer al suelo, le quita el velo y ve, nuevamente, el rostro de su hija reflejado en el espejo. La Sra. Mills entra y socorre a Ann, quien le grita a su madre que se ha vuelto loca. Se retira, dejando a Grace sola y perpleja en la habitación.*

El incidente se convierte en otro punto de inflexión, dado el desconocimiento tanto de la madre como de la hija, sobre la verdadera causa de ese hecho que permite a Ann argumentar la locura de su madre y la perplejidad de Grace ante lo ocurrido. La ausencia de control sobre lo visto y aquello experimentado por Grace promueve la intensificación de su conflicto interior como cabeza de familia que busca mantener el equilibrio personal y matrimonial, además de su relación con los criados, de quienes empieza a sentir un mayor recelo.

CRIADOS DESTAPAN LAS TUMBAS: este golpe de efecto tiene lugar en la escena 80, como parte de la onceava secuencia, luego de que Grace despidiese a los criados por una supuesta conspiración en su contra para quedarse con la casa.

Escena 80.- Exterior – Día. Salón principal. *Los criados han salido de la casa. La Sra. Mills le anuncia al Sr. Tuttle que ya es tiempo de descubrir las tumbas del jardín. Lydia los sigue.*

El cambio de actitud de los personajes –quienes ocultaban con recelo las tumbas que Grace había ordenado buscar– se debe a la amenaza de esta, quien, armada, los expulsa de la mansión luego de que los acusara de intentar quedarse con la casa. Esta acción traerá como consecuencias posteriores la revelación (en el clímax de la película) de la muerte de los criados hace más 50 años. El descubrimiento hecho por los niños transcurrirá paralelamente al que hace Grace con las fotografías *postmortem* en la habitación de la Sra. Mills.



En la gráfica quedan representados los principales golpes de efecto y los puntos de giro que marcan los tres actos divisorios de la trama argumental. La intensidad de las acciones lleva marcada una progresión cuyo punto máximo se encuentra en el clímax, para luego suscitar un descenso como parte de la resolución del filme. Esto constituye un ejemplo del uso de las estructuras clásicas propias del cine comercial norteamericano, que han sido empleadas por el cineasta para la representación de la muerte.

Este mismo cuadro infiere el análisis de los tipos de procesos de progresión o evolución interna de cada personaje, un principio que se ha convertido en uno de los cánones de la industria fílmica norteamericana. Dentro de este estilo, es común ver cómo los personajes cambian de un estado positivo a otro negativo, o viceversa, como parte de la evolución psicológica y social que viven dentro la historia. Estos cambios son traducidos en términos de mejoramiento o degradación a partir del conflicto principal que gira en torno a la muerte. Por tratarse precisamente del conflicto central, se considerarán los principales procesos de transformación que pueden extraerse de todo el discurso fílmico. Esta razón motivó la elaboración de un cuadro para ilustrar mejor tales apreciaciones:

Cuadro N° 27. Tipos de proceso (Personajes principales)		
PERSONAJE	TIPO DE PROCESO	CARACTERÍSTICAS
Grace	Mejoramiento	Descubre la verdad sobre lo que sucedió: ella asesinó a sus hijos y luego se suicidó. Acepta su condición de fallecida y se reconcilia con su hija.
Niños (Ann y Nicholas)	Mejoramiento	Descubre su condición de fallecidos. Y superan su temor a la luz.
Charles	Degradación	Abandona a su familia y no llega a conocer la verdad sobre su propia muerte. El proceso de degradación puede tipificarse como la ausencia del personaje como padre y esposo.
Criados	Mejoramiento	Finalmente, revelan el secreto y logran convivir tranquilamente en la casa con Grace y los niños.
Médium	Mejoramiento	Descubre la verdad sobre lo que sucedió en la casa y los dueños. Ayuda a los niños al revelarles esa verdad.
Víctor y sus padres	Degradación	Aterrorizados, abandonan la casa tras descubrir el doble crimen que tuvo lugar. El proceso de degradación se puede catalogar como de obligación: ante el conocimiento del crimen y el sufrimiento del Víctor, es imposible habitar la casa y por eso deben abandonarla

Como se observa en el cuadro anterior, los procesos de mejoramiento y degradación tienen como punto en común la consolidación de lazos o vínculos, ya sea de tipo familiar o de los personajes con su casa. Aunque los personajes fallecidos no trascienden a un plano superior (que bien podría interpretarse como un tipo de proceso de degradación), este proceso no se especifica en la gráfica, debido a que la decisión de atarse al mundo material (representado por la casa) está relacionada con el concepto de hogar, refugio o “caverna” (Morín, 1994). Esta idea se explicita en el sentido de la frase *¡This house is ours!* (¡Esta casa es nuestra!) durante la escena 93, incluida en la última secuencia de la película, en la cual Grace se abraza a sus hijos luego de que sea revelada la verdad sobre el asesinato de estos y su posterior suicidio. Esta consolidación de vínculos se produce también en la escena 89 (de la penúltima secuencia), cuando los hijos de Grace se abrazan a ella aterrorizados luego de descubrir que los criados están muertos.

A partir de este punto, la relación entre madre e hija se fortalece a raíz del terror a los criados y la ausencia del padre como detonantes de este nuevo acercamiento. Así, la incógnita de los criados, quienes desde el principio eran mostrados como personajes poco confiables y misteriosos, se descifra con la revelación de un secreto que había sido protegido no por motivos perversos, sino para proteger a los niños y la cordura del personaje principal.

En el caso del personaje Charles no hay un cambio significativo en su trayecto evolutivo: en la escena 50 se reencuentra con Grace en un estado desorientado, para pasar después en la escena 67 (y 67a) a revelar la razón por la cual ha abandonado a su familia. Durante la discusión con Grace, el personaje exterioriza el conflicto interno que lo ha acompañado como padre y esposo, pero no logra solucionar el conflicto del abandono, por el contrario, se intensifica.

Con respecto a “los intrusos”, la aparición de la anciana *medium* representa un proceso de mejoramiento, pues, en su condición de espiritista, se encuentra en la búsqueda de información sobre los antiguos inquilinos (Grace, los hijos y los criados). Al descubrir la verdad de los hechos, la búsqueda de respuestas y el *contactismo* concluyen al revelarse la causa de los fenómenos paranormales (padecidos por los niños y Grace), que detona además el cambio o transformación de los personajes principales de las dos últimas secuencias de la película. En el caso de los otros intrusos, Victor y sus padres se ven forzados a abandonar la casa, porque la posibilidad de habitarla (objeto de deseo) queda desechada luego de revelarse las causas de los fenómenos paranormales de los cuales ellos han sido también testigos.

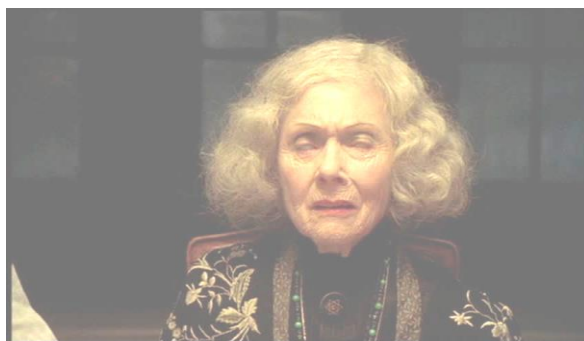
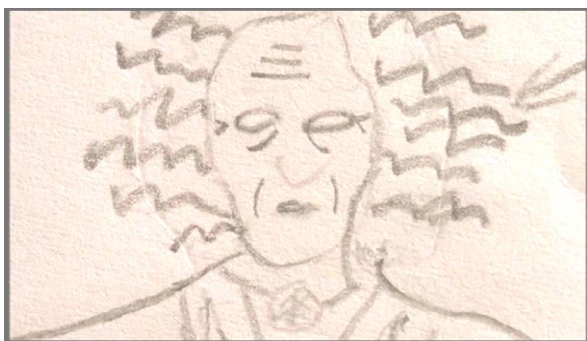
En líneas generales, esta categoría del análisis fílmico resume una serie de transformaciones internas relativas al mundo de las relaciones entre los personajes, cuyo eje principal es la casa como hogar eterno, refugio y piedra angular de la dinámica familiar tanto para los fallecidos como para los vivos. Se consolidan ciertas relaciones dentro de la casa (relación criados/Grace y Grace/Ann), mientras otras se diluyen (como el caso de Charles/Grace). La muerte se convierte en una condición superada y permite avanzar a los personajes, ya sea abandonando definitivamente la casa (Víctor y sus padres) o quedarse en ella para defenderla de los futuros inquilinos (Grace, los niños y los criados).



(Izq.) Grace descubre ella y sus hijos han muerto. (Der.) Grace acepta su condición y reafirma su voluntad de quedarse y defender su casa.



(Izq.) Ann y Nicholas se aterrorizan al estar expuestos a la luz a causa de su fotosensibilidad. (Der.) Ann y Nicholas superan su terror a la luz natural luego de aceptar su condición como fallecidos



(Izq.) Dibujo realizado por Ann en el que muestra los intentos de contacto por parte de la médium en la casa. (Der.) Sesión de espiritismo en la que la anciana médium descubre la verdad sobre el homicidio-suicidio de la familia.



(Izq.) Los nuevos inquilinos (Víctor y sus padres) de la casa realizan una sesión de espiritismo para deshacerse de los fantasmas. (Der.) Los nuevos inquilinos deciden abandonar la casa.



(Izq.) Charles regresa y con él, la posibilidad de retomar su vida familiar. (Der.) Grace busca infructuosamente a Charles: los ha abandonado nuevamente.



(Izq.) Grace echa a los criados ante la sospecha de quieran quedarse con la casa. (Der.) Sra. Mills finalmente le aclara a Grace la verdad sobre lo que ocurría en la casa.

Los indicios

Los indicios están más dirigidos a la creación de atmósferas que circundan a los personajes dentro de la película. En este caso, la caracterización de los ambientes físicos, la vestimenta y la música constituyen verdaderos indicios que anticipan la naturaleza de los eventos, el mundo psicológico y los conflictos secundarios sobre los que se construye el relato. Efectivamente, en un punto anterior, se mencionaban las relaciones de estos con ciertos valores asociados con la muerte, como unidades funcionales de carácter integrador para construir atmósferas que, a su vez exteriorizan, el mundo psicológico de los personajes.

Los indicios más comunes señalan conceptos como el *vacío* (asociado al tema de la muerte), representado por medio de los grandes planos generales que fotografían las estancias más amplias y despejadas del filme. Igualmente, la sensación de *inmaterialidad* o *el túnel* (que acompaña la separación entre alma y cuerpo tras la muerte) se sugiere a través de planos con angulaciones picadas o cenitales en determinadas escenas de la película, como en las escenas 41 y 50, respectivamente.

La *niebla* es uno de los recursos que, cumpliendo la función integradora del indicio, sugiere un concepto dual: la confusión y el limbo, como lugar en el que deambulan sin rumbo los personajes que han muerto. Esta información es revelada al final de la película, por tanto, el uso de la niebla constituye una de las representaciones de los conceptos vinculados con la muerte. Especial mención tiene la escena 50, durante el regreso de Charles, un personaje desorientado que se reencuentra con su esposa en medio de un bosque saturado de neblina. El recurso ambiental constituye un reflejo, dentro de esta escena, del estado psicológico de un personaje que no ha hecho consciente su propia muerte, sino que se muestra también distante de su esposa, a quien pareciera no reconocerle realmente.



Más allá de su utilización como recurso ambiental, la niebla refleja el mundo psicológico de unos personajes desconectados con la vida y sin consciencia de su propia muerte.

La deformación de la realidad, como parte del concepto de la muerte, se muestra en la imagen de la casa en medio de la noche y vista a través de las ramas deformes del árbol marchito (muerto). Anteriormente, como parte de las figuras convencionalizadas, se explicaban los simbolismos que forman parte del árbol y el carácter de las ramas invertidas o caídas hacia el suelo como referencia de la deformación de un orden natural (de la tierra al cielo), que trae consigo una distorsión de la realidad que circunda a unos personajes, bien porque están desorientados o porque han olvidado también aquello sucedido en la casa.



El árbol constituye otro indicio del mundo psicológico de los personajes y, especialmente, de Grace como autora del infanticidio y su posterior suicidio.

La vestimenta de algunos personajes, relacionada con cada personalidad dentro del filme, merece una especial mención sobre los indicios. En el caso de Grace, esta viste con colores oscuros (marrón tierra o violeta) que, bajo un esquema de iluminación claroscuro, se acercan al negro. La misma tendencia se encuentra en la vestimenta de los criados, quienes visten permanentemente con ropajes negros. El uso continuado de estos colores se asocia al carácter oscuro de unos personajes que guardan secretos –igualmente oscuros–, vinculados con el tema de la muerte dentro de la historia.

Por su parte, el vestuario de Charles, si bien sigue guardando consonancia con la tendencia oscura, se manifiesta de color gris combinado con prendas claras y pálidas, asociado con las características emocionales alusivas a un hombre distante y desorientado.

En el caso de Ann y Nicholas, la vestimenta utilizada apunta a los colores pasteles combinando, en ciertos casos, prendas de color grisáceo. Los colores de sus vestuarios están muy relacionados con valores propios de la inocencia y la fragilidad, asociadas comúnmente a los niños.



La vestimenta como indicio cumple una función que integra conceptos relativos a las personalidades de los personajes principales.

Desde la perspectiva del maquillaje, se pueden encontrar indicios que vinculan la condición *postmortem* con Grace y los niños (quienes desconocen su muerte); sin embargo, frente al espectador exhiben una palidez que –si en un principio puede explicarse por la apariencia natural de los actores– solo al final de la película puede reconocerse tal lividez, ligeramente más acentuada, como un indicio de su condición de fallecidos.



El maquillaje constituye otro recurso para la representación de valores asociados al tema de la muerte.

Por último, la música es otro de los recursos empleados para la creación de atmósferas relacionadas con los conflictos principales y secundarios dentro del filme. Este indicio exterioriza los cambios (internos y externos) en la progresión de los conflictos e intensifican el peso narrativo de las escenas: un rasgo muy característico del cine comercial norteamericano. A continuación, se muestra una selección de algunas de las escenas para ejemplificar este indicio:

Escena 8.- Interior- Día. Piso superior. *Grace ha conducido a la Sra. Mills y a Lydia al piso superior de la casa. Entra en una habitación y salen sus hijos, quienes se presentan ante las criadas.*

En esta, la pieza utilizada se titula *Wakey-Wakey* (Despierten) y ambienta una escena envuelta en misterio, pues, en medio de la oscuridad, apenas rota por el candil, aparecen los pálidos rostros de los otros dos protagonistas de la película: Ann y Nicholas. El uso de esta música refiere cierto ambiente enigmático, reforzado aún más con el dato que arroja el personaje sobre la extraña enfermedad cutánea que sufren los niños.

Escena 11.- Interior- Día. Pasillo. *Grace habla con la Sra. Mills sobre el pasado de los criados en la casa, también le sugiere no hacer caso a las historias de los niños.*

En este punto de inflexión dentro de la escena, la misma pieza *Wakey-Wakey* (¡Despierten!) irrumpe para cerrar una atmósfera de sospecha sobre Grace y su reacción ante las historias de Ann acerca de un viejo episodio de locura de su madre.

Escena 12.- Interior- Día. Cocina. *Ann continúa desayunando y sin mirar a la Sra. Mills insiste en que ha dicho la verdad sobre el ataque de locura de su madre. Vuele a utilizarse una sección de la pieza *Wakey-Wakey* (Despierten) para remarcar la sentencia de Ann: “Sí sucedió”. El ambiente de sospecha y misterio surge para cerrar la escena.*

Escena 22.- Interior- Día. Cuarto de los niños. *Ann despierta a Nicholas para contarle que Víctor, uno de los intrusos, ha estado abriendo las cortinas toda la noche. Nicholas se asusta y la amenaza con acusarla ante Grace. Ann le pide a Víctor que le pruebe a su hermano que realmente existe tocándolo en la mejilla. Nicholas se esconde tras la sábana y, al sentir que alguien toca su rostro, grita.*

Esta escena presenta un alto poder psicológico para los personajes, pues trata de los pocos momentos en que “los otros” se manifiestan ante los protagonistas. El terror que siente Nicholas es remarcado mediante la música *I do believe it* (Yo sí lo creo) que, a través de la progresión sonora musical, intensifica el suspenso de la escena.

Escena 30.- Interior- Día. Bodega. (PRIMER PUNTO DE GIRO). *Grace entra a la bodega luego de escuchar unos extraños ruidos provenientes del lugar. El salón está rodeado de muebles cubiertos con sábanas blancas. Un alarido gutural, detrás de ella, la asusta y comienza a destapar algunos muebles de forma nerviosa, hasta que, finalmente, ve en el reflejo de un espejo cómo la puerta de acceso se cierra lentamente y de forma inexplicable.*

Este es el primer punto de giro de la película se encuentra acompañado por una música que acrecienta la tensión dramática. Se titula *Sheets and Chains* (Sábanas y cadenas), nombre que también coincide con las características dramáticas y ambientales de esta escena.

Escena 64.- Interior- Noche. Cuarto de los espejos. *Grace ingresa a una habitación con espejos en la que ha dejado a Ann probándose el vestido de la comunión. Al observarla detenidamente, no reconoce a su hija; en su lugar, hay una anciana que habla con la misma voz de Ann. Grace intenta estrangularla mientras le exige explicaciones sobre el paradero de su hija. De repente, al descubrirle el velo, vuelve a reconocer a Ann, quien la observa aterrada y la acusa de estar loca. La Sra. Mills entra, recibe a la niña y se la lleva. Grace, confundida y aterrada, queda sola en la habitación.*

La pieza de esta escena, titulada *Communion Dress* (El vestido de comunión) se caracteriza por crear una atmósfera de suspenso, alusiva a la ruptura de la realidad, característica acorde con la escena anteriormente descrita. La música funciona nuevamente como otro indicio del conflicto externo e interno vinculado con la muerte en sus diferentes dimensiones: biológica, psicológica y del amor. En este último caso, sobre la relación madre-hija, que soporta un decisivo revés tras el incidente violento de la escena.

Escena 71- 76.- (Secuencia 11) Interior/ Exterior- Día. (SEGUNDO PUNTO DE GIRO).

Ann despierta y grita aterrorizada al ver que las cortinas de su cuarto han desaparecido. Grace corre de regreso a la casa para auxiliar a sus hijos. Descubre que todas las cortinas han desaparecido. Busca un lugar para resguardar a los niños mientras llama a la Sra. Mills.

La música empleada para crear la atmósfera de suspenso en la escena se titula *No curtains* (Sin cortinas) y se caracteriza por acompañar la progresión de las acciones dramáticas dentro del segundo punto de giro. La atmósfera creada exterioriza el mundo emocional de los personajes, quienes se sienten amenazados por unos “intrusos” que los han agredido retirando las cortinas que antes protegían a los niños.

Secuencia 13(Escenas 85a – 92).- Interior/Exterior- Noche. Cementerio/ Habitaciones de la casa. *Grace busca las cortinas en la habitación de la Sra. Mills, pero encuentra, bajo el colchón, la fotografía post-mortem de los criados. Paralelo a esta acción, se desarrolla la escena N° 86 en la que los niños descubren las tumbas de los criados y, acto seguido, se encuentran con ellos. Grace descubre que los niños han salido de la casa y corre a buscarlos. Estos se reúnen con su madre e ingresan a la casa, mientras Grace dispara a los criados que caminan hacia ellos. La secuencia continúa con la escena 89, durante la cual madre e hijos se abrazan para luego esconderse en un armario. Los criados le confiesan lo que sucede con “los intrusos” y le advierten que debe encontrarse con ellos o de lo contrario los encontrarán. Tras subir, encuentra una sesión espiritista en la que los niños confiesan lo sucedido y se revela que tanto Grace como sus hijos están muertos, representa el clímax de la película.*

Todas estas acciones descritas se encuentran combinadas con la pieza *Sheets and Chains* (Sábanas y cadenas), interrumpida por algunos momentos con silencios que remarcan las acciones de los personajes y crean la distensión necesaria para preparar los golpes de efecto sobre los que se construye el clímax de la historia. Tal combinación acelera la tensión dramática y potencia las atmósferas de misterio y terror, propias de la película.

Para concluir este punto, durante la película, la música constituye otro elemento importante para la construcción dramática, ya que remarca tanto los diálogos como las acciones físicas que movilizan el conflicto. La música con función integradora se utiliza como indicio del mundo psicológico de cada personaje, así como las transformaciones internas de cada uno; es decir, otra dimensión o campo para la representación de la muerte (en el ámbito psicológico).

Leit Motiv, la premisa y la ley de unidad

Durante la película se pueden encontrar diferentes *impulsos temáticos* que se vinculan con la premisa y, por ende, remiten al tema de la película. Los *leit motiv* seleccionados en el discurso fílmico de *Los Otros* remiten a valores asociados con el tema de la muerte. Estos impulsos se vinculan directamente con las figuras convencionalizadas que, en realidad, se convierten en el vehículo material por medio del cual estos conceptos son representados: en consecuencia, no es extraño que, en ciertos casos, las mismas figuras convencionalizadas sean *leit motiv* en sí.

Uno de estos es el concepto de *limbo* como confusión, ambigüedad y duda, representado bajo la forma de la niebla que rodea permanentemente la casa, incluso, a los personajes en los ambientes exteriores y dificulta el conocimiento del contexto temporal en el que transcurren algunas acciones. Esta afirmación conlleva a hablar sobre un *antropo-cosmo-morfismo*, donde el paisaje adopta cualidades de la naturaleza humana. La dinámica entre el hombre-microcosmos y el macrocosmos se encuentra presente en toda la película como uno de sus procedimientos más corrientes.



El paisaje es otro espacio de representación para los temas asociados a la muerte y el mundo interior de los personajes.

La negación, el vacío y las tinieblas –como conceptos relacionados con la muerte– son reflejados continuamente a través de la oscuridad, justificada con el estilo barroco-tenebrista que envuelve a los personajes dentro de una atmósfera casi perenne. Esto constituye una clara alusión a la “muerte excluida” (García, 2003), la cual debe ser vetada y oculta, precisamente, porque es insoportable. Numerosas escenas ejemplifican el veto al tema de la muerte:

Escena N° 9.- Interior- Día. Cocina. *Ann y Nicholas están desayunando en la cocina y comienzan a discutir las razones de la ausencia de su padre. Durante el altercado, Ann ventila un episodio de locura de su madre, situación que intensifica el conflicto con su hermano. Frente a los argumentos insidiosos y reveladores de los que la criada es testigo, Grace hace su aparición desde un rincón oscuro en la cocina interrumpiendo la discusión. Ordena a los niños terminar de comer y llama a la Sra. Mills.*

Escena N° 10.- Interior – Día. Pasillo. *Grace abre la cortina de una ventana e interroga a la criada sobre cómo han llegado a la casa antes de que se publicara el anuncio en prensa en el que solicitaban criados para la mansión, a lo que la Sra. Mills explica que ya ellos habían trabajado antes en esa casa. Mientras vuelve a cerrar la cortina, oscureciendo el lugar, Grace termina por aconsejarle que le reste credibilidad a lo dicho por sus hijos, y cataloga sus testimonios como “historias de niños”.*

En estas dos escenas se manifiesta claramente la intención del personaje principal por mantener ocultos ciertos secretos familiares. Esta característica se unifica con otros *leit motiv* como la verdad y la mentira (representadas bajo la forma de la luz natural y la luz artificial, respectivamente), que tienen otras connotaciones opuestas en cuanto a valores como la autenticidad/artificialidad con respecto a los datos familiares que son reconstruidos o mantenidos ocultos. Esto queda demostrado en el gesto de Grace al abrir la cortina durante la escena 10, justo al momento de iniciar a interrogar a la Sra. Mills (búsqueda de la verdad por la que han venido los criados), posteriormente, Grace vuelve a cerrar la misma cortina cuando advierte a la criada que desoiga los “cuento de niños”.



El ocultamiento de la verdad acompaña el gesto de ocultamiento de la luz natural para emplear la luz del candil e iluminar la estancia.

Las escenas donde se revelan informaciones o se desarrollan acciones –que arriesgan el control (y autocontrol) del personaje Grace– transcurren en espacios con luz natural, como una gran verdad capaz de inundar tanto la estancia como a los personajes, frente a la artificialidad de los candiles y los argumentos contruidos por Grace para explicar la ausencia de un esposo, el abandono de los criados y unos intrusos existentes. Otro caso puntual para ejemplificar este razonamiento se encuentra en la escena 10, cuando Grace confronta a la Sra. Mills tras descubrir que han asistido a la casa sin la publicación del aviso de empleo. Este punto del diálogo transcurre al pie de una ventana que la misma Grace abre, para luego cerrarla en el momento en que advierte a la criada no hacer caso a las historias de los niños. Así, el personaje oculta cualquier posibilidad de indagación en el pasado familiar.

El concepto de dualidad y del doble es otro *leit motiv* sustentado en el uso de los espejos. Este valor se repite a lo largo de la película por medio de los reflejos: la casa reflejada en el estanque de agua (escena 58) y se marca así la dualidad utilizada en filme: mundo de los vivos/mundo de los muertos, vida/muerte, amor/desamor, realidad/irrealidad, locura/juicio, equilibrio/desequilibrio, nosotros/los otros, oculto/descubierto, verdad/mentira, abandono/cuidado, soledad/compañía, materialidad/inmaterialidad, artificialidad/autenticidad.

Del mismo modo, *el otro* (el doble) presente en el espejo (escena 30), en el reflejo de Grace en la ventana (escena 15) mientras habla con la criada o durante la escena 64, cuando Grace forcejea en el cuarto de los espejos con su hija transfigurada en una anciana, corresponde a la nueva dimensión del personaje que comienza a perfilarse a partir del segundo acto de la película y que alcanza su máxima expresión tras la revelación: de una mujer controladora y sobreprotectora se pasa a una mujer desconfiada, al borde de la locura, autora de un doble infanticidio y un suicidio.

Esta dualidad representada mediante los espejos (como asociación del doble) no es fortuita en una de las escenas de mayor tensión dramática del filme: cuando Grace descubre, horrorizada, en medio de un salón con muebles y maniqués cubiertos de sábanas blancas, un espejo en el que se refleja embargada por el espanto de un fantasma que ha estado frente a ella todo el tiempo y no ha sabido reconocer: ella misma. Es una clara alusión al reino de los dobles tras el umbral de un espejo. Esta importancia del espejo es común para ciertos autores: “La danza del espejo es la danza de la muerte” (Morín, 1994, p. 184); o bien, la presencia de la muerte no puede ser visible más que en el reflejo intermitente de un espejo mágico” (Ariès, 1984, p. 276).

La *casa* es otro de los elementos reiterativos, porque la mayor parte de la acción transcurre dentro de este espacio y los personajes se ven imposibilitados alejarse. La única escena en la que Grace sale de la mansión (Escena 50), esta se pierde en medio de la bruma, como una fuerza sobrenatural que obliga a este personaje a regresar. Tras la revelación de que, tanto Grace como los hijos y los criados, son almas, la casa cobra un nuevo significado: En este caso, es importante retomar la consideración que Morín (1994) hace de la casa como morada final de algunos espíritus. Esto queda en evidencia en la escena 93, cuando Grace y sus niños repiten, cual consigna, que esa casa les pertenece y permanecerán en ella para siempre.



El espejo funciona como vehículo para la representación de las dualidades presentes en el filme y que se asocia al tema de la muerte

Morín (1994) explica que tanto las casas como las iglesias conservan un carácter cavernoso vinculado con el útero materno y representa el lugar de regreso de los difuntos, a manera de un paraíso personal en el que desean descansar para siempre. En la escena antes mencionada se evidencia este rasgo protector de la casa en manos de Grace, como la dueña y señora de un territorio de su propiedad, de sus hijos y del que termina echando a los intrusos que perturbaron su tranquilidad. Nuevamente, el carácter maternal se ve reforzado con la casa como morada de los difuntos y en la misma Grace como fuerza protectora.

En líneas anteriores se mencionaba como tema la muerte desde sus distintas ópticas: biológica (Grace, Charles, los niños, los criados), psicológica (pérdida del control, negación,

trauma, represión) y del amor (conflicto matrimonial, abandono y conflicto maternal). El clímax del tercer acto, en el que se revela la verdad de los personajes, los empuja a encontrar consuelo y aliento en el fortalecimiento de los lazos familiares por medio del amor, como única defensa ante la desolación que sienten al descubrir que han muerto. Este acontecimiento, observado en el cambio a un proceso de mejoramiento en los personajes principales, permite extraer como premisa de la historia el siguiente enunciado:

“Frente a la oscuridad de la muerte, el amor es la única luz capaz de vencerle”.

El proceso de mejoramiento tras la revelación transforma incluso a la muerte como concepción anteriormente negada, encubierta y silenciada, por una condición en que la unión de los personajes permite trascender de su condición como seres temerosos de la luz y de los intrusos para convertirse en defensores de su hogar bajo la frase: “esta casa es nuestra” (durante la escena 93 de la última secuencia del filme). Tanto el abandono de Charles y la revelación del crimen, Grace se aferra al amor de sus hijos y estos al de ella; de este modo, se convierten en la llave liberadora que permite superar el trauma de la muerte y, a partir de esta, defender la casa como suya frente a los próximos inquilinos o “intrusos”.

Para finalizar, en reiteradas ocasiones se mencionó la clara tendencia de Amenábar a seguir los cánones del cine norteamericano. Parte de estos principios se evidencia en el uso de un estilo narrativo que otorga importancia a las transformaciones de los personajes a través de los procesos de mejoramiento o degradación, movilizadores de la trama. Con todo, partiendo del análisis realizado, se puede aseverar que la construcción de los personajes favorece la unidad del discurso narrativo, ya que estos se transforman para degradarse o mejorar. El único personaje cuyo destino es incierto es Charles, de quien no queda claro si regresará algún día con su familia. A pesar de esta ambigüedad, la historia principal no se ve afectada, la premisa se cumple cabalmente en la narración y mantiene coherencia con el proceder de los personajes.

Por otro lado, la construcción de los actos y su articulación en un detonante y dos puntos de giro, graficados en páginas anteriores, han marcado un claro ascenso en la progresión y la intensidad dramática, rasgo que es muy común en la narrativa clásica del cine comercial norteamericano. Dentro de este punto, es de especial mención que las secuencias manejan un sentido completo que se articula de una a otra, favoreciendo la unidad argumental.

El principio de anticipación y cumplimiento (planteado por Seger y Sulbarán) es otro de los elementos que facilitan la cohesión y el sentido de unidad del relato, como rasgo común en la

mayoría de las películas de misterio y mediante los cuales el cineasta muestra situaciones que tendrán posteriormente sus consecuencias para el desarrollo y la culminación o cumplimiento de la historia. Este principio se cumple en diferentes puntos de la historia:

Escena 56.- Interior- Día. Comedor. *Grace y sus hijos desayunan. Ann le habla a su madre de “los intrusos” y esta niega la existencia de los mismos. Se inicia una discusión y Grace castiga a Ann enviándola a su habitación.*

Escena 57.- Interior- Día. Cocina. *Ann entra a la cocina llorando y la Sra. Mills la consuela. En la conversación, la criada le explica que pronto habrá cambios en la casa con respecto al tema de “los intrusos”.*

Durante el diálogo de esta escena, el personaje anticipa los acontecimientos que ocurrirán en el tercer acto y que el espectador podrá atestiguar cuando Grace descubra la verdad de los criados y del crimen que no recordará hasta el clímax de la película.

Escena 31.- Interior- Día. Escaleras. *Grace ha salido de la bodega y, aterrorizada, busca por los alrededores a “los intrusos”. Ann, detrás de ella, dice que los intrusos quitarán las cortinas.*

La anticipación se inserta en la escena dentro del diálogo de Ann con su madre, pero el cumplimiento se alcanza en la escena 71, cuando Ann despierta asustada luego de ver la desaparición de las cortinas.

Con todo, la película resuelve los principales nudos del conflicto: Grace acepta su condición *postmortem* junto a sus hijos y su transformación se cierra. Ann se reconcilia con su madre y se resuelve el conflicto maternal de una trama secundaria. Los niños superan el temor a la luz, lo cual representa una transformación de un estado de temor a un estado de seguridad y libertad como pequeña victoria ante la muerte. Los criados se revelan como aliados de Grace, a pesar de que al inicio de la película se mostraban como figuras oscuras y misteriosas. La ambigüedad de Charles se justifica dada la naturaleza del personaje: un hombre desorientado que no sabe que está muerto. El discurso argumental se adelanta al espectador con el diálogo entre Ann y Grace, cuando la niña pregunta a su madre si algún día volverán a ver a su padre y esta le responde que no lo sabe.

3. *Mar Adentro* (2004): la muerte como liberación

En *Mar Adentro*, la historia se ubica en España y narra la lucha de Ramón Sampedro, un cuadripléjico que busca en la eutanasia la salida a una vida limitada. A pesar de las atenciones dadas por su familia y sus amigos, entre ellos Rosa y Genné, la sociedad española estigmatiza al discapacitado al negarle, en numerables ocasiones, su derecho a morir dignamente. Durante su lucha personal, conocerá a Julia, una abogada que sufre una enfermedad degenerativa, quien decidirá ayudarlo a ganar su causa frente a una sociedad conservadora. En el proceso, Ramón y Rosa se enamoran, hasta que ella decide ayudarlo a morir, pero luego lo abandona al no ser capaz de morir a su lado.

La historia cuenta con la participación de varios personajes:

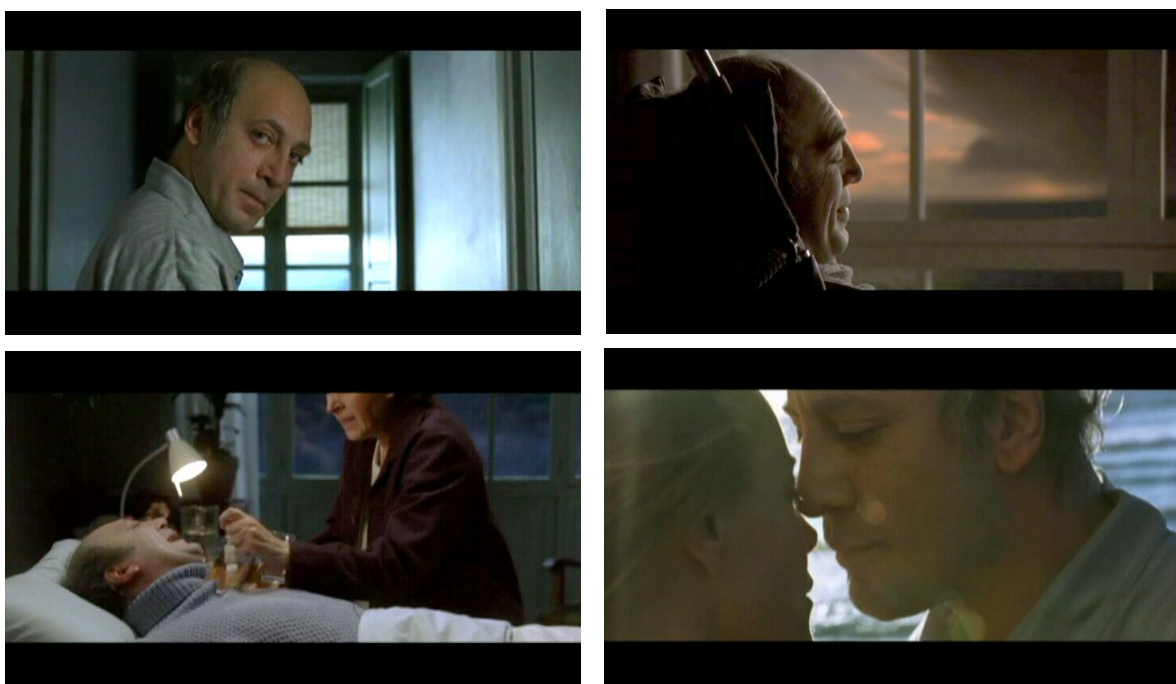
<i>Ramón Sampedro</i> : Hombre. Mediana edad. Cuadripléjico. Hermano de José Sampedro y cuñado de <i>Manuela</i> . Antiguo marinero en su juventud. Soltero. Espíritu rebelde y positivo (Protagonista).
<i>Julia</i> : Mujer. Mediana edad. Enferma de Cadasil (enfermedad degenerativa). Casada. Abogada de Ramón. Mujer sensible, trabajadora y comprometida con la causa de Sampedro (Protagonista).
<i>Rosa</i> : Mujer. Jove. Madre soltera. Obrera y locutora. Amiga de Ramón. Idealista, sensible. Es ella quien lo ayuda a morir (Protagonista).
<i>Genné</i> : Mujer. Joven. Miembro de la fundación “Derecho a Morir Dignamente” (DMD). Amiga de Ramón. Novia de Mark. Solidaria y sensible (Secundario).
<i>Mark</i> : Hombre. Joven. Asistente de Julia. Abogado. Comprometido con la causa de Ramón. Novio de Genné (Secundario).
<i>José</i> : Hermano de Ramón. Hombre de mediana edad. Esposo de <i>Manuela</i> . Agricultor y antiguo marinero. Hombre dogmático y malhumorado. Cuestiona el deseo de Ramón por morir. Cuida a Ramón junto a <i>Manuela</i> (Secundario).
<i>Manuela</i> : Mujer. Mediana edad. Casada con José Sampedro. Cuñada de Ramón. Ama de casa. Madre de Javi. Amorosa, paciente y sumisa. Apoya la causa de su cuñado (Secundario).
<i>Javi</i> : Hombre. Adolescente. Hijo de José y <i>Manuela</i> . Sobrino de Ramón. Apoya a su tío. Joven moderno y poco comprensivo con su abuelo, a quien considera una carga en la familia (Secundario).
<i>Abuelo</i> : Hombre. Anciano. Padre de Ramón. Hombre de pocas palabras y con una barrera emocional en la relación con su hijo. Acepta sumisamente la voluntad de Ramón (Secundario).

Iluminación, encuadres y color: los códigos cinematográficos

Los códigos cinematográficos manifiestan una variación en complejidad frente a los otros dos *corpus*, pues si bien son esenciales para la puesta en escena y la creación de imágenes, el peso dado al tema de la muerte alcanza otras áreas de representación. Sin embargo, como se verá

a continuación, hay resultados que merecen ser destacados para una mayor exhaustividad del análisis.

Por ejemplo, en *Mar Adentro*, la iluminación se caracteriza por ser fría y con claras tendencias barrocas, pero no tan recargada como en *Los Otros*. Como la historia está basada en hechos reales y narra la lucha de un hombre que reclama la eutanasia, el filme muestra unos claroscuros mucho más tenues, matizados con el color gris. La iluminación no constituye un elemento que se destaque de forma exagerada, sino que conserva un rasgo naturalista.



La iluminación es un recurso narrativo que nutre la naturalidad de unos personajes y que busca generar empatía con el espectador frente a un tema controversial: la eutanasia.

Una posible explicación para el uso de este tipo de iluminación es el carácter europeo de una película que heredó el principio naturalista de la luz, propio de la *Nouvelle Vague*. En numerosas ocasiones se constatará cómo la iluminación ambiental está justificada por ventanas o lámparas en las habitaciones de los personajes, para sugerir un mayor realismo de una historia, igualmente, “real”.

En este filme, los encuadres utilizados con mayor recurrencia corresponden a los primeros planos de los personajes, para subrayar sus reacciones y golpes de efecto dentro de un filme claramente intimista en el que se estructura un tema controversial.

Escena 11.- Interior. Día. Cuarto de Ramón. *Javi le arregla el rodillo para escritura de Ramón. Hablan sobre la llegada de Julia y el viaje que han hecho a la playa con Genné y el abuelo. Javi se burla de la senilidad de él y Ramón lo regaña. Javi se queja de la incomodidad que siente con su abuelo y lo tacha de inútil.*

En esta escena, los encuadres se centran en los primeros planos para remarcar la naturaleza interior de los personajes y confrontar los valores juventud/ancianidad, vida/muerte, utilidad/inutilidad a través de los personajes de Javi y Ramón.

Escena 29.- Interior. Día Cuarto de Ramón. *Julia entrevista a Ramón para trabajar el caso de cara al juicio. Las preguntas que hace Julia comienzan a incomodar a Ramón debido a la vinculación de estas con un pasado que no quiere recordar. El ambiente se torna tenso y finalmente, la abogada detiene la entrevista.*

Las reacciones quedan remarcadas, una vez más, con el manejo del primer plano, principalmente por tratarse de una escena en la que el espectador atiende a los detalles más íntimos del pasado de Ramón y que generan dolor en el protagonista.



La fuerza de los planos cerrados en el filme destacan las expresiones más íntimas de los personajes

El uso de planos en picado para sugerir conceptos como la ingravidez (asociada con la muerte) es otro rasgo presente en los encuadres de *Mar Adentro*. En pocas escenas, el uso de las angulaciones en picado tiene un simbolismo dramáticamente negativo.

Escena 38.- Flashback. Accidente. *Ramón se encuentra al borde de un acantilado observando el agua que crea un pozo turquesa al fondo. El viento mueve los cabellos de Sampedro, mientras se observa la considerable altura desde la que se lanza al agua.*

En esta escena, el uso del *tilt up* junto con el gran plano general en picado enmarca al personaje que se abre paso a la peor de las desgracias en su vida. El aplastamiento que crea esa perspectiva visual se vincula con el cambio que ocurrirá en la escena segundos después de caer: la lesión en la médula espinal producto del impacto que lo dejará parapléjico. El *aplastamiento* psicológico del personaje también se remarca en otras escenas en las que el uso del contrapicado, casi cenital, disminuye la humanidad de Sampedro cuando recuerda el accidente.

Escena 37.- Interior. Noche. Cuarto de Ramón. *Ramón escucha desde el cuarto de Julia la grabación en la que narra el accidente. Su rostro revela amargura y dolor al recordar ese día.*



El uso de picados y cenitales contribuye a la construcción de atmósferas en las que el personaje se encuentra sumido en el conflicto psicológico.

Del mismo modo, el uso de la cámara subjetiva es común en *Mar Adentro* con la intención de colocar al espectador en la perspectiva del protagonista para conocer su mundo y sus sueños.

Escena 46.- Sueño de Ramón. *Ramón se levanta de su cama. La mueve hacia un lado. Salta por la ventana y vuela a través de las montañas hasta llegar a la playa y aterrizar junto a Julia. La besa y la abraza.*

La escena es una representación del mundo interior de un personaje que sueña con volar y liberarse de las ataduras tanto físicas como emocionales. Por ello, el plano general en picado describe el vuelo de Ramón en cámara subjetiva, pues coloca al espectador en la posición del personaje para favorecer la empatía con el protagonista, cuyo mundo interior supera sus entornos físicos inmediatos.



La cámara subjetiva funciona como vía para la vinculación directa entre el espectador y el mundo de Sampedro.

En cuanto al uso del color, se descubrió el empleo predominante del gris y el negro unidos a colores fríos como el azul, turquesa, verde oscuro y violeta. No obstante, en escenas muy puntuales se ubican ciertos colores cálidos que contrastan con la tendencia general de la película: blanco, amarillo y naranja bajo una connotación especial.

El gris se encuentra de forma casi perenne en la película. Predomina en las escenas que transcurren en la habitación de Ramón Sampedro, para asociarse directamente tanto a su entorno inmediato como a su estado emocional. Este color evoca la tristeza, sensatez y melancolía; inspira la nada y la ambigüedad, característica muy cercana al estado existencial de Ramón Sampedro: un cuádrupléjico que “vive muriendo” en un cuerpo que está vivo sin sentir. Está presente, pero su cuerpo está ausente y su existencia se limita a recibir de la caridad de otros para mantenerse vivo.

A raíz de esta existencia tan ambigua, el gris representa todas las miserias que acaban con la alegría de vivir de este personaje. Igualmente, este color está presente en la vestimenta de otros personajes (Manuela y José), como exteriorización de la tristeza y la encrucijada emocional silenciada por el “deber ser” de las acciones para con Ramón: Manuela lo atiende de forma abnegada, apoyándolo, incluso en su decisión de querer morir a pesar del dolor emocional que ese deseo implica para ella.

Por otro lado, José Sampedro (hermano de Ramón) no apoya a este en su decisión de morir, pues, para él, el deber de una persona es anhelar la vida. Este personaje solo se puede aproximar al dolor psicológico de Ramón en la escena 124, cuando despierta en medio de una crisis de llanto al sentirse abandonado por la sociedad que no comprende su sufrimiento ni sus deseos de morir. Nuevamente, el “deber ser” silencia el conflicto interno de José frente a su hermano, al que ha visto sufrir durante casi tres décadas.



Para los casos de José y Manuela, el color presente en la vestimenta caracteriza en gran medida el mundo interior de los personajes frente al conflicto familiar latente: apoyar o no el deseo de muerte de un ser querido.

Los colores grisáceos predominantes en gran parte de la película plasman una realidad asfixiante, tétrica y triste. En esta, los personajes perpetúan una filosofía de vida dentro de la cual los enfermos, ancianos y minusválidos son excluidos de la sociedad: sufren una muerte social. El ambiente gris enmarca perfectamente esta filosofía de vida/muerte, al igual que enlaza los valores tradicionalmente asociados a otro color: el negro.

El negro mantiene la misma convención social asociada a la muerte, el misterio y el dolor para la construcción de ciertas escenas. Tal es el caso de las escenas nocturnas dentro de la casa de Ramón Sampedro y que, bajo la predominancia de color negro, describen el mundo oscuro y doloroso del personaje principal. Se destacan las escenas 36 y 37, durante las cuales Julia escucha la grabación de Ramón que narra el accidente en la playa. Esta escena se vincula con la 38, en la que ocurre el *flashback* con en el que recuerda, amargamente, aquella parte de su vida que desea olvidar. Igualmente, en la escena 125, la crisis de nervios de Ramón transcurre en medio de la noche oscura. No es casual entonces que las escenas de mayor tensión psicológica y, fuertemente vinculadas al conflicto interno del personaje, la tendencia cromática apunte a la oscuridad y, especialmente, el negro como indicio del mundo interno del protagonista.

El azul se asocia a las coloraciones grises y negras en diversas gradaciones para representar ciertos valores de acuerdo con la escena.

Escena 36 (a, b, c). Interior. Noche. Habitación de Julia. *Julia escucha la entrevista de Ramón en su grabadora. En este se rememora el momento de accidente. Julia observa, al mismo tiempo las fotos de Ramón.*

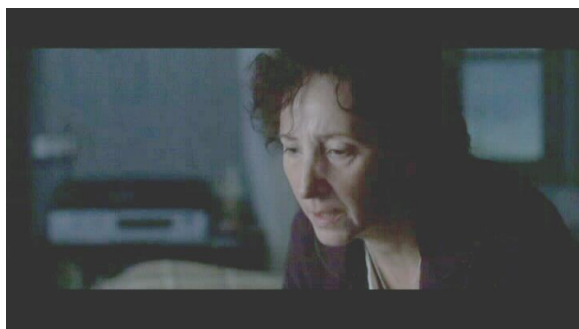
Escena 37 (37a)- Interior. Noche. Habitación de Ramón. *Ramón escucha la grabación desde su cuarto. Su rostro muestra una profunda amargura mientras revive lo ocurrido.*

En ambas escenas, el color predominante es el azul oscuro (asociado al negro), justificado por la circunstancia temporal donde se desarrolla la acción: la noche. En la oscuridad de su habitación, Ramón recuerda el accidente con dolor y rabia. La estancia se encuentra semioscura, para entrever los elementos y al personaje bajo una tonalidad negro-azulado. En este caso, el color azul oscuro connota profundidad e introversión, así como también el mundo de las vivencias individuales o el repliegue hacia la propia persona que roza la depresión.

Escena 125.- Interior. Noche. Cuarto de Ramón. *Manuela ingresa en la habitación de Ramón quien llora desconsoladamente producto de una crisis nerviosa. Ella le da unas pastillas para calmarlo y él comienza alucinar reviviendo el accidente.*

Durante la escena, la habitación se encuentra a oscuras con predominancia del negro y del azul oscuro, lo cual significa que el dolor (representado en el color negro) proviene de lo más profundo (azul) del alma de un hombre que sufre por vivir en un cuerpo muerto. Este color se encuentra también en el plano de la ventana que parece desprenderse, como parte de la alucinación de Ramón, para iniciar un vuelo violento en medio de una noche que va aclarando exageradamente rápido, como consecuencia de la alucinación, hasta llevarlo a una zambullida vertiginosa al mar.

Los colores grisáceos y azulados manejados en gran parte de la película, especialmente en la escena anteriormente mencionada, dibujan una realidad triste, en la que el personaje es aquejado por una muerte psicológica (conflicto interno a partir del rechazo social de su lucha) y otra muerte social (incomprensión y abandono por parte de aquellos que no son capaces de comprenderlo o acompañarlo en ese paso).



La densidad de los valores subyacentes en la escena, referidos a la muerte psicológica, se encuentran manifestados en el uso de colores predominantemente negros y azules en sus diferentes gradaciones

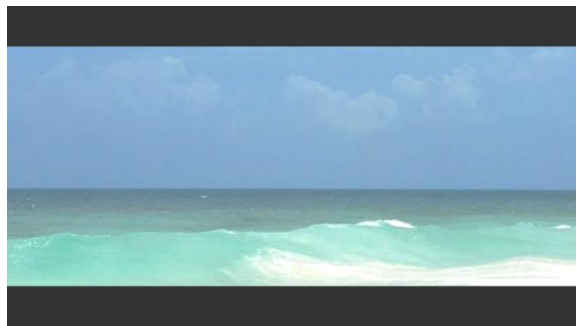
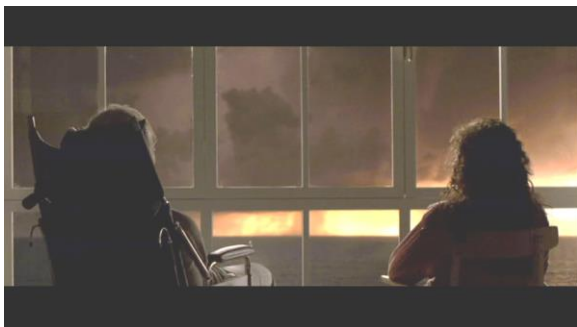
El turquesa (en sus variaciones azules y verdes) se presenta en la primera escena de la película, que muestra un sueño inducido de Ramón bajo la voz de Genné, quien le ayuda a recrear

una playa paradisíaca donde camina y disfruta con serenidad, como un ambiente de ensueño, tranquilidad y curación que contrasta –como se verá en las siguientes escenas– con el ambiente y la condición física real del personaje: la cuadriplejía que le impide abandonar la habitación por voluntad propia. La ambientación en esta escena contrasta tanto en color como en naturaleza con el resto de los espacios de la película, al justificar la realidad como ambiente asfixiante, gris, opaco y lúgubre frente al cual la imaginación (o la muerte) representa un escape para la cárcel física del personaje y una apertura a un mundo con color, brillo y de carácter paradisíaco.

El verde oscuro está presente en las escenas donde se muestra el mar profundo (especialmente en la escena 125). Durante la alucinación, Ramón observa cómo se proyecta violentamente al mar para revivir el momento del accidente. En esta escena, el plano en cámara subjetiva del mar en color verde oscuro representa el principio de la muerte, así como también la negación de la vida y la alegría. En cambio, el verde claro, visible en la vegetación durante la visualización o sueño inducido de la escena 1, evoca un sentimiento de comodidad, confianza y relajación, calma y paz interior. De la misma forma, los conceptos de naturaleza y frescura que connotan un sentido paradisíaco propio del lugar anhelado por el personaje.

El naranja aparece en una sola escena de la película (142) en la que Ramón y Rosa observan el atardecer de un sol que muere en el horizonte con nubes color violeta. El valor simbólico de esta escena reside en la consumación de la ayuda que finalmente recibe Ramón para lograr la muerte. El naranja posee significados directamente vinculados con el significado dramático de la escena: alegría, felicidad, ilusión y liberación, valores que entran en consonancia con el espíritu del personaje por haber logrado la ayuda anhelada. No es coincidencia que este color sea utilizado en algunas culturas para la representación de la muerte, como simbolismo de un atardecer que muere en el mar: el lugar anhelado de Ramón.

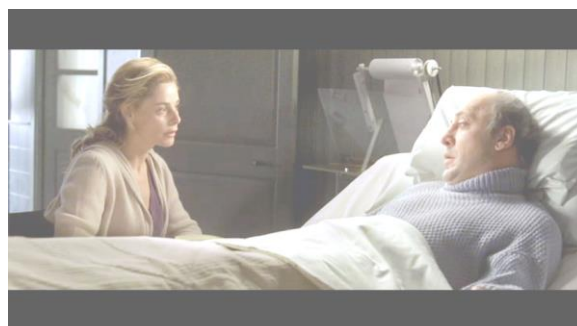
En esta escena, el color violeta –ligado al sentido del color naranja– trae consigo los valores implícitos de transmutación, paz, espiritualidad y compasión, propios de una escena donde ambos personajes consolidan una promesa de amor eterno que va más allá del ámbito físico. Frente a esta característica espiritual del amor entre los personajes, el blanco aparece en diferentes objetos y ambientes de la película (como la cama o las sábanas) para ejemplificar la limpieza, el aseo y el cuidado que recibe el personaje por parte de los personajes femeninos. Con esto, en líneas generales, se puede decir que el color se encuentra asociado, directamente, a las atmósferas que plasman el tema de la muerte, en este caso como una transmutación hacia lo positivo, hacia la liberación de las cadenas físicas de la existencia biológica.



El color funciona como base para la representación de valores y cambios que tienen lugar en el mundo psicológico de los personajes y que se vinculan tanto a los procesos de mejoramiento como de degradación dentro del discurso argumental.

Códigos iconográficos (figuras convencionalizadas)

Como representación del útero materno, al igual que la casa, la *habitación* de Sampedro es el espacio donde transcurre gran parte de las acciones. La recurrencia de personajes femeninos, que circulan en esta habitación, refuerza la idea de una estancia cálida. La habitación es el eje de acción de los personajes femeninos, especialmente de Manuela, quien busca mantener celosamente su dominio ante la insistencia de Rosa, que también quiere ayudar a Ramón. Así, este espacio se consolida como un lugar netamente femenino y maternal, cuyo centro de atención es el personaje principal.



El epicentro de las acciones con mayor poder dramático siempre es la habitación de Ramón, en la que tienen lugar los diferentes roles femeninos que nutren la trama principal y las secundarias.

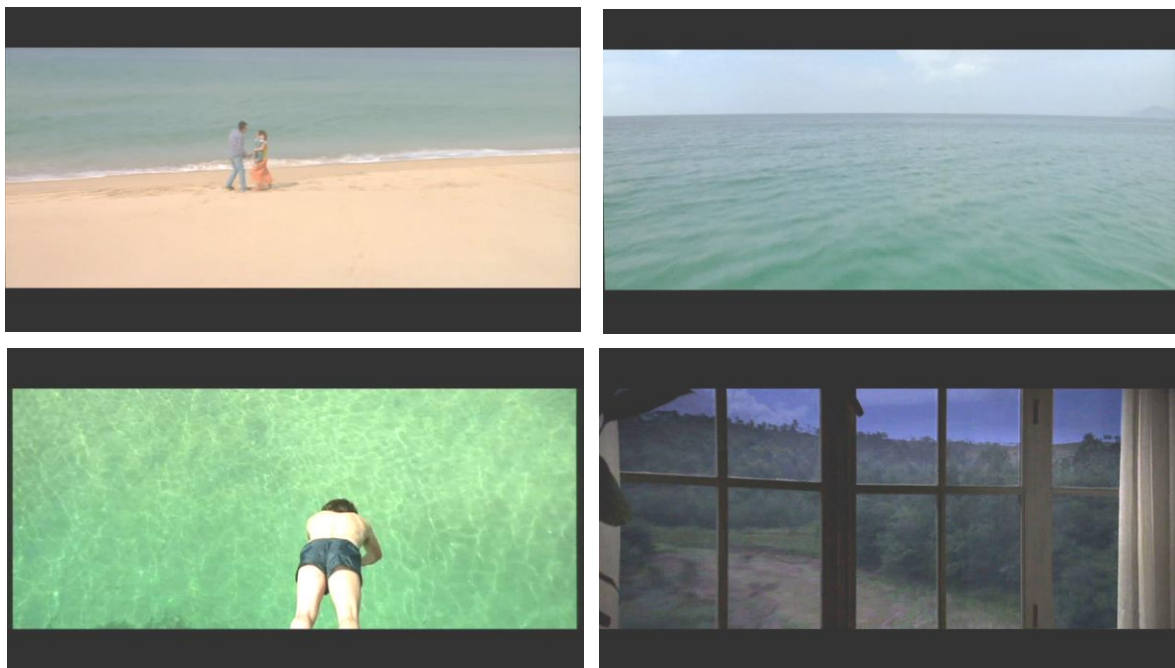
Por otra parte, el mar es otra figura que se asocia con la inmensidad. Dentro del filme, el mar adquiere connotaciones alusivas a los orígenes de la vida y, al mismo tiempo, al final de ella. Esto queda demostrado en la escena 142 con la imagen del atardecer ante el sol que emite sus últimos signos lumínicos de vida tras ocultarse en un horizonte marítimo: el ocaso. El simbolismo del mar, como lugar de “regreso” tras la muerte, se refuerza en diferentes escenas de la película:

Escena 152.- Exterior. Día. Playa. *Genné, su hijo y Mark caminan por la playa. Se escucha, en off, la voz de Ramón recitando un poema, mientras que, en cámara subjetiva, se sobrevuelan las aguas “mar adentro”. En esta escena, el último plano secuencia en el que la cámara sobrevuela el mar va acompañado de la voz de Ramón Sampredo recitando el poema que da nombre a la película, sugiriendo la morada final y anhelada del protagonista como sueño de liberación.*

Esta figura coincide con la propuesta de Morín (1994) sobre la muerte maternal que tiene adicionalmente un trasfondo femenino. Esta representación se clarifica en la escena 35, cuando Ramón explica a Julia: “el mar me dio la vida y después me la quitó”. Esta declaración marca el significado femenino que tiene el mar como fuente de vida o medio acuoso (que coincide con la teoría evolucionista) y, al mismo tiempo, como lugar de retorno, de regreso a casa, para Ramón Sampredo. Sin embargo, el mar representa también un elemento amenazante, como se percibe en la escena 125:

Escena 125.- Interior- Noche. Habitación de Ramón. *Ramón ha despertado en medio de una crisis de nervios. Manuela lo atiende nerviosa y le administra unos sedantes. Ramón observa cómo la ventana se desprende de la habitación y empieza a volar, junto a él, hasta el mar. La luz del paisaje va cambiando casi a la misma velocidad en la que vuela. Finalmente, se estrella en el agua, reviviendo el momento del accidente.*

Durante la escena, la cámara subjetiva revive –junto al espectador– el accidente. Ahora bien, esta escena organiza dos dualidades opuestas en significado: Gracias a la estética del color, se manifiesta una dimensión de liberación, destino y muerte maternal; pero, dado el contexto violento (accidental), adquiere una dimensión amenazante que recuerda de modo perverso al personaje su tragedia personal. El mar y la muerte se representan con dos dualidades: liberación (física, mental y espiritual) y condena (física, social y psicológica). De hecho, otros ejemplos del mar amenazante se concentran en las escenas que reconstruyen (*flashbacks*) el momento del accidente, como las escenas 38 y 125.



El mar es el punto central para el conflicto interno del personaje Sampedro, quien se debate entre el recuerdo que se vuelve pesadilla y el anhelo de regresar a él. La inmensidad del mar, asociada a la voz de Sampedro en el plano, sugiere la liberación de un personaje anteriormente “atrapado” en un cuerpo inmovilizado tras el accidente.

En el filme, no siempre hay un acusado sesgo oscuro para la representación del mar, pues la primera escena lo muestra como el centro de un paisaje de ensueño. Igual ocurre en la escena 46: Ramón sueña que sobrevuela hasta la playa para encontrarse con Julia. Realmente, la obsesión del personaje se centra en la fantasía de volar hacia el mar a través de la ventana de su habitación, espacio acuoso que arrebató la libertad de su cuerpo, pero al que anhela regresar algún día tras liberarse de su cárcel física. Es la representación simbólica de la mayor libertad para un personaje poco menos que cautivo: indefenso y dependiente.

En este caso, el agua es un elemento maternal que funciona para operar el paso de la muerte al renacimiento, como parte de la fundición del hombre con el cosmos del que una vez surgió: es un regresar a casa. Por consiguiente, el deseo del personaje no es más que un ejemplo de la memoria presente en la especie humana para indicarle al hombre/sujeto que la vida muere y renace en las aguas. Este concepto de renacimiento se vincula también con el amor como otra forma de resurrección o regeneración. Precisamente, dentro de esta película, las imágenes del mar u otros paisajes evocan estados del alma de los personajes, como una simbiosis afectiva: antropo-cosmo-morfismo. No es causal inferir que uno de los elementos recurrentes característicos de Ramón Sampedro en *Mar Adentro* sea el mismo que define el nombre al filme (el mar).

El análisis de las figuras convencionalizadas dentro de esta película destaca que los sueños constituyen un elemento importante porque funcionan como vías de escape del personaje protagonista de la historia, así como el espacio de proyección de su doble, ese que puede caminar y hacer todo aquello que la cárcel física le impide. Un ejemplo gráfico de esta idea se describe en las escenas 46 (encuentro con Julia en la playa) y la escena 1 (visualización en una playa paradisíaca).

Escena 46.- (SUEÑO DE RAMÓN) Interior/Exterior- Día. Habitación de Ramón/ Playa. *Manuela se retira de la habitación luego de alimentar a Ramón. Este mira por la ventana y escucha un tocadiscos sonando con la pieza “Nessun Dorma.” De repente, Ramón comienza a levantarse de la cama. Coloca sus pies en el suelo. Rueda la cama. Camina hasta afuera de la habitación. Corre y se lanza por la ventana. Sobrevuela las montañas hasta llegar a la playa, en donde una mujer rubia camina serenamente. Se trata de Julia. Ella se da vuelta y le sonríe a Ramón. Ambos se besan.*

Escena N°1.- (SUEÑO DE RAMÓN). Exterior- Día. Playa. *Se observa un espacio en negro sobre el cual se despliega una pantalla blanca en la que se empieza a enfocar un paisaje playero. Una voz femenina va guiando la visualización. Unos pies caminan por la orilla mientras las olas los bañan suavemente. Sobre la arena se observa la figura del hombre que camina. Se observa a su alrededor las palmeras y los farallones que destacan sobre una paisaje azul y turquesa.*

Nótese que en ambas escenas se observa al personaje principal como “el otro” o “el doble” –en palabras de Morín (2001)– Una proyección mental del ser sin limitaciones físicas que puede, incluso, volar para cumplir sus sueños: caminar, reencontrarse con el mar y con la mujer que ama. Estas representaciones de los sueños y del mar son opuestas al *atardecer* como simbolismo alusivo a la muerte por liberación, visible en la escena 142:

Escena 142.- Interior. Tarde. Apartamento de Rosa. *Ramón y Rosa observan por un gran ventanal el ocaso sobre el mar. Conversan sobre la vida después de la muerte. Y Ramón le promete enviarle una señal desde el más allá. Le agradece su ayuda. Ella lo besa en la frente.*

El contenido dramático de esta escena focaliza el tema de la muerte desde una perspectiva más esperanzadora y el mar funciona nuevamente como trasfondo de ese mundo anhelado por el protagonista que es rescatado, en el último plano secuencia, con el poema que define el nombre del filme. Tal atmósfera positiva se percibe asimismo en otras escenas importantes dentro de la historia de Sampedro.

Adicionalmente, otras tres figuras convencionalizadas pueden observarse en *Mar Adentro*: La *noche* asociada con la oscuridad, el misterio, la profundidad, el abandono de la luz, la muerte y el luto. Las escenas de alto poder dramático transcurren en la noche (escenas 36, 37 y 125) con trasfondo de dolor y sufrimiento debido al abandono sentido por el personaje protagonista, como muerte psicológica producto de la soledad y el rechazo social. El *vuelo* imaginario del personaje está presente en las escenas 46 (viaje de Ramón para encontrarse con Julia en la playa), 125 (alucinación del viaje violento hacia el mar como recuerdo del accidente) y 152 (vuelo del cierre de la película). En las tres escenas se deja explícito el concepto de *ingravidéz* que acompaña la separación del alma del cuerpo y que, en el caso de Sampedro, es el estado anhelado de existencia en toda la película. Y la dualidad *vida/muerte* connotada mediante el contraste simbólico entre la escena del nacimiento del bebé como representación de la vida, la renovación y el inicio (103) con la decisión de Ramón de ir al juzgado para luchar por una muerte digna (102).

La música como código sonoro

En *Mar Adentro*, la música se utiliza como un elemento que sumerge al espectador en el mundo psicológico del personaje Ramón. Es remarcable el empleo de la ópera *Turandot*, específicamente el tercer acto titulado *Nessun Dorma* (Nadie duerma), la pieza más famosa de la ópera. La esencia de esta es el concepto del amor como liberación de un personaje atado e “inmovilizado” emocionalmente por la venganza. Esta obra musical trata sobre una princesa que, intentando vengar a una antepasada violada y asesinada por un extranjero, ejecuta a varios príncipes luego de que estos fallen al responder tres “preguntas-desafío” para lograr conquistarla. El giro de la obra se establece cuando un príncipe supera el desafío, pero este la reta a adivinarle el nombre antes del amanecer o de lo contrario aceptará morir. Aquí se perfila el personaje de una princesa que, al igual que Sampedro, se ha negado a amar: la muerte-castigo como idea contrasta con la muerte-liberación planteada en la película.

En esta pieza se narra la gran vigilia de todo el reino a la espera de que la princesa encuentre a quien conozca el nombre del príncipe, hasta una criada revela que ella es la única conocedora de la identidad del extraño. Luego de ser torturada, Turandot pide a la criada que revele el secreto: “Amor”, responde la chica, para luego suicidarse. Turandot queda a solas para enfrentarse al príncipe, quien finalmente la toma en sus brazos, forzándola a que lo besase. Conociendo la pasión física por primera vez, Turandot llora. El príncipe, seguro con su victoria, dice su nombre. Debido al llamado de la multitud, Turandot se aproxima al trono del emperador

anunciando que el nombre del extraño es Amor. El tercer acto de esta obra musical se escucha mientras se desarrolla el plano secuencia cuando Ramón vuela entre las montañas.

Se trata de un *inter-texto* que tiene vinculaciones con el concepto del amor como liberación de la inmovilidad emocional que sufren los personajes principales de ambas obras. La diferencia entre las dos se ubica en el enfoque de la muerte, mientras en *Mar Adentro* la muerte es el vehículo material para la liberación física, en *Turandot*, es el castigo para el amor que termina siendo superado. Es importante recordar que tanto en *Los Otros* como en *Mar Adentro* la clave para la transformación de los personajes principales se centra en el amor. El amor emerge como el oponente de la muerte que libera a los personajes.

Como se mencionó, el tema de la pieza es el amor como victoria o fuerza liberadora ante la muerte, una idea que entra en consonancia con la consigna de Ramón: “la persona que me ame será, precisamente, la que me ayude a morir”. El uso de esta pieza se hace en una de las escenas más representativas de la película (46), en la que una cámara subjetiva y en plano secuencia, el personaje Ramón vuela desde la ventana de su habitación, cruzando las montañas hasta alcanzar la playa, lugar en el que se encuentra con Julia y comparte un momento romántico.

La escena se justifica como un sueño inducido del personaje bajo la forma de “el doble” que puede caminar, volar y amar, al demostrar sus anhelos de liberación y amor. El sueño –como se dijo en líneas anteriores– constituye un espacio, donde ese *doble* supera las barreras físicas, tal como si se tratase de una prospección en que Ramón anhela convertirse como parte de ese proceso de desprendimiento de la prisión física de su cuerpo.

Otra de las piezas destacadas lleva el mismo nombre de la película e interpretada por Carlos Núñez (compositor de gaita escocesa), quien creó con ayuda de instrumentos especiales el tema central de la obra que, en momentos muy específicos, reitera el carácter emotivo para sugerir la celebración de la vida y el nuevo comienzo de Ramón cuando reemprende su lucha. En las escenas 104 y 105 (Javi y el abuelo reciben instrucciones para reformar la silla de Ramón) y en la escena 111 (Ramón va rumbo al juzgado y observa la vida del campo) se ubica esta pieza. No obstante, en la última escena de la película, el ritmo de la pieza *Mar Adentro* adquiere el sentido de celebración y victoria gracias a su intencionada acentuación para conducir al espectador al lugar en el que reposa Ramón: el mar adentro. Como se ha descrito, aquí se visualiza el plano secuencia sobre el mar, que no solo recuerda la sensación de ingravidez, sino está acompañado por el poema de Ramón Sampedro (referencia del personaje en un plano anhelado como

liberación) para transformar el final triste –tras ver la condición degenerativa de Julia– en una dimensión emocional ilusoriamente más alentadora.

Otras piezas clásicas de Mozart, Wagner o Beethoven son utilizadas de forma diegética, al formar parte de la escena a través de un tocadiscos, que escucha el personaje para ampliar otros de sus rasgos característicos.

Códigos fílmicos destacados

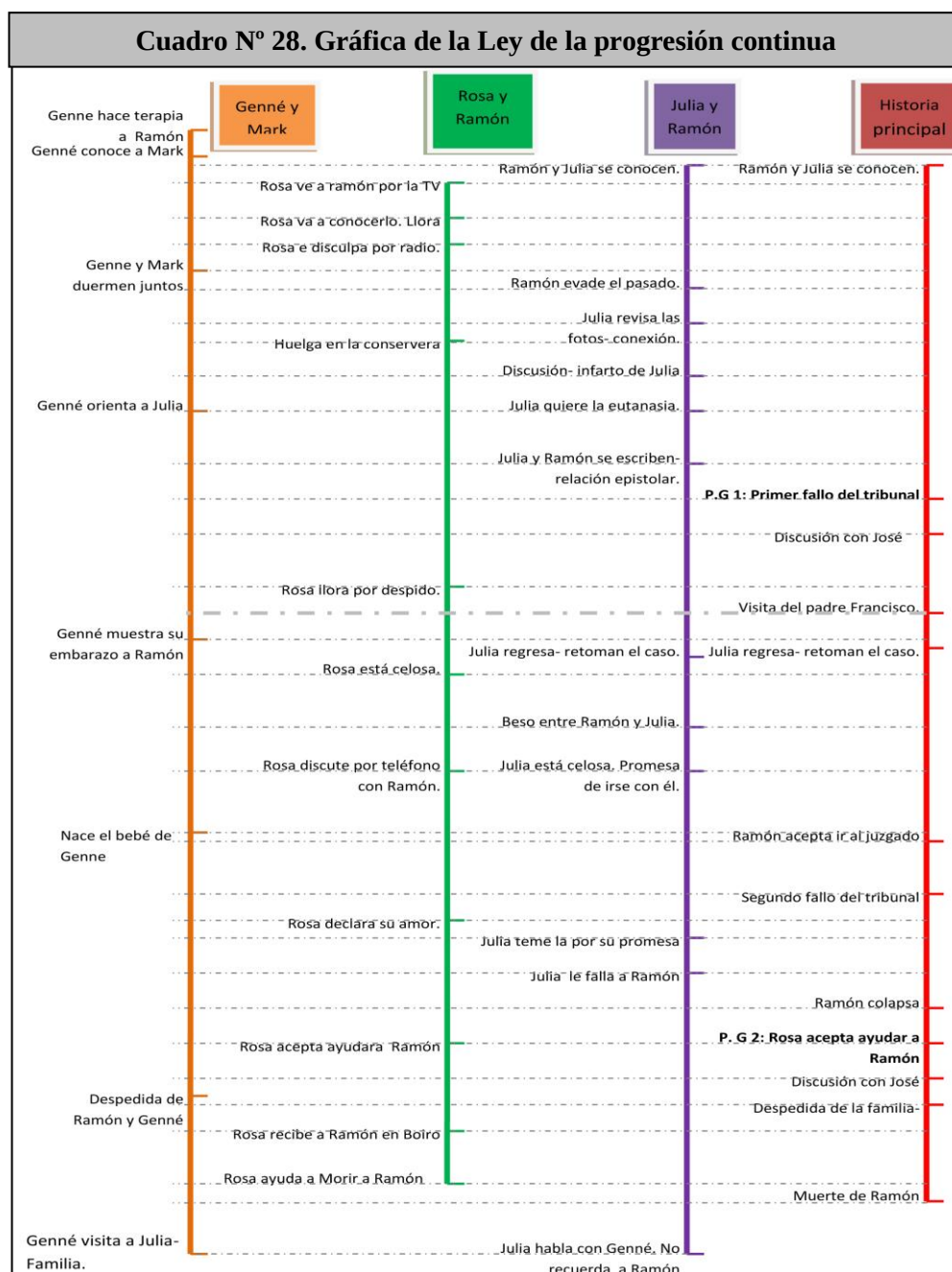
En contraste con *Los Otros*, *Mar Adentro* apoya las representaciones alusivas al tema de la muerte en los códigos fílmicos. Esta característica obedece a la necesidad de mantener la atención y el realismo en el discurso narrativo para abordar el tema controversial de la eutanasia. Por ello, la construcción de los personajes (al igual que los procesos evolutivos de la trama) posee un considerable realismo, que puede provocar el efecto de empatía con el espectador más allá de la caracterización en la pantalla.

En el caso de *Mar Adentro* se utiliza la *narración fuerte* en la cual se presenta una serie de conflictos sólidamente entrelazados para ubicar los diferentes procesos de degradación y mejoramiento de los personajes. Cada fase del relato, de una secuencia a otra, pone en juego los diferentes elementos narrativos referidos tanto al conflicto principal como a los secundarios, al definirse una progresión en ascenso hasta llegar al gran clímax: el suicidio de Ramón. Por tanto, las acciones de los personajes secundarios constituyen, en muchas ocasiones, reacciones ante la búsqueda emprendida por el protagonista. Estas acciones influyen en el desarrollo de los acontecimientos, así como en la progresión general del relato. Este es otro rasgo que permite afirmar la presencia de una narración fuerte.

Las acciones no solo movilizan el *conflicto principal*, sino que provocan también un flujo dinámico de las historias secundarias. Esta *progresión* y su ascensión en la tensión dramática son verificables mediante las representaciones gráficas en el análisis de los puntos de giro que marcan cada acto. El conflicto principal se organiza mediante oposiciones (vida/muerte, lucha/concordia, aceptación/rechazo, éxito/fracaso, legalidad/ilegalidad, muerte natural/muerte provocada) para reforzar el sistema de dualidades con el que se representa la muerte en el filme.

El gráfico contiguo permite comprobar la construcción que caracteriza la estructura narrativa tanto de la historia principal como de las historias secundarias en el filme. En este no se especifica el *detonante* como evento, pues se ubica fuera del contexto temporal de la película y es

mostrado solo como recuerdo del accidente ocurrido en el mar que volvió cuadripléjico al personaje protagonista: específicamente en agosto de 1968 en la playa *As Furnas*, cuando Sampedro tenía 25 años. El evento es recreado en ocasiones como un recuerdo a partir de la cual comienza la historia de Ramón Sampedro y su lucha por ganarse el derecho a morir dignamente.



El ritmo de la narración está marcado en gran medida por los golpes de efecto, que favorecen la atención del espectador y mantienen el ritmo de las historias secundarias en el

segundo acto, así como por la distribución estratégica de los puntos de giro en la línea de las acciones principales.

Como en toda narrativa clásica⁴⁵, el desarrollo de la historia muestra dos puntos de giro en la trama principal, con los cuales se articula la estructura aristotélica de tres actos. Estos se encuentran dentro de la línea temporal de los acontecimientos y marcan la *progresión continua* de las acciones dentro de la historia principal y de las secundarias.

PRIMER PUNTO DE GIRO: Escena 67. Exterior- Día. Escalinatas de Tribunales. *Genné y Mark salen del juzgado y se sientan en las escalinatas. Hablan del fallo del tribunal en contra de la solicitud de eutanasia para Ramón. Preocupada y molesta, Genné le explica a Mark lo que significa esa decisión para Ramón.*

Este punto de inflexión refleja el distanciamiento entre el personaje principal como sujeto y sus posibilidades reales de morir a través de la eutanasia (objeto de deseo). Este cambio detona conflictos en las historias secundarias que involucran a los demás personajes como, por ejemplo, José Sampedro:

Escena 68. Interior. Día. Habitación de Ramón. *Ramón, Javi, José, Manuela y al abuelo escuchan por televisión la noticia del fallo del tribunal contra la solicitud de eutanasia. En la emisión aparece la entrevista a un sacerdote, Francisco de Galdar, que critica el deseo de Ramón y sugiere que este se debe a la falta de amor por parte de sus familiares. Manuela, al escuchar esto, se retira indignada. José ordena a Javi que se retire y comienza a discutir con Ramón, cuestionando sus deseos de morir. El careo continúa en presencia del abuelo que no se atreve a intervenir. Finalmente, José se va dejando clara su negativa a apoyar a su hermano.*

Esta escena es un ejemplo de la tensión que comienza afectar la red de relaciones en las cuales el personaje principal es el centro de atención. Sin embargo, los cambios siguen suscitándose hasta llegar el segundo punto de giro:

SEGUNDO PUNTO DE GIRO; Escena 130.- Interior. Noche. Habitación de Ramón. *Rosa ha llegado al cuarto de Ramón y le promete ayudarlo a morir. Él se muestra escéptico; sin embargo, lo convence de que lo ama y por eso habrá de ayudarlo.*

⁴⁵ Una vez más, el autor usa estrategias narrativas que le han permitido internacionalizarse como un cineasta capaz de desarrollar historias intimistas, comunes en el cine independiente, pero bajo los principios del cine norteamericano. Con otras palabras, *Mar Adentro*, por tratarse de una historia basada en hechos reales, el realizador pudo convertir el filme en una obra del cine europeo, pero estructuró la narrativa bajo el modelo aristotélico de cara a públicos extranjeros acostumbrados al cine norteamericano y sus modos de narrar. Esta es una de las características de la narrativa clásica comercial, comúnmente utilizada por Amenábar.

El cambio representado en esta escena se asume como consecuencia de una conversación previa entre Ramón y Rosa, tras un segundo fallo en el tribunal de La Coruña. Ella habla con Ramón en un parque de la ciudad y le declara su amor; aunque no acepta el deseo de este que la conmina a dejar de vivir. Frente a esta situación, el protagonista sentencia la conversación (golpe de efecto) al expresar que quien lo ame, será precisamente quien lo ayude a morir. Trece escenas después (escena 130) ocurre la decisión de Rosa con la que Ramón alcanzará su objeto de deseo. Esta decisión se torna deliberada para mantener el sentido argumental debido a la concatenación de golpes de efecto.

Como parte de la estructura narrativa clásica, el objeto de deseo del personaje principal es el eje de tensión en los puntos de giro que marcan una diferencia de acercamiento y alejamiento entre sujeto-objeto. A partir del segundo punto de giro, al igual que en *Los Otros*, comienza una progresión ascendente que conduce al clímax de la película. Este se desarrolla dentro de la última secuencia del filme y abarca diez escenas (comenzando con la escena 143):

Escena 143. Interior. Día. Habitación. *Ramón es aseado por las manos de Rosa. En off se escucha su declaración en video para los jueces y miembros de la comunidad religiosa.*

Escena 144. Interior. Día. Habitación. *Ramón, acostado en una cama, celebra junto a sus amigos la despedida. Todos ríen y lo acompañan. Se continúa escuchando, en off, la declaración grabada en la que explica las causas de su suicidio.*

Escena 145. Interior. Día. Laboratorio. *En un laboratorio, unas manos enguantadas preparan, minuciosamente, la dosis de veneno que utilizará Ramón. En off sigue oyéndose al personaje principal eximiendo de cualquier responsabilidad a cualquiera de los involucrados en su suicidio.*

Escena 146. Interior. Noche. Pasillo. *Alguien, cuyo rostro no se ve, recibe el veneno dentro de un paquete. Se continúa escuchando la voz en off de Ramón.*

Escena 147.- Interior. Noche. Habitación. *Unas manos preparan el veneno en un vaso de vidrio con un pitillo. Ramón, en off, explica que ha recibido ayuda de manos amigas que no han cometido ningún crimen en específico.*

Escena 148 (148a, 148b, 148c).- Interior. Día. Habitación. *Ramón observa directamente a la cámara y se adjudica la responsabilidad de sus actos y defiende, hasta el último momento, su*

postura sobre la vida como derecho y no como obligación. A continuación, sorbe el líquido con el veneno. Comienza a agonizar hasta morir.

Escena 149 (149a).- Interior. Día. Habitación. *Ramón revive los instantes en los que permaneció flotando boca abajo en el agua tras el accidente. Finalmente, muere.*

Como puede notarse, el clímax se distribuye en varias secuencias y, a diferencia de *Los Otros*, no es explosivo ni consecuencia de un descubrimiento inesperado, sino producto de circunstancias planificadas y obstruidas por una sociedad que no acepta la eutanasia. Más que un proceso de degradación, la muerte se convierte en un proceso de mejoramiento al ser alcanzada finalmente, aunque por medios no legales.

Además del detonante y los puntos de giro, en toda la narración se pueden localizar otros puntos de inflexión menores que movilizan las acciones dentro de las tramas secundarias e, incluso, en la principal:

JULIA Y RAMÓN SE CONOCEN: este acontecimiento marcará el inicio de la historia secundaria entre Ramón y Julia, pero, también, movilizará el conflicto principal de la trama, por tratarse de una abogada que ayudará el caso del protagonista ante el juzgado. Esta escena representa el primer punto en el que el personaje comienza a mostrar su mundo interior de forma directa al hablar de lo que considera vivir dignamente y morir.

Esc. 6.- Interior. Día. Habitación de Ramón. *Julia se presenta ante Ramón. Le estrecha la mano. Comienzan a conocerse. Mark va tomando nota de los gustos de Ramón. Sampedro les habla de las razones por las que quiere morir y su visión serena de la muerte.*

DISCUSIÓN CON JOSÉ: en este punto de la historia, el golpe de efecto predominante es la discusión sostenida entre José y Ramón, luego de que ha fallado el tribunal contra la solicitud de eutanasia del protagonista. La realidad de un familiar deseoso de morir constituye una verdad insoportable para José, quien no duda en recriminar tal actitud en Ramón. La reacción de José, debida al miedo de la pérdida y la imposibilidad de mejorar la situación de su hermano, bloquea la búsqueda del objeto de deseo del protagonista: la muerte. Este constituye el primer golpe de efecto referido a las tensiones que sufre la relación entre hermanos y cuya pugna representa la contradicción natural existente entre los valores *vida y muerte*.

Escena 68.- Interior- Día. Cuarto de Ramón. *Manuela, Javi, el abuelo, José y Ramón escuchan, por televisión, el fallo del tribunal contra la causa de Ramón. En entrevista, el Padre*

Francisco Galdar cuestiona los deseos de un cuádrupléjico que probablemente sólo se encuentra abandonado por su familia. Ante este argumento, Manuela se retira molesta. José obliga a Javi a retirarse. Se planta frente a Ramón y comienza reclamarle por la humillación a la que ha expuesto su familia. Ramón le responde con otros argumentos, mismos que José no puede entender y para los que termina sentenciando, de forma tajante, que nadie morirá en esa casa de la forma en la que Ramón quiere.

Nuevamente, Ramón se siente solitario e incomprendido en su lucha por liberarse de sus limitaciones, pues esa “ignorancia ajena” impide acercarse a su mayor deseo.

VISITA DEL PADRE FRANCISCO: Esta escena acontece en dos estancias diferentes de la casa de Ramón: una es la habitación del protagonista y la otra en la cocina. La dinámica de la conversación entre el padre Francisco y Ramón obliga a los asistentes a subir y bajar escaleras continuamente, lo cual confiere un giro humorístico a otra escena que evidencia la soledad de un personaje incomprendido por la sociedad (como gran oponente del protagonista). El golpe de efecto se desarrolla durante la escena a partir diálogo entre los dos personajes. El rechazo y el cuestionamiento recrudecen el conflicto del personaje incidirá durante el colapso nervioso de Ramón en la escena 125.

Escena 77.- Interior. Día. Casa de Ramón. *El padre Francisco de Galdar ha llegado a la casa de Ramón y, después de infructuosos intentos por subir la silla a la habitación, ha optado por quedarse en la cocina. Debido a la distancia que hay entre ambas estancias, envía a uno de sus asistentes como mensajero para convencer a Ramón de cambiar de idea. Después de muchos viajes por las escaleras y sin la posibilidad de llegar a un acuerdo, Ramón le habla en voz alta desde el piso superior al padre. El protagonista lo cataloga de demagogo e hipócrita y defiende su derecho a morir en libertad. Finalmente, los echa de la casa.*

RAMÓN ACEPTA IR AL JUZGADO: el golpe de efecto en esta escena se establece por la decisión que toma Ramón para ir al juzgado. Su decisión obedece a la posibilidad de sentar un precedente para la causa de otra persona en iguales condiciones a la suya. Como se verá en escenas subsiguientes, la decisión de ir a La Coruña no cambiará de forma directa su circunstancia; no obstante, ese viaje motivará la compañía de Rosa, la posterior conversación en el parque (ya mencionada) y detonará el segundo punto de giro. Tal como se nota, se trata de pequeñas acciones, de efecto acumulativo, que no constituyen en sí mismas puntos de giro trascendentales, sino golpes de efecto que potencian las acciones principales y secundarias.

Escena 102.- Interior. Día. Cuarto de Ramón. *Manuela se encuentra, junto a la ventana, en el cuarto de Ramón hablando de la importancia de ir al tribunal de Coruña. Ramón se muestra escéptico; sin embargo, por la posibilidad de que sus acciones sean de utilidad para alguien más en un futuro, Ramón Acepta ir a los tribunales.*

SEGUNDO FALLO DEL TRIBUNAL: Este punto de inflexión (o golpe efecto) no tiene repercusiones inmediatas en el conflicto principal, debido a que el cambio de contexto motiva – en la escena siguiente– el encuentro entre Rosa y Ramón; por tanto, origina la conversación que pondrá a prueba el amor de ella. Esta acción se demostrará varias escenas después con la decisión que toma finalmente para ayudarlo.

Escena114.- Interior. Día. Sala de Juicio. *Mark defiende a Ramón y solicita una respuesta jurídica, racional y humana para apoyar la solicitud del personaje. Los miembros del juzgado rechazan escuchar al protagonista y para Ramón resulta obvia la posible sentencia del tribunal.*

ROSA CONFIESA SU AMOR A RAMÓN: En esta escena, el golpe de efecto gira en torno al concepto de amor: Rosa defiende un amor que no busca la muerte, sino el convencimiento de su sentir hacia él. Ramón evade ese argumento, puesto que la pone a prueba cuando explica su propio significado del amor. Este punto de inflexión en la historia secundaria de Rosa tendrá efecto solamente en el segundo punto de giro del conflicto principal.

Escena 116.- Exterior. Día. Parque. *Rosa camina manipulando la silla de Ramón por un parque, mientras trata de convencerlo de su sentir para que desista de sus deseos de morir. Él reacciona y exclama que la persona capaz de amarlo de verdad será quien lo ayude a morir.*

RAMÓN COLAPSA: como consecuencia de los fracasos acumulados y los golpes de efectos previos, el personaje hace catarsis por la incomprensión de su conflicto interno. Este colapso nervioso se considera como la muerte psicológica de Ramón Sampedro al no encontrar solución a su mundo psicológico y emocional: su deseo causa dolor en sus familiares y rechazo en la sociedad. Al no verse comprendido, la crisis emocional aflora.

Escena 125.- Interior. Noche. Cuarto de Ramón. *Manuela entra al cuarto de Ramón, luego de escucharlo llorar. Él intenta comprender por qué quiere morir, cuando el resto de las personas cuestionan su deseo. Manuela le administra unos sedantes. Ramón alucina el accidente.*

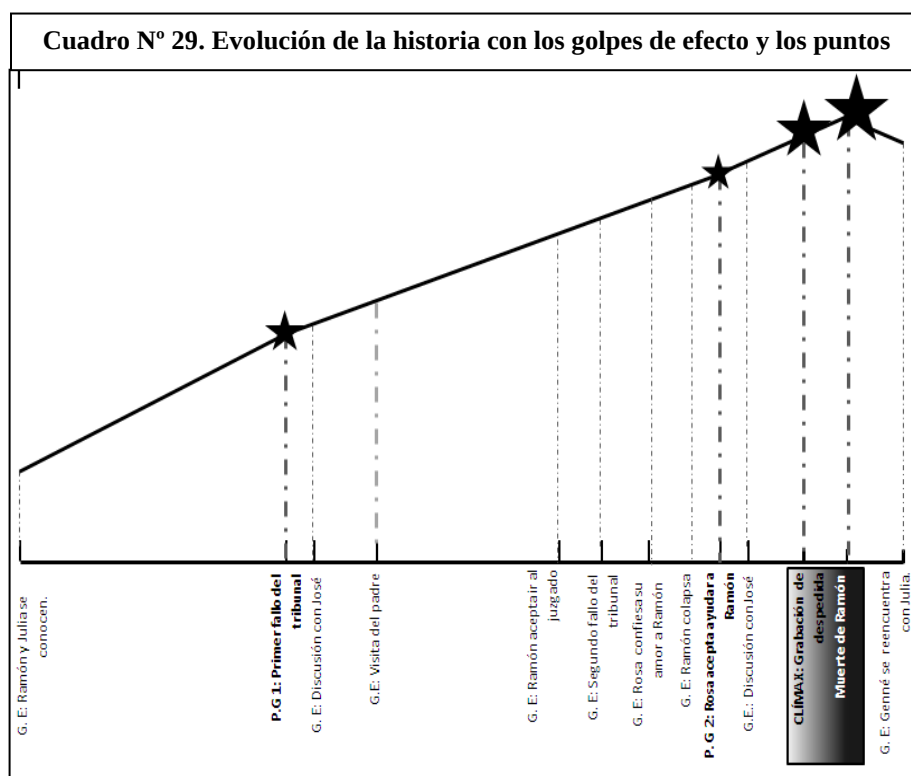
DISCUSIÓN CON JOSÉ: Esta escena tiene gran impacto dramático, ya que representa la catarsis de otro personaje (José), quien se siente traicionado por Ramón luego de que este

decidiese irse a Boiro con Rosa para morir. El abandono emocional se explicita entre las partes en pugna e intensifica la muerte social y psicológica de un individuo presionado por sacrificar su deseo de morir para evitar herir a sus seres queridos. El golpe de efecto viene de la confesión de José, quien se siente esclavo de Ramón y cuya revelación convence aún más al protagonista de marcharse a Boiro. Nuevamente, el conflicto vida/muerte toma la forma de un conflicto familiar.

Escena 132.- Interior. Día. Cuarto de Ramón. *José entra violentamente al cuarto de Ramón y comienza a discutir con él tras enterarse de sus planes de viaje para Boiro. José le recrimina el haber convertido a su familia en esclavos de un hombre que sólo quiere morir. El intercambio de palabras pasa a un intercambio de culpabilidades que sólo terminan de convencer aún más a Ramón de que debe morir para no ser una carga más.*

GENNÉ SE REENCUENTRA CON JULIA: esta es la penúltima escena del filme donde sucede el último golpe de efecto para cerrar tanto la trama principal como la secundaria (Julia-Ramón). En este reencuentro, queda en evidencia el deteriorado estado de Julia y la dura noticia que esto significa para Genné. El golpe de efecto se consolida cuando Julia pregunta: “¿Qué Ramón?”. Un olvido involuntario que deduce las consecuencias de su enfermedad.

Escena 151.- Exterior. Día. Jardín de la casa de Julia. *Genné se encuentra con Julia y le entrega una vieja carta de Ramón. Observa con tristeza la mirada perdida de Julia, quien no la reconoce y tampoco recuerda a Ramón. Genné gira su rostro hacia el horizonte para que Julia no la vea llorar.*

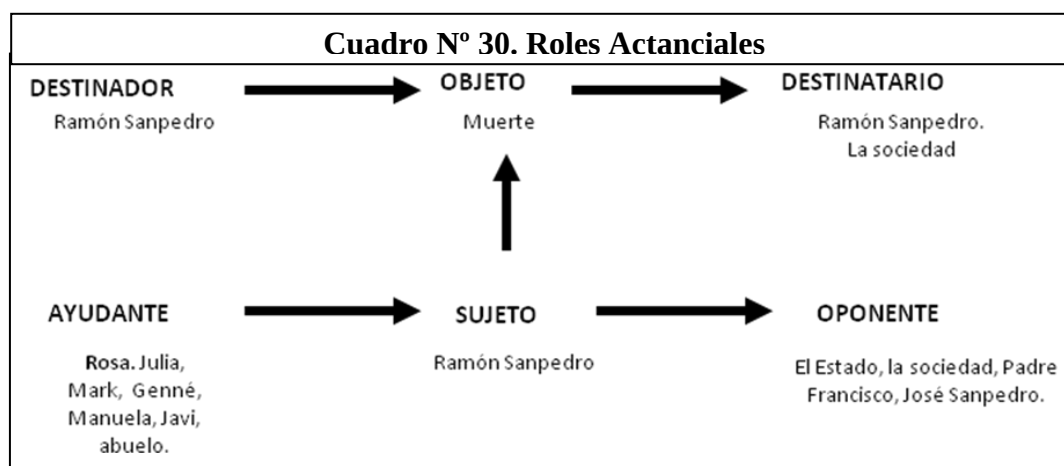


Narración y focalizaciones

En *Mar Adentro* es posible ubicar la figura del narrador en tercera persona y omnisciente (interior a los personajes). Se trata de una consciencia total-omnisciente que se encuentra en el relato. La escena 46 es un ejemplo de ello, expresado a través del sueño del protagonista (quien “vuela” por las montañas hasta encontrarse con Julia mediante el uso de técnicas cinematográficas en cámara subjetiva). Con esto se invita al espectador a introducirse directamente en el sueño. El narrador “todopoderoso” y “omnipresente” crea un universo que domina a su antojo. Es una especie de Dios que conoce todo lo ocurrido en el pasado del personaje (escena 38: *flashback* del accidente) y contagia al lector su simpatía por Sampedro, sobre el que se focaliza la historia; o bien, la antipatía por ciertos personajes (Padre Francisco, en la escena 77).

Otros ejemplos se destacan en los primeros planos de determinadas escenas con poder dramático: los acercamientos visuales de Julia cuando llora mientras escucha la grabación de la entrevista a Ramón y observa las fotografías (escena 36) o el primer plano de Manuela que llora al escuchar la discusión de José con Ramón (escena 132). El manejo de planos cerrados enfatiza los estados emocionales de los personajes involucrados en el mundo de Ramón y su búsqueda.

Con respecto a las focalizaciones, el desarrollo de escenas sobre el mundo interior de Sampedro (incluso sus sueños) es una estrategia narrativa que recalca el punto de vista de este personaje protagonista para plantear el tema de la muerte asistida, además de convertirse en una aproximación a la postura personal del realizador respecto a este asunto. Esta razón permite argumentar que los personajes cumplen funciones enmarcadas dentro del modelo actancial propuesto por Greimas. Estas funciones construyen la estructura semionarrativa del conflicto principal de la trama alrededor de un objeto de deseo centrado en la eutanasia como salida al sufrimiento de Sampedro.



El personaje Ramón Sampredo es el gran sujeto de la historia, que persigue hasta el final un único objeto de deseo: su muerte, como forma de liberarse de un cuerpo cuadripléjico. Su estado se debe a un proceso de degradación previo que se originó en su juventud, cuando el personaje pierde la movilidad a consecuencia de un accidente –como se ha recalcado–. Para el momento de esta la historia, Sampredo se encuentra en la búsqueda de un estado de mejoramiento a través de la muerte. En esta búsqueda, el sujeto cuenta con varios ayudantes (como su cuñada Manuela, sus abogados Julia y Mark, además de Genné, como miembro de la fundación DMD y apoyo emocional). Javi y el abuelo colaboran con importantes actividades menores, pero su ayudante principal es Rosa, quien ejecuta el proceso para terminar con la existencia de Ramón.

El gran oponente de Sampredo es la conjunción Estado-sociedad, personificada en los personajes del padre Francisco y José Sampredo, causantes del colapso emocional del protagonista. De hecho, el propio Ramón exclama esta oposición en la escena 14, cuando Rosa lo escucha por primera vez en televisión al decir: “(...) *no pueden entrar en el dolor psicológico de la persona*”. Este tipo de rechazo produce uno de los enfoques más dramáticos del tema del filme: la muerte psicológica que acarrea el conflicto interno del personaje tras pensar diferente a la mayoría, porque la colectividad no se encuentra en el cuerpo inerte de Ramón.

Con respecto al diseño de la estructura narrativa, las secuencias se encuentran articuladas de manera que (de un acto a otro) se hacen explícitos los alejamientos y acercamientos entre el sujeto y el objeto de deseo, como consecuencia de las acciones emprendidas tanto por el personaje principal (sujeto) como por los ayudantes y oponentes. Esta última característica reafirma el diseño narrativo clásico, con situaciones concretas en las cuales se ubican personajes ayudantes (a favor), oponentes (en contra) y el objeto de deseo (el suicidio asistido).

La naturaleza del objeto de deseo genera un conflicto por sí mismo, pues se trata de la muerte por eutanasia (suicidio asistido). Este tipo de muerte se considera una desesperada ruptura y suprema reconciliación con el mundo, producto de un vacío social experimentado por el individuo. Precisamente, este rechazo social generado por el suicidio se encuentra en la propia naturaleza del acto/acción que denuncia el fracaso y autonegación de la sociedad. En *Mar Adentro*, la sociedad está dividida entre defensores y acusadores. En consecuencia, tanto el destinador como el destinatario es el mismo Ramón, como personaje que mantiene un pensamiento vivo en un cuerpo muerto, al buscar su propia muerte con dignidad.

Rol de fuerzas, relaciones temáticas y procesos

Con respecto a los roles desempeñados por los personajes y otras fuerzas que movilizan el conflicto principal, se presenta el cuadro contiguo

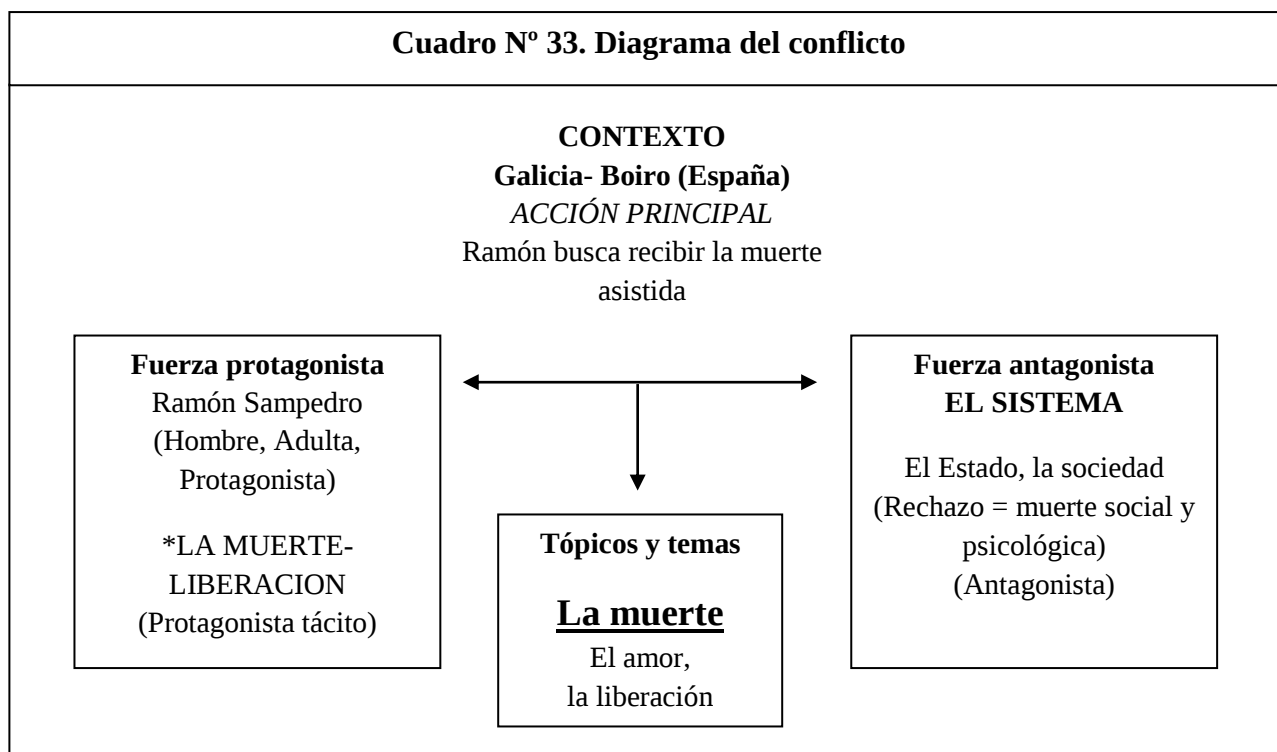
Cuadro N° 31. Análisis de las fuerzas principales	
PERSONAJE	FUERZAS PRINCIPALES
Ramón Sampedro	Hombre Adulto. Marinero. 55 años aproximadamente
Julia	Mujer. Adulta. Abogada. 45 años aprox.
Mark	Hombre. Adulto. Abogado. 30 años aproximadamente
Genné	Mujer. Adulta joven. Asesora en DMD. 30 años aprox.
José	Hombre. Adulto. Marinero/ Agricultor. 60 años aprox.
Manuela	Mujer. Adulta. Ama de casa. 60 años aprox.
Javi	Hombre. Joven. Estudiante. 18 años aprox.
Abuelo	Hombre. Adulto mayor. 85 años aprox.
Rosa	Mujer. Adulta joven. Obrera. 30 años aprox...
El Estado	Sociedad

De las relaciones manifestadas entre estas fuerzas, las historias secundarias de los actos del filme se entretajan y crean una dinámica en la cual se obstruye, por momentos, y se favorece, por otros, la búsqueda del objeto del deseo por parte del sujeto principal:

Cuadro N° 32. Análisis del rol de fuerzas y relaciones temáticas	
PERSONAJES	ROL DE FUERZAS Y RELACIONES TEMÁTICAS
Ramón Sampedro	Hombre. Hermano de José. Cuñado de Manuela. Tío de Javi (Protagonista).
Julia	Mujer. Abogada de Ramón (Secundario).
Mark	Hombre. Abogado de Ramón. Pareja de Genné (Secundario).
Genné	Mujer. Voluntaria de DMD. Pareja de Mark (Secundaria)
José	Hombre. Hermano de Ramón. Padre de Javi. Esposo de Manuela (Secundario).
Manuela	Mujer. Cuñada de Ramón. Esposa de José. Madre de Javi (Secundario).
Javi	Hombre. Hijo de Manuela y José. Sobrino de Ramón (Secundario).
Abuelo	Hombre. Padre de Ramón (Secundario).
Rosa	Mujer. Amiga de Ramón (Secundario).
El Estado	Estructura/sociedad que se opone a la voluntad de Ramón y cuestiona su derecho a morir dignamente (Antagonista)
LA MUERTE**	Como rechazo social (muerte social), abandono (muerte del amor) y colapso emocional (muerte psicológica) que persigue al personaje hasta escoger la muerte biológica por suicidio como solución a sus limitaciones físicas.

Tras puntualizar las fuerzas temáticas presentes en *Mar Adentro*, es importante dejar claro que la muerte, si bien no es un personaje corpóreo, se manifiesta dentro del mundo material de Ramón bajo la forma de *muerte psicológica, del amor y social* (colapso emocional, el abandono de Julia y el rechazo o cuestionamiento por parte de los demás hacia su deseo de morir). Estas manifestaciones ‘vehiculizan’ las acciones de los personajes secundarios (como el Estado, José Sampedro y otros personajes menores como el padre Francisco de Galdar) para intensificar los conflictos de Ramón. Por eso, la muerte se convierte en la causa del conflicto, porque el personaje protagonista anhela la muerte biológica como liberación física y fin de su conflicto

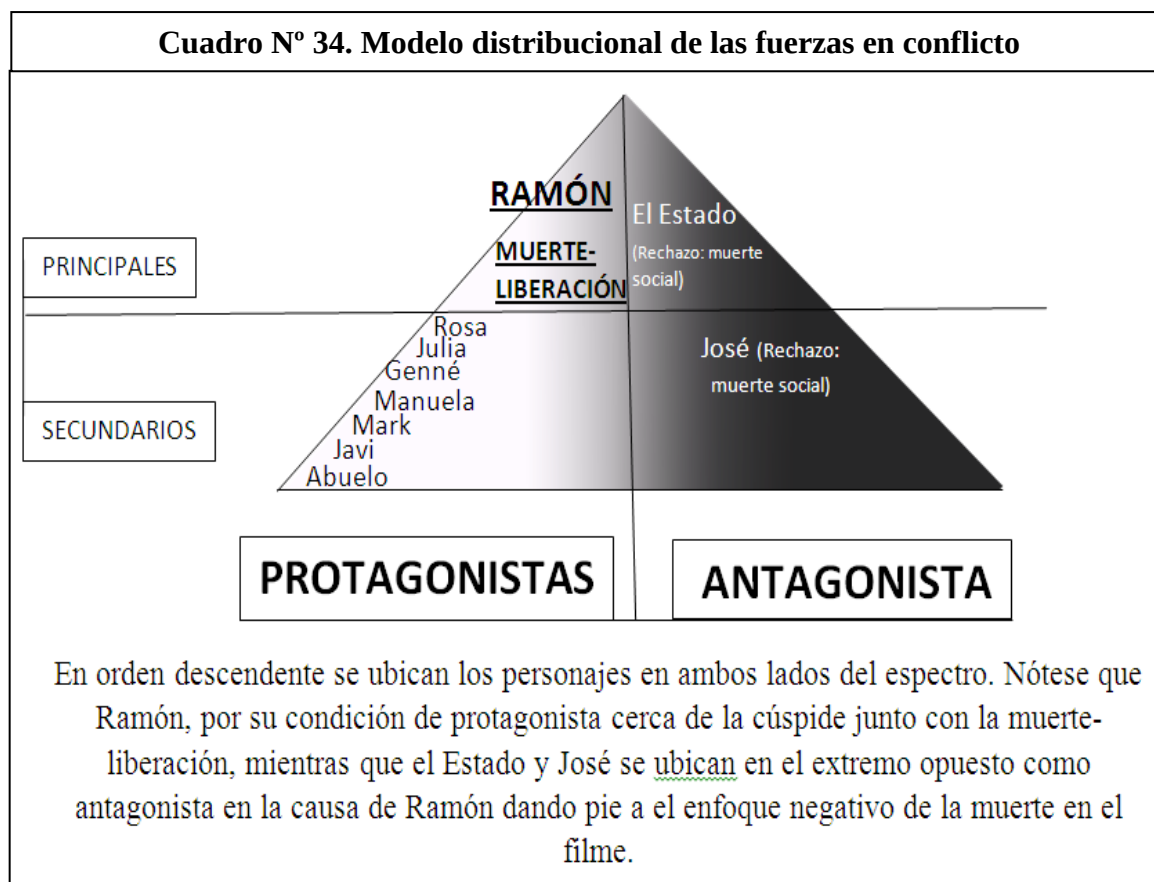
En el filme, resulta paradójico observar cómo la muerte es focalizada como fuerza negativa que afecta al personaje protagonista y, sin embargo, este sujeto la considera por como un estado anhelado del ser, pues representa la liberación de su existencia inmovilizada y dependiente de la caridad de otros. El cruce entre estas dos perspectivas se constituye en el eje del conflicto tanto para el personaje principal como para los personajes secundarios:



La gran fuerza protagonista de la película se encuentra personificada en Ramón Sampedro, un cuádruple que desea una muerte asistida. Sin embargo, el doble enfoque del filme maniobra la muerte como una aliada del personaje y, al mismo tiempo, como rechazo o abandono

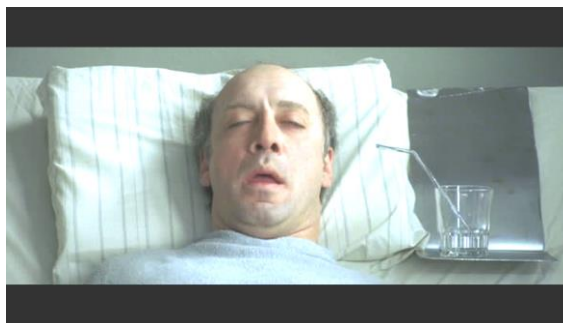
que este experimenta para alcanzar la eutanasia; es decir, la muerte se expone como *protagonista tácito* manifestado a través de una condición deseada por el personaje Sampedro, pero, a la vez, como un conjunto de actitudes, respuestas o acciones que el protagonista recibe cuando hace pública su causa. La muerte parece transversalizar en dos dimensiones el conflicto principal, puesto que el sistema (entendido como el Estado y la sociedad) representa la verdadera fuerza antagonista de la historia al satanizar el acto. El rechazo social, como muerte social, provocan el colapso emocional del personaje, lo cual deriva en una muerte psicológica por incompreensión y abandono.

Una vez más, la muerte no reduce su importancia como tema del discurso, al igual que el amor y la liberación, pues está representada en numerosas escenas, incluso, permite el contraste entre los conceptos de inmovilidad e ingravidez. Tal como sucedió en *Los Otros*, para el gráfico distribucional del conflicto en *Mar Adentro* se han ubicado a los personajes anteriormente catalogados como secundarios en el umbral de protagonistas. Esta clasificación –a falta de un término más apropiado– obedece más al carácter de estos como “no-antagonistas”, frente a la causa del personaje principal, pero no personajes centrales propiamente dichos.



Nuevamente, la construcción dramática de los personajes principales cumple con los principios establecidos en la industria comercial cinematográfica, en la cual es común el cambio de estado de los personajes. En el caso de *Mar Adentro*, el conflicto principal nace de la disonancia que crea un personaje principal que considera la muerte como el estado anhelado de mejoramiento, mientras otros consideran como el peor estado de degradación posible. Esta circunstancia particular es la que nutre los procesos de transformación tanto en la historia principal como en las secundarias.

Cuadro N° 35. Tipos de procesos (Personajes principales)		
PERSONAJES	PROCESO	CARACTERÍSTICAS
Ramón Sampedro	Mejoramiento	El personaje logra el suicidio asistido con ayuda de su amiga, Rosa.
Rosa	Mejoramiento	Logra expresarle su amor a Ramón y a demostrárselo al cumplir su última voluntad: ayudarlo a morir.
Julia	Degradación	Ella no cumple la promesa a Ramón y tampoco se aplica la eutanasia. Ella decidió vivir, aunque esto signifique sufrir las consecuencias de una enfermedad degenerativa
Genné y Mark	Mejoramiento	Tras el nacimiento del bebé, forman una familia y ayudan a Ramón en su lucha legal, aunque si bien es infructuosa, lo acompañan emocionalmente de forma leal.
Javi, Manuela y José	Degradación	Terminan perdiendo a Ramón. En el caso de José, el proceso de degradación es especial, ya que tras una fuerte discusión con el personaje, se ha abierto un abismo entre los dos personajes, quienes no se despiden, en la escena N° 138, a pesar de que esa será la última vez que se vean.



Finalmente, Sampedro logra “liberarse” de sus limitaciones físicas mediante el suicidio asistido con la ayuda de Rosa. El proceso de mejoramiento viene dado por el cumplimiento del anhelo del personaje principal.

3.1.



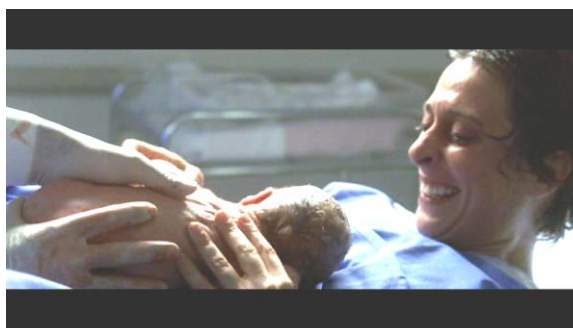
Rosa, inicialmente rechazada por Ramón, logra ser aceptada al ayudarlo a morir. Así se cumple la condición de Ramón: “La persona que me ame será, precisamente, la que me ayude a morir”



En el caso de Julia, el personaje falla en su promesa con Ramón y al decidir vivir se degrada tanto físicamente, por efecto de su enfermedad, como dramáticamente dentro de la historia secundaria que comparte con el personaje principal



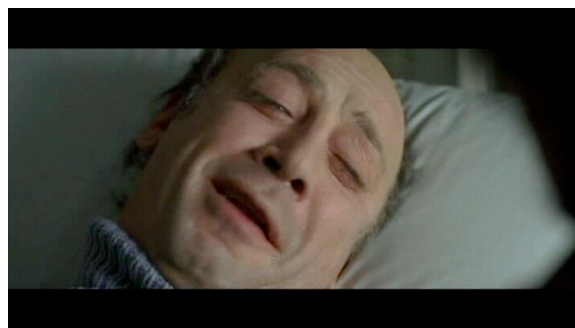
Los familiares de Sampedro no evitan el alcance del objeto deseado por él: la muerte. Sin embargo, el sacrificio personal que todos hacen implica un proceso de degradación para ellos a fin de consumir el proceso de mejoramiento del protagonista.



Los personajes Genné y Mark representan procesos de mejoramiento tanto en la historia amorosa que ambos comparten, como en la historia principal al acompañar a Ramón hasta el final

Leit motiv e indicios

En el análisis de los encuadres usados en el filme *Mar Adentro*, se puede rescatar la mención hecha sobre aquellos planos que sugerían la *ingravidéz* como uno de los valores asociados a la muerte. Este tipo de planos funcionan como indicios del tema general de la trama y manejan de forma implícita el concepto de la *muerte-liberación* presente como parte de la premisa de la película. Por otro lado, determinados colores crean ciertas atmósferas que se asocian a la negación, miedo y tristeza como en las ambientaciones de determinadas escenas: en la escena 125, por ejemplo, Ramón sufre un colapso emocional que representa su muerte psicológica y que se sustenta, desde la perspectiva cromática, en la presencia de colores negros o azules, reafirmantes del carácter oscuro y dramático de la escena.



Los colores oscuros cumplen la función integradora de sugerir valores alusivos al mundo psicológico de los personajes y sus conflictos

Otro de los indicios es la atmósfera maternal (*maternidad*), sustentada en elementos más físicos: como la habitación cálida en la cual permanece Ramón gran parte del tiempo, la casa, la cocina, además del uso de personajes femeninos con poder dramático: Manuela, Rosa, Julia y Genné, con una mayor frecuencia y prioridad que el resto de los personajes femeninos.

Las atmósferas alusivas a la tristeza se sustentan –como ya se mencionó anteriormente– en el uso de recursos como la lluvia y el clima nublado. Característica que cambia en los sueños lúcidos o auto-inducidos de Ramón, como la escena 46 (vuelo y encuentro con Julia en la playa) o la escena 1 (sueño guiado por la voz de Genné). De igual modo, las atmósferas que construyen la muerte como liberación se sustentan en elementos como el mar, los vuelos sobre las montañas y la puesta del sol en el horizonte marítimo.

En el mismo sentido, existen diversos *leit motiv* vinculados con el tema de la muerte: la figura de la maternidad se manifiesta en el mar como lugar de retorno, morada anhelada por el protagonista, con la que sueña literal y permanentemente (Escenas 35 y 38). También en la escena 103, cuando Genné da a luz. Se trata de una figura reforzada con la participación de personajes femeninos (Manuela, Julia, Genné y Rosa) que rodean constantemente al protagonista. El concepto de la maternidad se encuentra igualmente en el ambiente de la casa. Para Morín (1994), este es otro espacio con claras connotaciones femeninas donde se comprueba al concepto de la muerte como viaje de regreso, ya que rememora al útero materno. En el caso de la película, el personaje es cuidado en un ambiente maternal, controlado por Manuela.

La muerte-liberación es otro concepto representado por “el vuelo” de Sampedro durante el sueño. El concepto de ingravidez (desprendimiento físico), asociado al vuelo sobre las montañas, forma parte del mundo de aspiraciones del personaje que, en el mundo real, no puede moverse. Es una alusión al sueño de la muerte y a la sensación de liberación física producida como consecuencia de esta. Este motivo recurrente se observa en la escena 1, donde el mar se relaciona con lo *femenino* al escucharse la voz *en off* de Genné, quien guía dulcemente el sueño de Ramón.

A modo de reflexión, la consciencia del “yo” deviene el trauma de la muerte, sin embargo, al debilitarse la autoafirmación del sujeto, este debilitamiento es vivido por otro, quienes, en el momento de la muerte, abandonan el miedo acosador para aceptarla con serenidad, como parte de la *agonía consciente*, denominada por Barrenechea (2006). Algo similar ocurre en los casos de la muerte asistida, cuando los pacientes buscan la paz –que la vida enferma no puede otorgarles– en la muerte, tal como se plantea en el filme con el personaje Ramón Sampedro.

Paradójicamente, Morín (1994) explica que si bien el debilitamiento de la autoafirmación reconcilia al individuo con la muerte, en los casos del suicidio (cuando la muerte se desea), esta puede encontrarse en reafirmación de la personalidad del sujeto al tomar una decisión sobre su propia existencia biológica. Esto constituye otra alternativa a la desaparición del horror a la

muerte y crea el conflicto permanente entre Ramón y el sistema, ejemplificado en la escena 77 cuando el protagonista explica, tajantemente, al padre Francisco de Galdar que su decisión sobre el suicidio obedece a un último acto de libertad. El debilitamiento de la autoafirmación viene del no-reconocimiento, por parte de Ramón, a una existencia limitada; la negación de aceptar un cuerpo inerte en vida conlleva a la liberación del cuerpo a través de la misma muerte.

Como se ha mencionado en puntos anteriores, el *doble* se erige como otro *leit motiv* presente en la historia. Un elemento relacionado indirectamente con el tema de la muerte, que aparece de diferentes maneras durante la película: como recuerdo en fotografías (escena 36 y 37) y como proyección mental (escena 1 y 46). Esta figura permite otra reflexión: si la muerte atemoriza al hombre, la soledad también lo hace, porque el terror a esta no es más que la angustia del doble –como expone Morín (2001)– : Estar consigo mismo (con el doble) es el equivalente a estar con la muerte.

La unidad y la premisa

Sin duda, la aplicación de la ley de unidad dentro del filme se logra a través del estilo narrativo del discurso: un modelo comercial convencionalizado, caracterizado por la intervención de personajes que sufren transformaciones irreversibles como consecuencia de sus relaciones y acciones en torno al conflicto principal. Sobre todo, cuando el personaje principal establece una evidente vinculación con el objeto de deseo, que obtiene solo al final de la historia narrada y cierra el principal arco de transformación que requiere toda narración clásica.

Este sentido de unidad se establece con el registro de otros procesos de mejoramiento y degradación, ubicados en un segundo nivel con respecto al protagonista. En este caso, los personajes involucrados sufren un cambio a partir del logro alcanzado por el sujeto principal. Estos cambios confieren al discurso la coherencia narrativa necesaria para convertirlo en una historia sin inconsistencias significativas. La película deja resueltos los principales hilos de la trama: Ramón Sampedro encuentra una salida a su sufrimiento con la ayuda de Rosa. La familia acepta la decisión de Ramón. Julia envejece con una enfermedad degenerativa. Genné y Mark forman una familia. Sin embargo, no se indaga si, tras su muerte, Rosa enfrentó algún procedimiento penal por haber ayudado a cumplir la última voluntad de Ramón⁴⁶.

⁴⁶ Al indagar en la historia real (extradiegética) se pudo constatar que, a los pocos días de la muerte de Sampedro, esta fue detenida, pero posteriormente liberada. Esta situación no se recrea en el filme; sin embargo no genera ningún tipo de disonancias con la historia principal y su mensaje.

La construcción de los actos y su articulación a través de dos puntos de giro son un claro ejemplo de la aplicación de la estructura aristotélica utilizada en el cine comercial. De escena a escena y de secuencia a secuencia se engranan sentidos completos que mantienen el ritmo de las acciones, el ascenso de la tensión dramática hasta el clímax y evitan el estancamiento de la historia. Esto consolida el sentido de unidad del relato, la historia y la narración. Igualmente ocurre con el principio de *anticipación y cumplimiento*, desarrollado con acciones o situaciones que tienen consecuencias posteriores en la trama. Este principio se percibe en dos momentos de la historia:

Escena 102.- Interior. Día. Cuarto de Ramón. *Manuela se encuentra al pie de la ventana del cuarto de Ramón. Ella le habla sobre la importancia de asistir a la audiencia en el tribunal de Coruña. Ramón se encuentra escéptico por lo que dirán los jueces.*

En esta escena, el personaje principal sabe y anticipa la respuesta que recibirá por parte de los jueces; no obstante, él acepta ir a juzgado con el propósito de sentar un precedente para la causa futura de otras personas como él.

Escena. 115.- Interior. Día. Tribunal *Mark, junto al estrado, defiende el caso de Ramón. Solicita que le den la oportunidad de hablar, pero, a pesar de esta solitud y poca disposición de estos para ayudar al personaje, los jueces la rechazan. Cierran la sesión.*

La actitud de otros personajes involucrados en la escena y el inmediato cierre de la sesión constituyen una confirmación para los pronósticos hechos por Ramón: El juicio ha resultado infructuoso y no cambia sus expectativas con respecto al apoyo que espera recibir del Estado.

Escena116.- Exterior. Día. Parque. *Rosa camina llevando la silla de Ramón por un parque. Habla de sus sentimientos e intenta convencerlo de lo importante que es para ella. Frente a estos argumentos el personaje principal reacciona para evitar cargar con las responsabilidades de un amor no correspondido. Finalmente, tras detenerse en una banqueta, Rosa escucha la sentencia de Ramón: “la persona que me ame será, precisamente, la que me ayude a morir”.*

Escena 130.- Interior. Noche. Cuarto de Ramón. *Rosa habla con Ramón y promete ayudarlo. Él se muestra escéptico, pero Rosa insiste, ya que eso le permitirá demostrarle cuánto lo ama.*

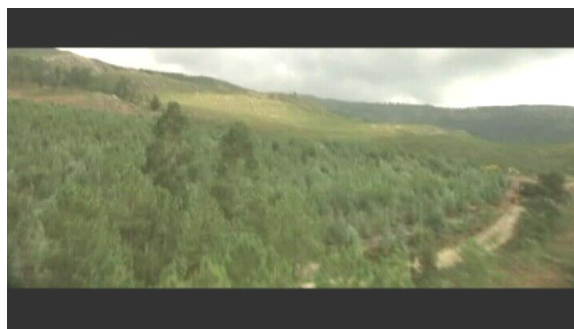
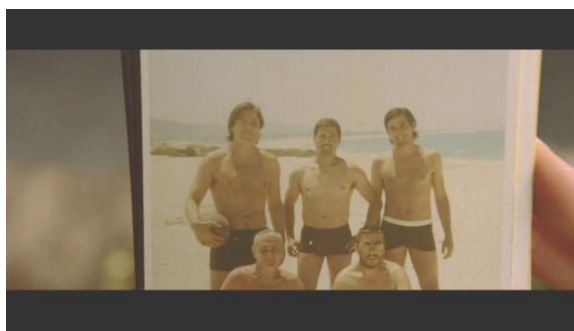
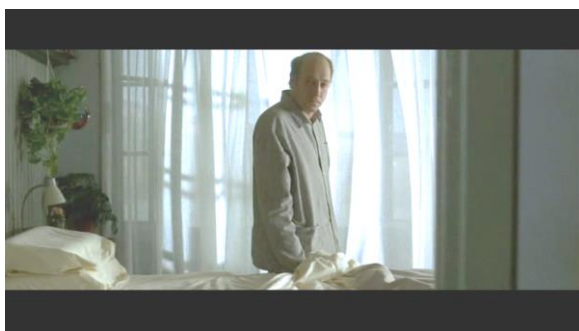
La escena 116 marca una clara anticipación sobre el perfil de aquellos que, realmente, ayudarán a Sampedro. Asimismo, en escenas posteriores, como respuesta reveladora a este

“decreto” hecho por el personaje, Julia no cumple su promesa y abandona a Ramón, mientras que Rosa, en la escena 130, aparece dispuesta a cumplir su deseo en abierta demostración de su amor.

Aunque durante la película el personaje experimenta otras formas de muerte, que afectan su mundo, es en el clímax cuando se consuma la muerte física como parte de una demostración, por parte de Rosa, del amor que esta le profesa. Así, ella se convierte en el único personaje que ayuda realmente al protagonista al acercarlo a ese estado anhelado de existencia: la muerte como liberación de una vida física limitada. Este planteamiento permite extraer la siguiente premisa:

“Hay cadenas en la vida que solo pueden romperse con la llave del amor y de la muerte”.

Al igual que en *Los Otros*, la premisa del filme une el amor y la muerte. Si bien, el primero, por su naturaleza, tiene una connotación liberadora y positiva; la segunda se orienta como un anhelo o victoria frente a una existencia confinada para el protagonista. La amor está representado por un personaje (Rosa) que se apiada de la lucha inconmensurable de Ramón y se ofrece voluntariamente para ayudarlo a morir. Este acto de demostración de amor –acorde con la frase “la persona que me ame será precisamente la que me ayudará a morir” – motiva la ayuda de Rosa en la preparación del proceso que provocará su muerte y que, finalmente, le permitirá descansar.



El doble se encuentra presente ya sea como proyección mental del personaje o como parte de las fotografías de épocas pasadas que representan al hombre libre que ya dejó de ser. Es por ello que, Ramón persigue, con la muerte, el último acto de libertad posible para él.

4. *Abre los Ojos* (1997): despertando de la muerte

La tercera película considerada para el análisis de la representación de la muerte es *Abre los Ojos* (1997), dirigida igualmente por Amenábar y forma parte de sus primeros largometrajes como cineasta español. La película se destaca porque, de las tres, es la única que utiliza las licencias propias de la ciencia ficción para combinarse con el drama y el thriller.

El filme narra la historia de César, un atractivo joven, mujeriego y popular, que ha heredado de sus padres una gran fortuna. Vive en una espléndida casa en la que organiza lujosas fiestas. La noche de su cumpleaños, su mejor amigo, Pelayo, le presenta a Sofía y se enamora de ella. Su amante, Nuria, nota la atracción entre ellos y, en venganza, aprovecha la ocasión en la que César va en su carro para estrellarse junto a él. Tras el accidente, ella ha muerto y César descubre que su rostro ha quedado horriblemente desfigurado. Ante la imposibilidad de recuperar su antigua apariencia, la única opción que dan los médicos es usar una máscara.

César intenta, sin éxito, reinsertarse en la sociedad y retomar el contacto con Sofía y Pelayo. El rechazo tanto de la sociedad como de la mujer que ama, junto con los extraños cambios en la realidad que lo llevan a volver a ver a Nuria, lo conducen a la locura y al crimen: el asesinato de Sofía. Tras el incidente, César es recluido en una prisión para enfermos mentales y, con ayuda del psiquiatra, termina descubriendo que su realidad parte de un sueño programado a la espera de un futuro en el que pueda reconstruir su rostro. El protagonista descubrirá que la única manera de despertar será saltar de un edificio, pero con la consecuencia terrible de dejar atrás el recuerdo de su amigo y de Sofía, a 150 años del accidente.

Entre los principales personajes se destacan: César (Hombre joven, apuesto y adinerado. Exitoso con las mujeres. Se enamora de Sofía. Amante de Nuria), Nuria (Mujer atractiva, joven. Se encuentra enamorada de César. Posesiva y celosa. Inicialmente fue parte de la vida real de César, después se convierte en una proyección mental del personaje), Sofía (Mujer joven. Atractiva. Estudiante de teatro. En principio, se siente atraída por César, pero luego de su desfiguración lo rechaza y huye de él. Inicialmente fue parte de la vida real de César, después se convierte en una proyección mental del personaje), Pelayo (Hombre joven, poco atractivo que intenta salir con Sofía, pero se resigna a ver cómo César la corteja inicialmente. Es el mejor amigo de César. Inicialmente fue parte de la vida real de César, después se convierte en una proyección mental del personaje), Psiquiatra (Hombre mayor. Ayuda a César a intentar recordar lo que le sucedió. Resulta ser una proyección mental del protagonista) y la muerte, que se

manifiesta bajo dimensiones interesantes: una negativa que comprende el rechazo social que vive el personaje (muerte social), implica también el rechazo sentimental de Sofía (muerte del amor), el asesinato de Sofía y el suicidio de César (muerte biológica) y el rechazo propio al no poder tolerar su desfiguración (muerte psicológica). Sin embargo, al final de la película, el suicidio simulado representa la salvación para un personaje atrapado en una pesadilla, por tanto puede hablarse de una dimensión liberadora de la muerte.

Códigos cinematográficos destacados

Abre los Ojos (1997) presenta, al igual que *Los Otros* (2001), una interesante gama de códigos cinematográficos cuyo potencial semiótico se ubica al mismo nivel de complejidad que los códigos fílmicos. Esto se debe, probablemente, al género de la historia (ciencia ficción) porque resulta necesario utilizar, diestramente y bajo la misma predominancia, tanto los códigos referidos a la técnica y puesta en escena de una realidad distorsionada, como los códigos con los que se sustenta el discurso argumental de la historia. Por ello, en términos generales, la iluminación se considera de tipo convencional, no tiene un carácter remarcado, como sí sucede en otros filmes del realizador, pero se caracteriza por ser fría, que palidece el uso de algunos colores. Adicional a esto, en algunos casos, como en los planos de César en la celda del psiquiátrico (Escenas 18, 38 y 76), el uso de las luces y sombras que dividen los rostros, marcando las dualidades, mantiene la intencionalidad de las películas anteriores frente a temas como la muerte, los sueños y la realidad.



En escenas muy puntuales, la luz se ubica como otro recurso retórico que se relaciona con las representaciones de la muerte, sus dualidades y sus distintas perspectivas (psicológica, social y del amor).

En líneas generales, la *iluminación* no constituye un elemento que llame la atención como en otros filmes, mantiene un nivel de realismo, pero en casos muy puntuales crea efectos que

remarcan el tono dramático de la escena 49, por ejemplo, en la cual se crea un plano en contraluz del perfil de César (el protagonista), que usa la máscara justo detrás de la cabeza, lo que remarca todo el sistema de dualidades presente en la película: vida/muerte, realidad/sueño, amor/desamor, belleza/fealdad, éxito/fracaso y aceptación/rechazo.

Continuando con esta escena, el trayecto del personaje hacia la misma dirección de donde proviene la luz, en el mismo plano de la escena, rememora a aquellos relatos sobre experiencias cercanas a la muerte en las que el individuo camina hacia la luz de un túnel luego de su muerte. Es importante acotar que es en esta escena donde el personaje experimenta el rechazo social que sustenta la representación de la muerte social e, igualmente, la muerte psicológica, entendida como delirio y evasión de sí mismo, justificada con el invertido uso de la máscara y su estado de ebriedad, respectivamente.



La luz connota valores asociados al mundo de la muerte y, junto a otros elementos de la ambientación y el vestuario, apunta a las transformaciones en el mundo interior de los personajes.

En *Abre los Ojos*, los *encuadres* usados varían de la cámara subjetiva hasta el manejo de grandes planos generales para retratar el mundo interno y la realidad alterada en la que vive el personaje principal.

Escena 1.- Interior. Día. Cuarto de César. *En cámara subjetiva y con desenfoque al inicio se observan unas sábanas desde el interior de una cama. En off se oye una voz femenina que repite una y otra vez: “abre los ojos”, junto a la alarma del despertador. Luego, desde fuera de la misma cama, se observa un hombre joven levantarse. Es César.*

El inicio de la escena comienza con cámara subjetiva para situar al espectador en la posición del protagonista. Esto marca, al igual que en *Mar Adentro*, la característica de una película abiertamente psicológica.

Escena 54. Exterior. Día. Calle. *En cámara subjetiva se muestra el brazo de César, tendido en la acera, que sostiene en su mano la máscara. Escucha una voz femenina. Al girarse, encuentra a Nuria observándolo fijamente. César se retira asustado. El rostro cambia al de Sofía. Ella lo besa. Él, confundido, la observa. Ella le dice que lo quiere. Se levantan y se van.*

En este punto de la película, el encuadre emplea el recurso de la cámara subjetiva combinado con la mirada directa de los personajes (a la cámara). Nuevamente, se coloca al espectador en el lugar del personaje principal para experimentar, junto a él, los extraños cambios en su realidad.



La cámara subjetiva funciona como recurso que facilita la empatía del espectador con el personaje César.

Escena 8.- Exterior. Día. Avenida. *César conduce su carro por la calles. Al girar en una esquina, cae en la avenida, la cual está extrañamente desierta. César detiene su carro para salir y observar perplejo el panorama.*

Uno de los encuadres en la escena corresponde al gran plano general para representar una ciudad desierta como indicio de una alteración de la realidad. Esta alteración se confirma con la escena siguiente, en la cual el protagonista despierta en su cama tras haber soñado con la ciudad desierta.

Escena 50.- Interior. Noche. Discoteca. *César camina por la pista de baile rodeada de gente que danza al ritmo de la música. Él se encuentra en medio. La borrachera lo hace tambalearse. Recoge la máscara, se la coloca detrás de la cabeza y se va al centro de la pista.*

En ambas escenas se inserta, como parte del conjunto de planos que la componen, planos generales que transmiten la sensación de soledad. Es importante resaltar que en la primera, la soledad es física, pues se trata de una avenida desierta; mientras que en la escena 50, el personaje está rodeado de personas, pero que, en este caso, ignoran su sufrimiento. Este tipo de soledad es

más psicológica que física, ya que el lenguaje corporal de César contrasta en gran medida con el de los asistentes a la discoteca que están celebrando.



Así como la muerte es retratada en diferentes dimensiones, la soledad del personaje se plasma en diferentes niveles por medio del empleo de escalas generales durante la película.

La paleta de *colores* corresponde, predominantemente, a los tonos fríos, lo que acentúa el carácter dramático del mundo que rodea a César. Un mundo igualmente frío, distante e insensible que lo rechaza, obligándolo a usar una máscara. Hay excepciones en las que se utilizan colores como el rojo y se muestran, además, los colores del espectro formando un arcoíris dentro del plano con connotaciones particulares. Pese a estos dos casos puntuales –de los que se hablará posteriormente– es importante comenzar señalando los colores que más prevalecen dentro de la fotografía del filme.

En el caso del azul, este se usa en una amplia gama de tonos para sugerir valores como la verdad, emociones profundas, depresión y juventud. Un ejemplo del uso de este color sucede en la escena 45, en la que César se arregla frente al espejo de su baño. La dinámica emotiva de la escena gira en torno a la frustración del personaje joven al ver un rostro desfigurado que no puede disimular con el peinado: las emociones merodean lo negativo (frustración, dolor y rabia) porque el personaje no puede ocultar la verdad de su rostro.

Igualmente, la escena 52 destacada la presencia de este color cuando César habla con Sofía y, bajo un estado de ebriedad, este es rechazado por ella. Los valores se repiten, las emociones profundas de los personajes provocan un choque: Sofía lo rechaza más por su condición física que por sus delirios etílicos. César, por su parte, experimenta la frustración de ser rechazado por la mujer que le atrae. En este punto, se puede inferir que el azul es uno de los elementos que sustenta la representación de la muerte psicológica del personaje, entendida como dolor y

desesperanza por la imposibilidad de disimular u ocultar la verdad de una apariencia monstruosa y que constituye la antesala de otra forma de muerte: la muerte social, entendida como rechazo.



El azul en sus diferentes variaciones, combinado con el negro, se encuentra fuertemente asociado a las escenas en las que el personaje principal sufre algún rechazo o cambio en su proceso de evolución dramática.

El *negro* es otro de los colores de considerable permanencia en las escenas, que mantiene un mensaje convencionalizado asociado a la muerte y el duelo. Una de las escenas que se destaca por el uso de este color es la escena 50, que se combina con los azules profundos de la discoteca para retratar al personaje y su entorno en medio de una atmósfera oscura, mezclada con su llanto y comportamiento delirante. Estos elementos constituyen el sustento para la representación de la muerte psicológica que conlleva el rechazo y la imposibilidad de ocultar una verdad insoportable para el protagonista: un rostro perfecto que ha sido borrado para darle el paso al horror y la abominación.

Otro ejemplo se visualiza en la escena 51, un baño con paredes y puertas negras acoge a un César ebrio que vomita y sigue viendo en un espejo a ese doble que le sonríe maliciosamente al mostrar el rostro perfecto que el César anterior ha perdido –un elemento más que retrata la muerte psicológica–. Asimismo, puede localizarse el color negro en la escena 53, en la cual César persigue a Sofía y a Pelayo por la calle en un intento por recuperar la atención de Sofía. El color negro rodea la atmósfera de la calle y es el sustento para la representación de otro nivel de la muerte: la muerte del amor. El personaje cae derrotado al saber que la mujer de la que se enamoró no regresará y, peor aún, no quiere estar con él (muerte psicológica).

Por su parte, el color *blanco* se utiliza poco en la película; sin embargo, tiene valores muy puntuales vinculados con el estado psicológico del personaje. En la escena 50, por ejemplo, mientras César baila solo en la discoteca y recoge la máscara que, anteriormente, había lanzado al suelo, el blanco aparece como parte de un halo de luz producido por la discoteca (en el plano de

la máscara caída). A pesar de la justificación contextual, el blanco constituye un código que hace alusión a la carencia de lucidez y la nada, rasgos que caracterizan al personaje aquejado por una muerte psicológica producto del rechazo social.

El *marrón* es un color que se utiliza profusamente en la escena 81 –una de las más importantes de la película–: César huye del apartamento de Sofía, luego de haberla asesinado tras su transfiguración en Nuria. Durante su escape por las escaleras, tanto las paredes como la vestimenta de las personas que pasan junto a César (incluso este), muestran una gama de marrones que, combinados con el color negro de las sombras, acentúan connotaciones negativas como la gravedad y miedo al mundo (representados, en este caso, en la reacción de rechazo de la pareja que se encuentra con César en la escalera). Si bien, el marrón entraña, normalmente, equilibrio (por su asociación con la tierra y el suelo), en esta escena su uso puede apuntar, por contraste, a la falta de juicio o equilibrio psicológico del personaje principal.



El marrón, negro, azul y blanco son los más recurrentes dentro de la gama cromática empleada para la representación del mundo que circunda al protagonista. Esto es un ejemplo del antropo-cosmo-morfismo con el que el ambiente se impregna del mundo psicológico de César.

Contrastando con la paleta de colores fríos, el color rojo se dispone para escenas muy específicas de la película, como la 20, cuando César encuentra a Nuria en su habitación, vistiendo un traje rojo, asociado en este caso a la personalidad de ella: sensualidad, erotismo y agresividad.

Durante la escena Nuria seduce a César, pero el personaje principal la rechaza, lo que desata cierta tensión hostil entre ambos (agresividad), otro valor que se asocia al color rojo.

En la escena 31, previo al punto de giro, César se encuentra con Nuria, quien viste el mismo traje rojo y va manejando un carro del mismo color. Por la referencia de la escena anterior y la siguiente (escena 32, en la que sucede el accidente que desfigura a César), se extraen las significaciones más elementales del color: deseo, intriga, peligro, acción, fuerza (representados en el sexo), así como también, crueldad y rabia, que quedan manifestadas en la escena 32, cuando Nuria se enfurece luego de ser rechazada por César, situación que la induce a suicidarse al estrellar su vehículo con el protagonista dentro.



El color rojo se destaca para retratar a un personaje con valores alusivos al peligro y al sexo, lo que representa, también, un indicio destino de Nuria y César.

En la escena 52, el color rojo aparece como parte de la atmósfera de la discoteca y en el momento en que Sofía rechaza, abiertamente, a César. Su mezcla con la oscuridad de la discoteca, sugiere dolor y mantiene el simbolismo del materialismo imperante en un ambiente en el que comúnmente la apariencia física es muy importante para ser “bien visto”, circunstancia que juega en contra de César.

El arcoíris se muestra en una sola escena (específicamente en la 50), cuando César baila solo en medio de la muchedumbre mientras da la espalda a un haz de luz, justo detrás de él, que proyecta los colores del espectro. Esta imagen rememora a un horizonte del que se despiden rayos y al cual el personaje da la espalda. Este plano es de gran significación, pues, además, el protagonista llora —en medio de su borrachera— al sentirse rechazado tanto por Sofía como por el resto de la sociedad. La postura corporal (de espaldas al arcoíris) y su estado emocional conjugan en un mismo plano una serie de connotaciones altamente dramáticas: el personaje da la espalda a

un mundo lleno vida (mujeres, popularidad y atractivo físico, entre otros) para mirar una realidad oscura en la que esconderse tras una máscara resulta ser la única opción.



(Izq.) Si bien existe una predominancia del azul, el rojo también forma parte de la atmósfera de la escena en la que tiene lugar el rechazo. (Der.) Otros colores entran para contrastar con el mundo oscuro de César.

Es importante incluir en este estudio el uso del blanco y negro, que si bien operan de forma aislada en otras escenas mencionadas anteriormente, también es cierto que se conjugan en dos planos, durante la escena 53, en los que César imagina a Sofía y Pelayo juntos. La recreación del pensamiento de César (en blanco y negro) acentúa parte de las dualidades de la película: realidad/irrealidad, amor/desamor, aceptación/rechazo, belleza/fealdad, vida/muerte, éxito/fracaso.



La dualidad cromática (blanco/ negro) funciona como código para la presentación de la muerte psicológica y del amor que experimenta César tras el abandono y rechazo de Sofía.

Códigos iconográficos (figuras convencionalizadas)

Dentro del discurso sobre la muerte y sus dimensiones psicológicas, sociales y del amor, presentes en el filme *Abre los Ojos*, el autor utiliza arquetipos que en palabras de Morín (1994) forman parte de la consciencia arcaica sobre la muerte y los elementos que, dentro del mundo

físico del ser humano, proyectan valores vinculados a esta. Algunas de estas figuras convencionalizadas han sido utilizadas tanto en el filme *Los Otros*, como *Mar Adentro*, confirmando la hipótesis planteada al inicio de este estudio y que se refiere a la existencia de representaciones de la muerte en los tres filmes seleccionados de Alejandro Amenábar.

Una de las figuras convencionalizadas, de uso común en la muestra seleccionada, es el *espejo*. Como espacio de representación del doble, este objeto se encuentra presente en numerosas escenas, como por ejemplo la escena 45, durante la cual el personaje observa su reflejo intentando disimular ese mismo rostro devuelto por el espejo y del que busca infructuosamente desvincularse. Lo rechaza, intenta negarlo al ocultarlo, pero al final desiste al darse cuenta de que no es posible ocultar su desfiguración. Situación similar que ya se había producido en la escena 35 (Recién pasado el accidente, César se observa en el espejo de su baño); posteriormente, vuelve a mostrarse el espejo en la escena 65 (El personaje descubre que su rostro, nuevamente, está desfigurado) y la escena 94 (el psiquiatra obliga a César a mirarse al espejo para que se convenza de que su rostro es normal, pero el personaje ve –para su frustración– que sigue desfigurado).

El rechazo por el doble reflejado en el espejo se materializa aún más en la escena 81: César, en su huida tras el asesinato de Sofía, se encuentra con un espejo en las escaleras que le devuelve el recuerdo de un rostro abominable, que intenta destruir haciéndolo pedazos. El doble se convierte en una dualidad que va más allá de lo físico y se vincula con la naturaleza de César tras el crimen. En esta escena, el plano del espejo que se fragmenta devuelve la imagen igualmente desfragmentada de César, en un punto en el que la trama ha aumentado la complejidad de un personaje que ya no sabe quién es realmente ni qué rostro lleva consigo. La fractura de la imagen de un rostro ya, de por sí, fracturado y deformado, crea una especie de bucle en el que la fealdad de la fealdad atrapa al personaje hasta el borde de la locura o muerte psicológica.

La escena 51, por su parte, es una de las pocas en la que el mismo César vuelve a ver su rostro recompuesto, pero como parte de un delirio que, en medio de su desesperación y su borrachera, lo lleva a observar a ese sujeto deseado que una vez fue y que ahora le muestra con sonrisa maliciosa. Esta imagen representa el alter-ego o doble del protagonista que exhibe, para tortura del verdadero César, aquello ya no podrá recuperar: su apariencia. Al igual que en *Los Otros* (2001), el espejo constituye un espacio de representación para el alter-ego de unos personajes principales que, en algún momento de la trama, termina tomando dominio de ellos

para mostrarse como parte de su naturaleza más oscura. En el caso de Grace, como una madre asesina y en el caso de César, igualmente, como un asesino.



La polaridad entre lo que César es y lo que fue genera toda una cadena de conflictos tanto internos como externos para el protagonista

Otra de las figuras convencionalizadas es la *máscara*, que se utiliza permanentemente como un elemento de la dualidad del personaje para ocultar aquello que el espejo le devuelve sin censura. En la escena 38, se observa a un César prisionero en una celda y que, tras una máscara, narra lo sucedido a un psiquiatra. Sus palabras, llenas de amargura, relatan una transformación psicológica luego del accidente (muerte psicológica) y cuya causa solamente puede intentar disimular tras una máscara. Aquí, como en el resto de la película, este elemento representa no solo el ocultamiento, la falsedad y el artificio que cubre un rostro deformado, sino también los recuerdos que parecen camuflarse, de igual forma, bajo artificios de una mente engañosa que tortura al protagonista.

El manejo simbólico de la máscara durante la escena 50 es particularmente importante, en la que César, ebrio y delirante, baila en la discoteca mientras la usa detrás de su cabeza. El plano del perfil de César dibuja perfectamente los dos rostros invertidos que representan las dos naturalezas del personaje: culpable/inocente, víctima/victimario; de la misma manera se vinculan a todo el sistema de dualidades anteriormente mencionadas y que se presentan en el filme.

Las *fotografías* son parte de las figuras convencionalizadas que intervienen, en este caso, con poca frecuencia dentro de la película, aunque tienen un gran valor en momentos muy específicos como en las escenas 73 y 80. César observa fotos en las que, en lugar de Sofía, se encuentra Nuria. En la película, las fotos tienen como simbolismo un nuevo espacio de representación del doble, *del otro*, que en este caso se encuentra materializado en el peor enemigo

de César: Nuria, la mujer que le arrebató su rostro. La transfiguración de las fotos de Sofía en las de Nuria vuelve más complejas las dualidades manejadas durante la película, ya que son los intercambios entre personajes deseados (Sofía) y no deseados (Nuria), lo cual termina por quebrar la lógica de la realidad y profundiza la dimensión psicológica de muerte para el protagonista.



La máscara se convierte, con el devenir de los acontecimientos, en un síntoma o indicio del desequilibrio o muerte psicológica de un personaje que no puede ocultar quién es realmente.

La música como código sonoro

A lo largo de la película, se manejan diferentes piezas musicales tanto instrumentales como de bandas de rock españolas. Independientemente del tipo de pieza, todas tienen en común su vinculación con la trama, especialmente en el caso de las canciones de rock. Entre estas se encuentra la pieza *Glamour* del grupo *Amphetamine Discharge*, colocada como parte de la música diegética dentro de la escena 50, cuando César baila solo en la discoteca. La predominancia de los instrumentos por encima de la letra, se asocian a un estado emocional relacionado con el delirio que sufre el personaje en esta escena. No obstante, se puede decir que la letra de la canción también es alusiva a la naturaleza psicológica del filme, tal como ocurre con el siguiente fragmento: “*Can’t see through the roof/ the room is full and closed/ impossible, impossible to cross...*” (En español, *no puedo ver a través del techo / la habitación está llena y cerrada/ es imposible, imposible de cruzar...*). La descripción es alusiva a un ambiente claustrofóbico similar al que experimenta el personaje cuando se ve obligado a usar una máscara que lo aísla del mundo. El empleo de esta pieza coincide con una escena en la que el personaje,

bajo un notable estado de ebriedad y de desequilibrio, llora ante la imposibilidad de sentirse aceptado.

Otra canción que se destaca es la del grupo *Onion*, titulada *Sick of you*, que se justifica como la música de la emisora en el carro de Nuria durante la escena 31, cuando esta invita a César a subirse en él. En la escena siguiente ocurre el accidente que marca el destino del protagonista. La letra de la canción evoca sentimientos propios de un triángulo amoroso y una relación enfermiza como el caso de Nuria y César: “*I love another girl/I'm not sorry, are you well???/ You don't have to tell me.../how you feel inside/I know things are strange/I know you didn't expect/I'm sick of you*”. (En castellano, *Amo a otra chica /No lo lamento, ¿estás bien?/No tienes que decirme.../ como te sientes/ sé que esto es muy extraño/sé que no te lo esperabas/estoy enfermo de ti*).

Se combinan otras piezas instrumentales que remarcan el carácter dramático de las escenas y, aunque no roban protagonismo a la imagen, complementan su sentido y mantienen la atención del espectador.

Códigos fílmicos destacados

En *Abre los Ojos*, el uso de los códigos fílmicos se encuentra al mismo nivel que el de los cinematográficos, dado que el sistema de representaciones se inscribe dentro de las licencias del género de la ciencia ficción, lo cual favorece la construcción de un discurso de igual complejidad en ambos niveles de cinematografía para contar una historia que, por ser abiertamente psicológica, introduce al espectador en el mundo visual y narrativo del protagonista de una forma más remarcada.

De acuerdo con las características previamente mencionadas sobre la narración fuerte, *Abre los Ojos*, al igual que los otros dos filmes analizados, presenta este mismo tipo de narración manifestada con el diseño de situaciones con arcos de inflexión o golpes de efecto claramente dibujados y entrelazados entre sí de secuencia en secuencia, al articular –como se dijo– un sentido completo y manteniendo la unidad narrativa. Otra característica de la narración fuerte es que en cada fase del relato se ponen en juego todos los elementos narrativos; por tanto, la acción tiene un rol fundamental como parte de la ley de progresión continua. Los grandes valores de los personajes se inscriben en sistemas de oposición dentro del conflicto: vida- muerte, real- irreal, belleza- fealdad, culpabilidad- inocencia, revelación- ocultamiento.

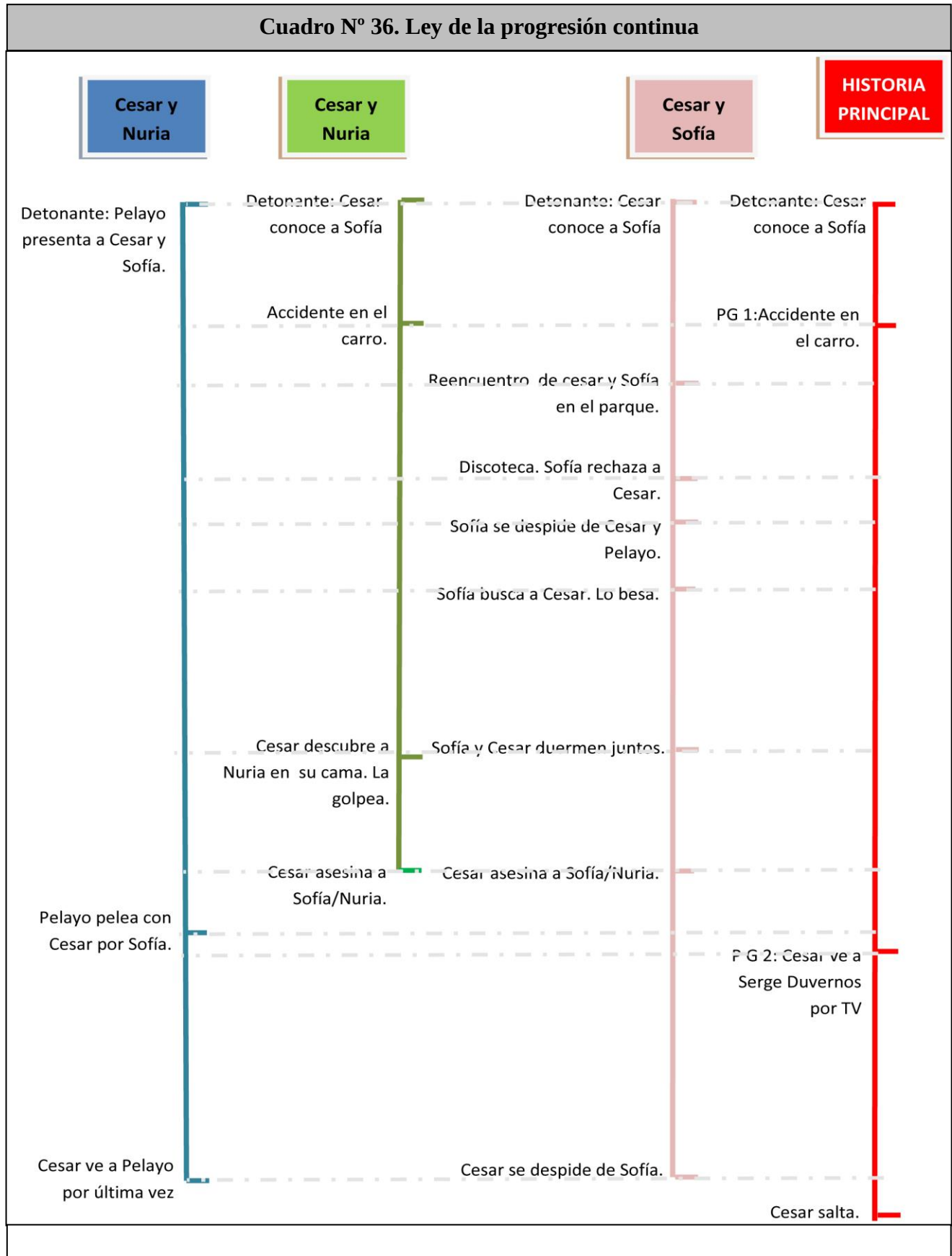
De igual modo, las transformaciones de los personajes, típica para el estilo clásico narrativo y coincidente con la narración fuerte, se configuran en un espacio donde interviene la acción desde el inicio del relato hasta el clímax final; en consecuencia, el recorrido diegético apunta a la transformación del personaje principal.

Un rasgo muy importante de este tipo de narración es la característica de las acciones desarrolladas por el protagonista, como una forma de respuesta por parte de este ante el ambiente o como intento por cambiar las situaciones a su alrededor. Esto queda ejemplificado en la octava secuencia, específicamente en las escenas 68, 69 y 70, cuando César, al encontrarse durmiendo con Nuria, la ataca y la ata reclamándole el paradero de Sofía. La violencia es una alternativa para el personaje, quien ya se encuentra frustrado ante una realidad cambiante y descontrolada.

La escena 80 es otro ejemplo de esta característica: César asesina a Sofía luego que esta se transfigure en Nuria. Esta reacción obedece a un colapso total del personaje que reacciona de forma contundente contra quien él cree ser la causante de sus pesadillas. Estas transformaciones apuntan a los procesos de mejoramiento y degradación que junto con la línea de progresión dramática van en ascenso y llevan al protagonista hasta el límite de su naturaleza para desdibujarse con su imagen inicial. Este rasgo se distancia de los modelos de narración débil y anti-narración, para colocarse dentro del perfil de la narración fuerte.

Para ilustrar mejor la progresión continua se presenta un gráfico con el cual se puede visualizar la distribución de las principales acciones o golpes de efecto entre los tres actos que dividen la historia principal. Las acciones secundarias mantienen el ritmo para favorecer el interés del espectador y el movimiento continuo del conflicto principal hasta la llegada del clímax, tras el cual se da la resolución de la trama. Esto ejemplifica, nuevamente, el diseño de una estructura narrativa correspondiente al diseño clásico aristotélico en el cine comercial y que Amenábar maneja en sus tres filmes.

Cuadro N° 36. Ley de la progresión continua



Como puede observarse, el diseño de la estructura narrativa sustenta, en gran medida y con acciones secundarias, todo el segundo acto de la historia principal. Las acciones que rodean a ambos puntos de giro constituyen golpes de efecto que movilizan la acción por medio de acontecimientos que representan puntos de inflexión menores, pero de notable importancia para las historias secundarias.

En el grafico fueron retratadas las principales acciones, partiendo de un mismo detonante que afecta a todas las historias: el momento en el que Pelayo presenta a César y Sofía. El primer punto de giro es el accidente en el carro de Nuria, ya que es a partir de allí cuando la vida del personaje cambia y vive, en carne propia, las consecuencias de ese incidente, lo que constituye una oportunidad dramática para que este experimente las otras dimensiones de la muerte. Posteriormente, se grafica el segundo punto de giro con el que inicia al tercer acto, previo al clímax y la resolución de la trama. En medio de estos dos grandes puntos de inflexión, se originan otras acciones que nutren los conflictos secundarios que mantienen una vinculación con la historia principal.

A pesar de que la narración ubica a cada personaje como si fuera un emisor del relato (cada uno sabe una parte de la verdad y el espectador se entera de ella a medida que el personaje la va descubriendo), al final, el espectador, junto con el personaje principal, descubre que todo se trata de un sueño inducido o “percepción artificial”, como parte del contrato firmado por César con la empresa *Life Extension*. En otras palabras, la película transcurre en la mente del personaje: de allí sus miedos, fobias, contradicciones entre lo real y lo imaginario.

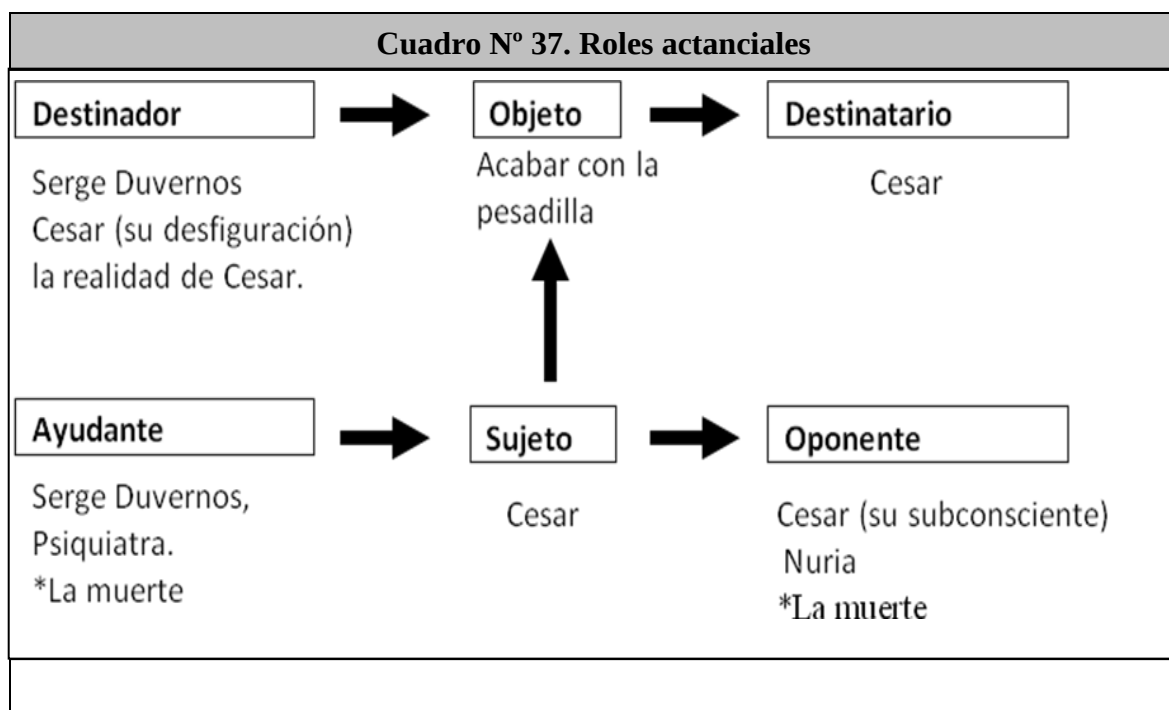
Esta forma de narración se focaliza bajo el *narrador en primera persona* (narrador protagonista): el personaje central de la historia cuenta su peripecia de forma autobiográfica, en primera persona, bien como un relato de memorias, o como quien cuenta su vida por algún motivo justificado (recordar qué sucedió y demostrar que no ha matado a Sofía). Es él mismo quien aparece como el responsable de su propia historia. A través del monólogo, el espectador se adentra en su mente y vivencias, tiene acceso directo a los sueños, recuerdos y psicología del narrador-personaje. Este narrador no puede penetrar en la mente de otro personaje y no puede saber lo que no haya conocido de forma directa o indirecta. Todo está focalizado desde su “yo”.

Esta misma modalidad de narrador permite definir una narración focalizada sobre el personaje principal, su mundo y sus conflictos tanto internos como externos a partir del accidente y los eventos que se desencadenan de este.



Las escenas en las que se recrean los recuerdos de César son el ejemplo del uso de un modelo de narrador en primera persona que se conjuga con la locución *en off* del mismo personaje.

Tal como se comentó en el estudio de los otros dos filmes, sobre el abordaje del análisis del relato, es importante reconocer que los personajes cumplen funciones que pueden ser perfectamente enmarcadas dentro del modelo actancial propuesto por Greimas. La importancia de tales funciones radica en que a través de estas se construye la estructura semio-narrativa de los conflictos alrededor de un objeto de deseo que, en este caso, es acabar con la pesadilla en la que se ha convertido la vida del personaje



César es el sujeto principal que busca recuperar su rostro como el objeto de deseo; sin embargo, luego de darse cuenta de que su realidad se transforma de forma continua e inesperada al igual que su rostro, después del segundo punto de giro, su verdadero objeto de deseo se convierte en el despertar de ese sueño inducido, acabando con esa pesadilla para acercarlo a la posibilidad “real” de reconstruir su rostro. Este objeto de deseo se encuentra reforzado, especialmente, por continuos conflictos que César mantiene con su entorno al no poder mantener control sobre la percepción de su realidad, que lo lleva a intercambiar las identidades de la mujer que ama, Sofía, por la de su peor enemiga, Nuria. Como se indicó antes, una situación similar sucede con su propio rostro, que parece cambiar de un estado atractivo (previo al accidente) a uno desfigurado. Estas circunstancias provocan el colapso de la realidad y el mundo psicológico-emocional del personaje principal.

En su búsqueda, sus *ayudantes* son el psiquiatra y, especialmente, Serge Duvernos (el señor de la televisión) que aparece en el mundo de César para revelarle la forma de despertar de ese sueño. Es importante acotar el doble papel que como “ayudante/oponente implícito” tiene la muerte, porque tras la revelación que hace Serge Duvernos a César queda claro el destino que tuvieron Sofía, Pelayo y el mismo protagonista. Lo que pareció ser una salida a su sufrimiento, la muerte por criogenización, a la espera de un despertar futuro, se convirtió en una pesadilla (muerte como oponente) y, al final, es una segunda muerte la que, irónicamente, lo salvará, despertándolo (muerte como ayudante), pero poniendo fin a la fantasía con Pelayo y Sofía. De allí el carácter ayudante/oponente de la muerte. También, surgen como otros *oponentes* Nuria (causante de la desfiguración del protagonista), del mismo modo, César es el otro gran oponente de la película, ya que es su propia mente subconsciente distorsiona la realidad, los personajes que se mueven a su alrededor y hasta su mismo rostro, llevándolo al borde de la locura y al crimen.

Como *destinador*, se encuentra, inicialmente, la condición física del personaje (su desfiguración), la cual desata sus conflictos con el mundo (y consigo mismo); de igual modo, la mente del protagonista distorsionadora de su realidad se convierte en otro agente destinador, pues lo impulsa a buscar a Serge Duvernos, quien termina empujándolo hacia la solución final: saltar de la azotea para despertar, por tanto, el personaje se vuelve destinatario.

El diseño de las escenas y las secuencias articulan unidades de sentido que se vinculan a la búsqueda del personaje principal y los diferentes obstáculos que este encuentra en su camino. Cada uno de los personajes guarda coherencia con su rol dentro de relato y sus procesos de

transformación, de mejoramiento o degradación, obedecen a una evolución potenciada, en gran medida por el protagonista.

Rol de fuerzas y relaciones temáticas

En *Abre los Ojos*, la distorsión de la realidad que vive el personaje principal se ve acompañada por la distorsión o “desfiguración” de ciertos personajes que inicialmente pudieron considerarse como cercanos o favorecedores al protagonista; sin embargo, el devenir de las acciones provocaron que estos se ubicaran en el extremo opuesto del espectro, acercándolos al nivel de antagonistas. Este es el caso de Pelayo (amigo de César) y Sofía, la mujer que él ama; ambos personajes se manifiestan inicialmente como parte del entorno de confianza para el protagonista, pero, como se verá posteriormente, sus actitudes de rechazo hacia César lo llevarán a sentirse incomprendido y desplazado. Por tanto, considerar el estudio del rol de fuerzas y relaciones temáticas es de gran importancia porque se trata de una historia que transcurre realmente dentro de la mente de un personaje que vive un sueño inducido, por ello, los personajes secundarios que aparecen luego del accidente son creaciones del mismo protagonista:

Cuadro N° 38. Análisis de las fuerzas principales	
PERSONAJE	FUERZAS PRINCIPALES
César	Joven adinerado. Empresario. 25 años aproximadamente
Pelayo	Joven de clase media. Estudiante. 24 años aproximadamente.
Nuria	Joven adinerada. Amante de César. Suicida. 30 años aproximadamente.
Sofía	Joven de clase media. Novia de César. 24 años aproximadamente.
Psiquiatra	Hombre de edad madura. Psiquiatra. 40 años aproximadamente (Secundario).
**La muerte	Como solución a la pesadilla que vive el personaje/como agente negativo (muerte social, psicológica y del amor).

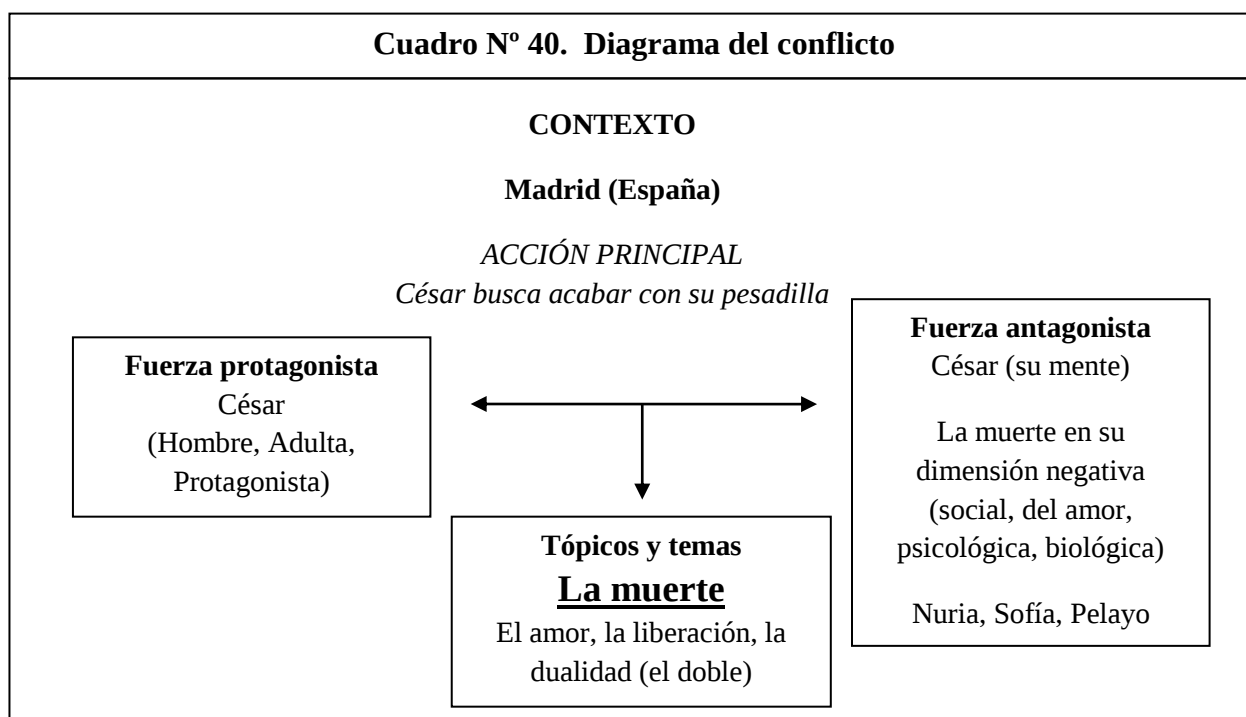
La muerte surge bajo dos concepciones: como aliado (no-antagonista) y como enemigo (antagonista) de César, como la única salida a su pesadilla y despertar al mundo real. La muerte se convierte en una solución liberadora para el personaje, por consiguiente, el nuevo enfoque de la muerte como el “despertar de una pesadilla” se aleja de la dimensión oscura manejada inicialmente en la película. No obstante, tanto la pérdida de su rostro, el abandono de Sofía (muerte del amor), como el rechazo propio y social (muerte psicológica) sufrido por el personaje

se consideran otras dimensiones de la muerte que afectan al protagonista, tal como sucede con el suicidio (muerte biológica) que, como parte de la etapa de criogenización, se vuelve en su contra.

Otro factor que convierte la muerte en un adversario es la verdad que debe enfrentar César luego de que Serge Duvernos revele la solución para despertar: no volverá a ver a Nuria ni a Pelayo, pues ellos realmente están muertos y solo son productos de la invención de su mente.

Cuadro N° 39. Análisis del rol de fuerzas y relaciones temáticas	
PERSONAJE	ROL DE FUERZAS Y RELACIONES TEMÁTICAS
César	Hombre, joven. Víctima de Nuria-Victimario del asesinato de Sofía (Protagonista/Antagonista interno).
Pelayo	Hombre, joven (Antagonista secundario).
Sofía	Mujer joven. Víctima de César (Antagonista secundaria).
Nuria	Mujer joven. Victimaria del accidente en el que César queda desfigurado (Antagonista secundaria).
Psiquiatra	Hombre de edad madura. Psiquiatra que ayuda a César.
LA MUERTE*	(antagonista/ no-antagonista)

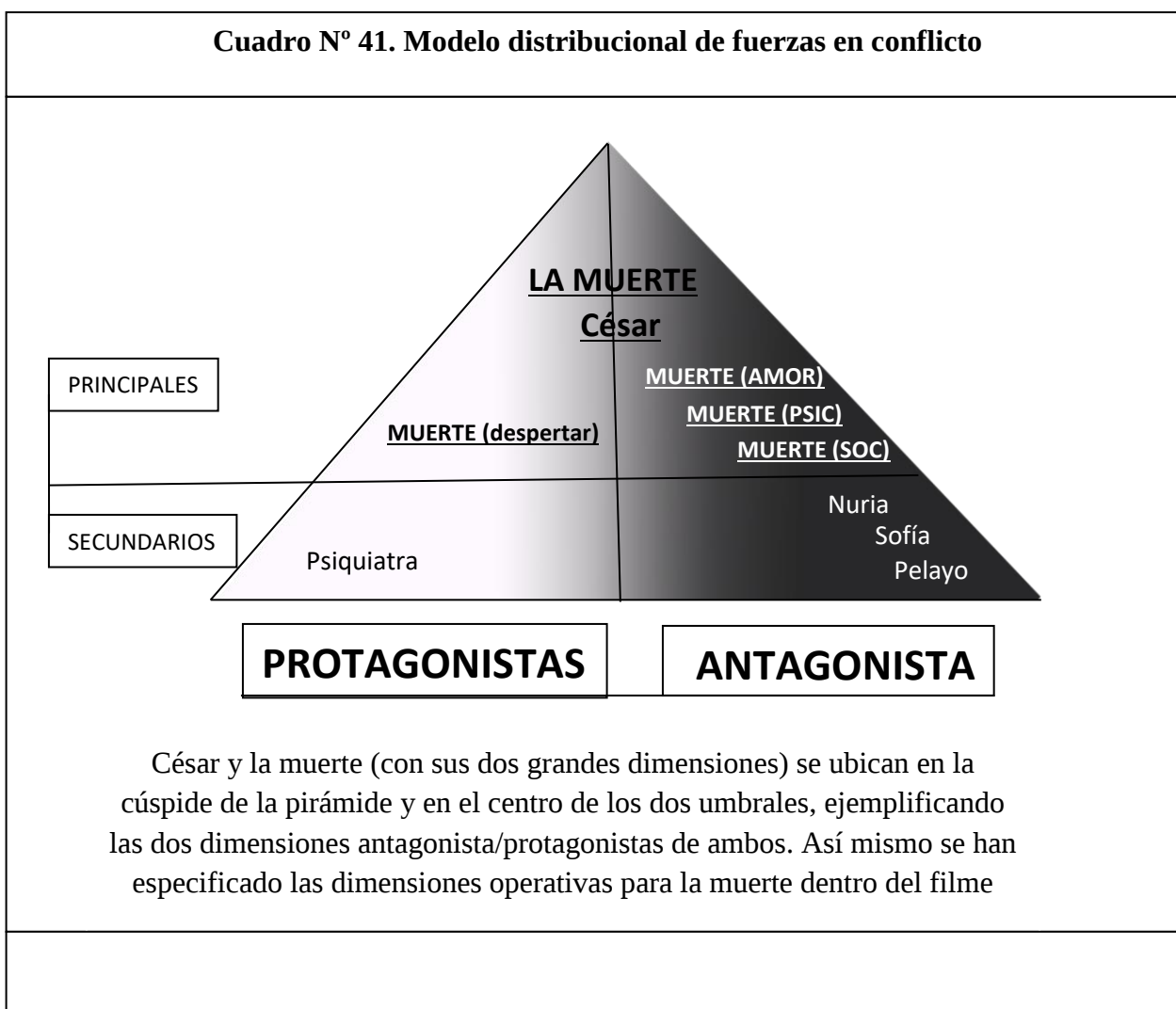
El intercambio de roles entre unos personajes y/o fuerzas que se muestran inicialmente favorecedoras o desfavorecedoras representan tan solo uno de los muchos sistemas de dualidades sobre los que se construye el discurso de este filme:



En *Abre los Ojos*, el espectador se encuentra frente a una película que dialoga –entre muchos otros temas– sobre las apariencias. César no es el único personaje que utiliza una máscara, pues sus propios amigos revelan, dentro de la realidad construida por este, otra naturaleza que los convierten en antagonistas. Con sus dimensiones negativas, la muerte no escapa de convertirse en otra fuerza antagónica que acerca al personaje a la locura, pero, irónicamente, también a la verdad, es entonces cuando la muerte representa la solución final para lograr el despertar.

Es importante mencionar que el sacrificio hecho por el personaje al final de la película, aunque lo libera, trae consigo otro agravante: el reconocimiento de una nueva realidad en la que Sofía y Pelayo ya no estarán con él, porque el contexto real se ubica a 150 años del accidente de César. La muerte se constituye en dos realidades iguales en el mundo de César.

Cuadro N° 41. Modelo distribucional de fuerzas en conflicto



En el gráfico anterior se han ubicado las dimensiones de la muerte y sus roles dentro de la película. Cabe destacar que la dimensión positiva de la muerte ha sido denominada como muerte-despertar, que ocurre tras el clímax del tercer acto. Su ubicación en el umbral de los “protagonistas” no se debe a un desempeño como dimensión principal (protagonista) en el filme, sino por su rol como no-antagonista (no oponente) para el personaje principal. El personaje protagonista se ubica en medio de los dos umbrales o las dos cualidades antagonista interno/protagonista. Por su parte, la ubicación del resto de los personajes corresponde a lo explicado en líneas anteriores: Nuria, Pelayo y Sofía son antagonistas secundarios para el personaje principal.

Los puntos de giro

Como en toda narrativa clásica, dentro de la historia pueden encontrarse dos puntos de giro en la trama principal, con los cuales se articula la estructura aristotélica de tres actos y con un detonante ubicado después de que César conoce a Sofía, que desata los celos de Nuria. Con respecto a los puntos de giro, estos sí se encuentran dentro de la línea temporal de los acontecimientos, al marcar la progresión de las acciones dentro de la historia principal y las secundarias.

DETONANTE: Escena 19.- Interior. Noche. Sala de la casa de César. *César celebra su cumpleaños en su casa. Hay muchos invitados. Pelayo llega con Nuria y se la presenta a César. Le entregan unos regalos. Él se retira por un momento para llevar los regalos a la habitación.*

Escena 20.- Interior. Noche. Cuarto de César. *César guarda los regalos. Encuentra a Sofía en su habitación e intenta seducirlo. Él la rechaza. Ella le dice que sabe de la atracción que siente por Sofía: Nuria se burla de ella. César se va dejándola en el cuarto.*

Escena 21.- Interior. Noche. Sala de la casa de César. *César se encuentra con Sofía en el salón. Comienzan a hablar mientras se sirven unos bocadillos. Durante la conversación, César se escabulle de Nuria junto a Sofía.*

El detonante se extiende en tres escenas durante las cuales queda explícita la tensión que surge entre César y Nuria debido a Sofía. Sin embargo, esta tensión no muestra indicios del intento de asesinato que se desarrollará unas escenas después, que será el primer punto de giro de la película y transformará, posteriormente, una comedia romántica de adolescentes en un thriller de ciencia ficción.

PRIMER PUNTO DE GIRO: Escena 32.- Interior. Día. Carro de Nuria. *César va en el carro de Nuria. Ella comienza a tomar pastillas mientras conduce. Ella le habla sobre el amor y lo que siente por él. César la ignora y ella, en su crisis de celos, acelera el carro hasta caer por un barranco y estrellarse.*

Como se verá en las escenas subsiguientes, a partir de este acontecimiento, la vida de un personaje joven, atractivo, exitoso y popular cambia rotundamente a la de un hombre irremediamente desfigurado, que se ve obligado a esconderse tras una máscara. Este conflicto interno detonará otros conflictos secundarios hasta aumentar la intensidad dramática.

SEGUNDO PUNTO DE GIRO: Escena 83.- Interior. Día. Sala de la prisión. *César observa en un televisor una entrevista a Serge Duvernos, quien habla sobre la criogenización y la empresa Life Extension. Lo reconoce tras haberlo visto en un bar. Durante la transmisión, uno de los prisioneros cambia de canal. César comienza a forcejear con él y los guardias intervienen.*

A partir de esta escena, César tiene una revelación sobre aquello que pudo ocurrirle y, junto al psiquiatra, empieza a idear el modo de indagar sobre eso que le ha ocurrido y poder así explicar los cambios tan extraños en su realidad (como la transfiguración de Sofía en Nuria). El nuevo arco de transformación interna, como proceso de mejoramiento, se completa en el clímax, cuando César recibe información sobre el tratamiento al que se sometió y los errores ocurridos durante este.

CLÍMAX: Escena 92. Interior. Día. Oficina de Life Extension. *César y el psiquiatra se encuentran reunidos con un ejecutivo de la empresa Life Extension. En la conversación, el ejecutivo habla sobre el sueño inducido. Esta información resulta reveladora para el personaje. César se retira del lugar.*

Escena 93.- interior. Día. Pasillo de la empresa Life Extension. *César camina alterado por el pasillo. Un guardia lo intenta detener. César responde con violencia. El psiquiatra interviene y se dirigen al baño.*

Escena 94.- Interior. Día. Baño. *César intenta convencer al psiquiatra de que todo lo que ha vivido tras el accidente es un sueño y niega que el asesinato haya ocurrido realmente. Por su parte el psiquiatra intenta convencerlo de que su rostro se encuentra perfecto y la desfiguración no existe. César se observa en el espejo y sigue observándose desfigurado. Enloquece y sale del baño.*

Escena 95.- Interior. Día. Pasillo de la empresa *Life Extension*. César grita pidiendo que lo ayuden a despertar. Un guardia forcejea con él. César escapa.

Escena 96.- Interior. Día. Recepción del edificio. César ha bajado y pasa el acceso para salir al exterior. Unos guardias intentan detenerlo. Al forcejear, César le quita la pistola a uno de ellos.

Escena 97.- Exterior. Día. Calle. César le dispara a un policía que cae herido. La gente corre. Termina de vaciar la pistola con el guardia que yace en el suelo. Unos policías salen a apuntarlo. El psiquiatra sale a intermediar. César les apunta y los guardias disparan hiriendo, aparentemente, a ambos.

Escena 98.- exterior. Día. Calle. El psiquiatra se levanta del suelo. César y él descubren que están ilesos. La calle ha quedado desierta. No se explican lo que sucede. César ve en la azotea a un hombre que los observa y decide subir.

Escena 99.- Exterior. Día. Azotea del edificio. Serge Duvernos los recibe y les revela la verdad sobre la realidad simulada. El psiquiatra discute con él e insiste en no dar crédito a lo que está explicando el señor Duvernos. El psiquiatra se retira. César queda sólo con el Duvernos, quien le explica toda la verdad y la clave para despertar.

Escena 100.- Flashback. Exterior. Calle. César están tendido en una calle. Se escucha la voz en off del Duvernos contándole la verdad de lo sucedido con Sofía y sus amigos.

Escena 101.- Flashback. Interior. Casa. César investiga por internet sobre la empresa *Life Extension*. Se escucha la voz en off de Duvernos contándole la verdad de lo que hizo.

Escena 102.- Flashback. César firma el contrato con la empresa *Life Extension*. Continúa escuchándose la voz en off de Duvernos.

Escena 101.- Flashback. Interior. Casa. César se suicida tomando pastillas. Se escucha la voz en off de Duvernos.

Escena 99a.- Exterior. Día. Azotea del edificio. Duvernos sigue hablando con César. Al regresar, el psiquiatra niega ser irreal y estalla en crisis. Aparecen Sofía y Pelayo. Se despide de ellos. Salta al vacío.

Tal como se puede ver, el clímax se distribuye en un mayor número de escenas, específicamente, las dos últimas secuencias de la película, a diferencia de *Los Otros* y *Mar Adentro*, que emplean una menor cantidad de escenas para desarrollar esta pieza clave en el

diseño aristotélico. El clímax representa el mayor punto de agitación dramática y en el que se consuman todos los arcos de transformación, así como los procesos de mejoramiento y degradación de los personajes principales. Aquí, César encuentra la verdad para responder todas las preguntas planteadas durante de la trama, lo cual permite al protagonista tomar la decisión definitiva de despertar mediante el “suicidio simulado” (precisamente porque será parte del sueño). Las características del clímax, en el que se reúnen los golpes de efecto de mayor intensidad y con los que se consolida la premisa de la película, coinciden con el diseño clásico americano en el que, tanto escenas como secuencias, se conjugan al crear un sentido completo.

Sin embargo, durante el desarrollo de la trama, existen numerosos golpes de efecto que movilizan el conflicto en diferentes niveles. Algunos de estos son citados a continuación:

REENCUENTRO DE CÉSAR Y SOFÍA EN EL PARQUE: Durante esta escena, el golpe de efecto se encuentra dentro del diálogo entre los personajes. El sentido del punto de inflexión radica en la revelación que significa la pregunta hecha por Sofía a César sobre su fiesta de cumpleaños, luego de que este le contara de su pesadilla con Nuria.

Escena 33.- Exterior. Día. Parque. *César se encuentra con Sofía en un parque. Este le cuenta de una pesadilla en la que Nuria se suicida estrellando el carro con César dentro y tras la cual ha quedado desfigurado. Sofía le pregunta por la fiesta de cumpleaños de la noche anterior. Tal pregunta hace que César reaccione negando tal celebración y lo alerta sobre la realidad del accidente.*

Es importante mencionar que luego de esta escena se produce el despertar del personaje en su cama y, al llegar al baño, vuelve a verse su rostro deformado. El golpe de efecto en la escena 33 saca a César del sueño y lo regresa a una realidad insoportable.

SOFÍA RECHAZA A CÉSAR EN LA DISCOTECA: El golpe de efecto en la escena se encuentra en el visible rechazo de Sofía hacia César, quien se encuentra ebrio y continúa intentando llamar su atención. La desfiguración de su rostro, sumada a un estado de ebriedad que llevan a repetir la primera conversación, crean un ambiente incómodo en el que Sofía se muestra nerviosa y evasiva.

Escena 52.- Interior. Noche. Discoteca. *César se encuentra con Sofía, quien está aburrida en la mesa acabándose un trago. Ella evita mirarlo al rostro. Él le invita un trago y lo rechaza. César comienza a hablar con la misma conversación que tuvieron la primera vez que se conocieron. Sofía, nerviosa, corta con el tema. Aparece Pelayo.*

Durante la escena, el rechazo recibido por el protagonista es contundente y afecta aún más su mundo personal, al considerar que esta actitud proviene de la mujer que él ama y que, visiblemente, no lo acepta. El rechazo de Sofía es tan solo una muestra de la exclusión social y personal que sufre y cuyo efecto es acumulativo, pues, en la historia real del personaje (fuera del sueño inducido), lo termina de motivar para suicidarse e iniciar de este modo el proceso con la empresa *Life Extension*.

SOFÍA BUSCA A CÉSAR Y LO BESA: Esta escena representa un cambio para la tendencia marcada por el comportamiento de Sofía en las escenas pasadas: del rechazo pasa a la aceptación y al amor por César. En este punto, se marca una inflexión en la historia secundaria de ambos.

Escena 54.- Exterior. Día. Calle. *César, tumbado en la acera y con la máscara en la mano, es despertado por Nuria. César se asusta y ve, ahora, a Sofía. Ella lo besa. Perplejo, no da crédito a lo que sucede. Ella le dice que lo ama. Se levantan y se van.*

CÉSAR RECUPERA SU ROSTRO: Tras la reconstrucción exitosa del rostro de César, la historia de amor entre él y Sofía se desarrolla aún más. El golpe de efecto se materializa en el momento en el que César se quita las placas post-operatorias para dejar al descubierto su rostro perfecto. Un cambio ha ocurrido en la historia secundaria César-Sofía, lo cual consolida aún más la relación.

Escena 61.- Interior. Día. Casa de César. *César se encuentra sentado en un sillón a la espera de Sofía. Ella entra al departamento. Se acerca a él y comienza a quitarle las placas. Ante la sorpresa de encontrar el rostro perfectamente reconstruido, ella lo besa con ojos llenos de lágrimas.*

CÉSAR DESCUBRE A NURIA EN SU CAMA: En esta escena, se produce un cambio en la personalidad de la mujer con la que César está durmiendo: descubre que se trata de Nuria y la ataca. Este golpe de efecto manifiesta los extraños cambios en la realidad del personaje, así como también en su mundo psicológico, lo cual motiva determinadas acciones que lo llevan a entrar en conflicto con los otros personajes secundarios.

Escena 68.- Interior. Noche. Cuarto de César. *César despierta de una pesadilla. Se encuentra en su cama junto a quien cree es Sofía. Comienza a jugar con su cabello y nota que este es notablemente corto y negro. La mujer junto a él se gira y lo observa: es Nuria. César retrocede precipitadamente. Enciende la luz y comprueba que es Nuria. La golpea y la ata a la cama. Ella*

llora pidiendo que la deje ir, mientras sostiene ser Sofía. Él la insulta y la acusa de haberle destruido el rostro.

CÉSAR Y PELAYO PELEAN POR SOFÍA: El golpe de efecto se distribuye durante dos escenas en las que se exterioriza el conflicto entre César y Pelayo por causa de Sofía. Aquí queda en evidencia la competencia de ambos por ganar el amor de una mujer y la posterior derrota que sufre Pelayo al ser desplazado por César. Este es solo uno de los muchos conflictos que sufre el personaje principal como consecuencia de las fallas en el sueño inducido al que se sometió César y que solo se revelará pasado el segundo punto de giro. Este golpe de efecto provoca un nuevo colapso de César, que se obsesiona con la idea de una conspiración de sus socios y sus amigos.

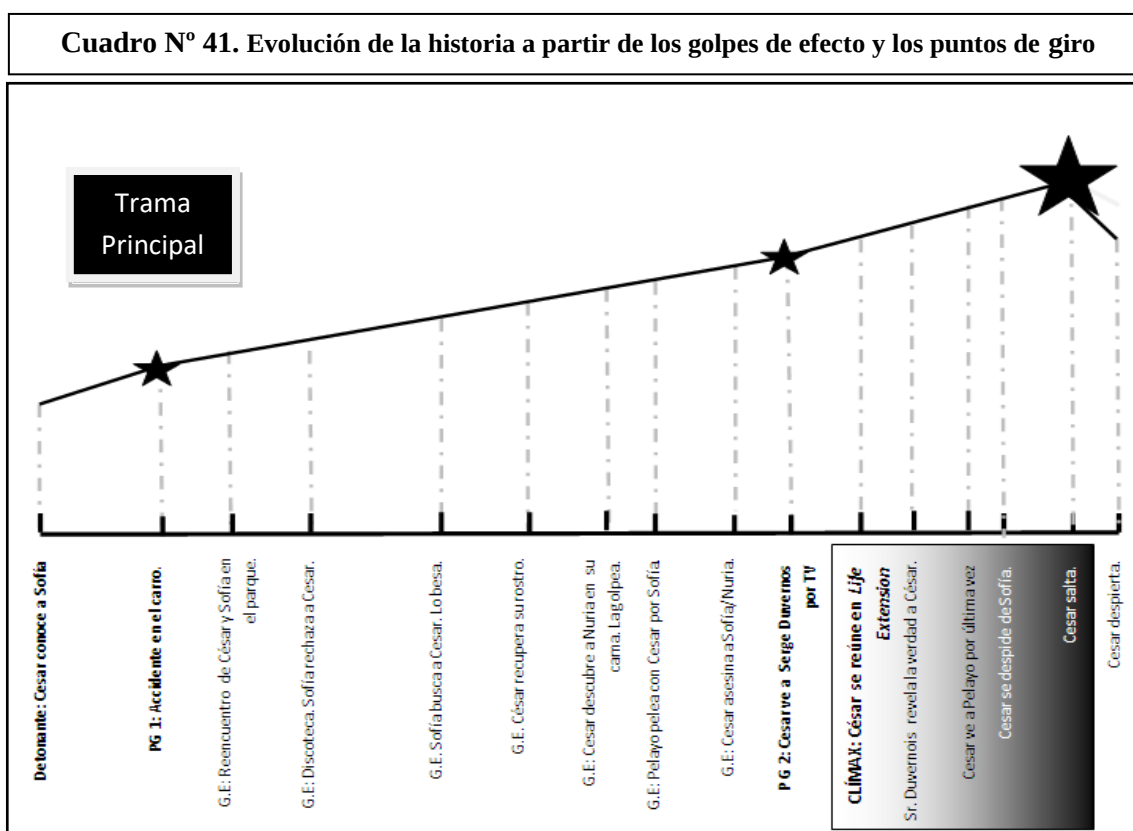
Escena 72.- Interior. Noche. Jefatura de policía. *César camina por el pasillo de la jefatura de policía. Se encuentra con Pelayo, quien lo confronta por haber agredido a Nuria.*

Escena 73.- Exterior. Noche. Calle. *Pelayo camina por las escalinatas del edificio de policía. César le sigue insistiendo que no se trata de Sofía sino de Nuria. Pelayo saca la fotografía que les tomó en el restaurante y comprueba que la mujer que aparece como Sofía es Nuria. Pelayo le dice a César que está perdiendo el juicio y lo acusa de haberle robado a Sofía. César se va desesperado.*

CÉSAR ASESINA A SOFÍA/NURIA: Este golpe de efecto representa un cambio en la historia secundaria entre César y Sofía, ya que ante los intercambios de identidad entre Sofía y Nuria, César opta por matarla mientras tienen relaciones sexuales. Este cambio, interno y externo, aunque pudiera estar a la altura de un punto de giro en la historia principal no alcanza a tener el impacto que tienen los cambios de las escenas 32 y 83, anteriormente mencionadas.

Escena 80. Interior. Día. Casa de Sofía. *César ha ingresado en la casa de Sofía y comienza a destrozar las cosas a su alrededor. Sofía lo golpea. Él cae al suelo y ve a Nuria. Se levanta, ve a Sofía, la besa, con la promesa de rehacer su relación. Comienzan a tener relaciones. Durante el acto, ella se transfigura en Nuria. Él la ahoga con la almohada y huye.*

La diagramación de las acciones dramáticas permite comprobar cómo, desde el detonante hasta el clímax, los cambios van aumentando la tensión dentro de la historia, movilizadas en el segundo acto por acciones menores o golpes de efecto que, si bien se desarrollan en las historias secundarias, no dejan de vincularse con la trama principal.



En cuanto a los tipos de procesos, en puntos anteriores se explicó que la dimensión psicológica representa la muerte en las tres películas. Para que esta dimensión exista en el filme, resulta necesario el desarrollo de procesos de transformación con sus consecuentes mejoramientos y/o degradaciones de los personajes.

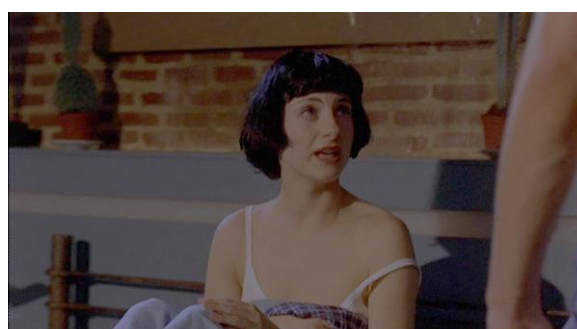
El proceso que sufre César representa un cambio con respecto a la condición del personaje: un hombre desfigurado que no tiene control sobre su realidad circundante, ya que esta modifica la identidad de las personas que se mueven en torno a él. Al descubrir que todo lo vivido después del accidente es producto de una falla en el proceso de hibernación con la empresa *Life Extension*, el personaje opta por despertar de la pesadilla a través del “suicidio simulado” saltando de un edificio. En el caso de Pelayo, Sofía y Nuria se debe hablar de un proceso de degradación, porque, se descubre finalmente que son construcciones mentales del protagonista y que, los verdaderos personajes, han fallecido. Con respecto al psiquiatra, este realmente nunca existió, sino que se trató de otra creación mental de César.



La muerte se convierte en una forma de despertar de la vida-pesadilla en la que está inmerso el personaje.



El despertar de César acarrea otro sacrificio: aceptar que tanto Sofía como Pelayo han muerto. Es una ilusión mental.



Nuria muere en el primer punto de giro; por tanto, su aparición posterior se debe a una creación de César.

Indicios, leit motiv y premisa

Los indicios utilizados remiten a atmósferas y estados emocionales de los personajes que, sustentados por la iluminación y los colores, se constituyen en el escenario que amplía el sistema de representaciones de la muerte. Uno de estos indicios –como sucede en *Los Otros*– es el vacío existencial del personaje, sugerido en la utilización de planos generales del personaje, ya sea solo o rodeado de individuos que ignoran su situación personal. Esto se relaciona con la soledad propia de la muerte psicológica experimentada por César en determinadas escenas de la película.

Los indicios remiten siempre a los estados de rechazo, miedo, negación, confusión y dolor que intervienen en el personaje. Ejemplos de estos indicios pueden encontrarse en la escena 38, en la que César relata al psiquiatra aquello sucedido con su rostro, mientras está en una celda escasamente iluminada donde los rincones más oscuros representan una metáfora de la mente del personaje, quien intenta recordar ese suceso. Igualmente sucede con la escena 76, en la cual el psiquiatra hace una terapia de hipnosis a César en el mismo lugar.

Al igual que sucede en *Los Otros* y *Mar Adentro*, los colores usados en una gran parte de las escenas de la película siempre se asocian con las acciones conflictivas del personaje principal (con tonalidades frías y oscuras). La oscuridad se presenta, por ejemplo, en las escenas de la discoteca (47, 48, 50 y 52) para connotar el ambiente turbio, confuso, algo asfixiante y hasta tóxico en el que César busca, en principio, ocultar su rostro para intentar reinsertarse en la sociedad: se trata de la representación de la muerte psicológica y social. Los colores cumplen como función exteriorizar el mundo interno del personaje y su conflicto con el mundo exterior que lo rechaza; bien por su apariencia o por sus actos violentos.



Con ayuda de Serge Duvernos, César comprueba que el psiquiatra es otra de las creaciones mentales del personaje.

Como indicio, la máscara representa el rechazo social y propio que padece el protagonista. Su uso se manifiesta en los momentos en los que más se intensifica el conflicto psicológico, al facilitar otra forma de manifestación de la muerte psicológica del personaje principal. Asimismo, la máscara es la expresión de otro conjunto de dualidades exhibas en la película: realidad/irrealidad, verdad/falsedad, cordura/locura, fealdad/belleza, vida, muerte, entre otros.

En otro de los aspectos propios del análisis del filme, los valores vinculados con la premisa y el tema de la muerte se representan durante la película mediante ciertos impulsos temáticos que coincide ocasionalmente con algunas de las figuras convencionalizadas (anteriormente mencionadas). Uno de los *leit motiv* más recurrentes es la máscara como símbolo del ocultamiento, repetido durante la película, bajo la motivación de un personaje que busca cubrir un rostro desfigurado, así como ocultar su naturaleza oscura y violenta. Junto a este elemento, la artificialidad es otro valor que se suma al uso de la máscara, conjugado con el mundo materialista del que proviene el personaje, pues concuerda con el carácter artificial de una realidad inducida a partir del proceso de criogenización de César.

El doble (espejo) es otro de los impulsos temáticos que funcionan como parte del sistema de dualidades en el filme. El uso de espejos sustenta la aparición del doble, caracterizado por el intercambio entre estados de belleza y fealdad en el personaje, como alteridad perseguida por César en un juego entre la realidad/irrealidad. Esta situación promueve la muerte psicológica caracterizada por el delirio y la percepción de abandono en un mundo que cambia sin control aparente. Las escenas en las que aparece el espejo representan la confrontación (o dualidad) entre los deseos del personaje por ocultar algo que no desea y la realidad, consumada en ese doble desfigurado al que no puede disimular ni ocultar. De esta manera, las dualidades deseado/indeseado y oculto/expuesto son tan solo una de las muchas dualidades en la película como sueño/realidad, vida/muerte, belleza/fealdad, aceptación/rechazo, amor/desamor y éxito/fracaso, entre otras.

La muerte (en diferentes niveles) es el *leit motiv* que más fuerza tiene en toda la película, a pesar de que se encuentre implícito como la solución a los conflictos del personaje. Inicialmente, la muerte se presenta como una solución inmediata a su desfiguración: en el proceso de criogenización, el personaje muere a la espera de ser reanimado en un futuro cuando la tecnología pueda reparar completamente su rostro. Eso que surge como una solución inicial se convierte en el oponente de César, pues el sueño inducido –tras la muerte biológica para la criogenización– provoca fallos en la realidad del personaje, al hacerlo cambiar de estados alternos (recuperado/no

recuperado o desfigurado). Nuevamente, la solución a la realidad alterada de César mediante un salto desde la azotea del edificio de *Life Extension*. Esta acción trae como consecuencia el despertar de César, poniendo fin a su pesadilla: aquí la muerte surge como una solución. A pesar de estas dos perspectivas, surgen varios niveles de la muerte que experimenta el personaje durante la trama: la muerte psicológica, producto del rechazo por parte de Sofía, el abandono de Pelayo y el rechazo social, este último provoca la muerte social propiamente dicha.

El sueño/despertar como *leit motiv* se repite en siete oportunidades durante la película. En estas escenas siempre se observa al personaje despertando, ya sea en su cama (escenas 1, 9, 14, 64 y 66) o en la calle (escena 54). En la última escena de la película se manifiesta el último despertar: este ocurre en un lugar no precisado, pues solo se observa una pantalla negra y se escucha una voz *en off* que dice al protagonista que abra los ojos. Esto sugiere, desde el principio de la película, que el espectador se encuentra frente a una realidad alterada, una ensoñación o ilusión reconocida únicamente en el clímax del tercer acto. Esto otorga sentido al concepto de muerte-despertar o muerte-liberación como la única dimensión positiva de la muerte para el protagonista.

Al igual que en los análisis anteriores, en *Abre los Ojos* es posible encontrar una premisa asociada al tema de la muerte y sus diferentes representaciones dentro del discurso. Como sucede en *Mar Adentro*, la muerte emerge como una herramienta para la liberación de los protagonistas, aquejados por otras formas de muerte (psicológica, social, del amor) y que resultan ser más insoportables para ellos que la muerte física. De acuerdo con este planteamiento se puede establecer la siguiente premisa: “*En una vida de pesadilla, con valores desfigurados, solo la muerte puede liberar al ser humano*”.

Una vez más, la premisa usada durante el filme enlaza la muerte como salida a un mundo intolerante donde los valores materialistas asocian tanto el amor como el éxito a una apariencia física, pero, la carencia de esta trae conlleva a la muerte social, psicológica y del amor (propio y de otros) en quien la vive. En esta realidad, el personaje se rechaza a sí mismo y al entorno inmediato. Esta afirmación es verificable en el gráfico anterior cuando se observa la casi total ausencia de personajes aliados para el protagonista, únicamente el psiquiatra, que ni siquiera es un personaje del mundo real sino de su mente. Por ello, el carácter ficticio del mundo material se convierte en un infierno para un personaje atrapado entre los sueños y la realidad, la verdad y la mentira, la cordura y la locura, la belleza y la fealdad. Estas circunstancias hacen que descubra la dimensión liberadora de la muerte para despertar de la pesadilla.

Ley de unidad

En *Abre los Ojos*, el análisis de la unidad narrativa requiere reconocer la existencia de procesos de mejoramiento y degradación contruidos sólidamente con los que se resuelve el destino de los personajes y, especialmente, del protagonista. Esta característica es común en el diseño narrativo clásico, ampliamente manejado por Amenábar y con el que es capaz de construir una historia que combina, gracias a su complejidad, elementos del cine de autor europeo con una estructura del cine comercial.

A partir de estos procesos de mejoramiento se permite afirmar que no existen personajes desdibujados dentro de la historia, pues buena parte de estos queda resuelta al descubrirse que son construcciones mentales o ilusiones creadas por el protagonista tras el accidente, pues los verdaderos personajes han muerto. No es necesaria una explicación del destino real de Sofía y Pelayo más allá de la información que da el Sr. Duvernós en el clímax. Igual sucede con Nuria y el psiquiatra.

Otro criterio con el cual se puede analizar la ley de unidad en este filme es el manejo de los motivos, que anclan continuamente los valores alusivos al tema de la muerte y con los cuales se verifica la premisa en toda la película. El constante uso de estos impulsos temáticos dentro del discurso permite comprobar el carácter unitario del filme en el cual no existen escenas carentes de sentido, sino que se articulan bajo el estilo propio de Amenábar, como realizador europeo, sin abandonar los cánones clásicos norteamericanos: tanto los motivos como los procesos de transformación de los personajes se apoyan en una estructura integradora con sentido completo y alusivo al tema.

Aunque las acciones generales están sólidamente diseñadas, hay acontecimientos que quedan fuera del discurso y se sugieren, pero como eventos extra-diegéticos. Tal es el caso del destino de Pelayo y Sofía tras la muerte biológica de César antes de su criogenización. Nunca se explica si realmente ellos iniciaron su relación o no. Igualmente ocurre tras el despertar de César en el futuro y la gran interrogante que surge respecto haber logrado o no reconstruir su rostro. A pesar de esta imprecisión, la historia se encuentra fuertemente cimentada sin que estas ausencias causen ruido (o sospechas) en el espectador.

Sobre las anticipaciones y cumplimientos dentro del filme, ciertos elementos en las escenas y secuencias remiten a claves que se vincularán con el descubrimiento que hará César. Tal es el caso de las imágenes de programas de televisión en los que se habla de la criogenia mucho antes

de que el personaje vincule su destino con ese tema. Asimismo sucede con el personaje Serge Duvernos, quien es visto por primera vez por César en uno de esos programas sobre criogenia en la escena 46. Posteriormente, el mismo Duvernos hace una nueva aparición en la escena 63, cuando César, Pelayo y Sofía se encuentran reunidos en el restaurante. El protagonista nota la extraña mirada del Duvernos desde una mesa lejana, creándole cierta incomodidad. A pesar de esta situación, el incidente no trasciende hasta la escena 74 cuando ocurre la primera conversación entre ambos como anticipación sobre las claves de lo sucedido al protagonista:

Escena 74. Interior. Noche. Bar. *César, disgustado y confundido, se encuentra sentado frente a una barra bebiendo. Duvernos se sienta junto a él y comienza a hablarle como si le conociera. César reacciona hostilmente. Duvernos le deja entrever que lo que vive es un sueño y que puede controlarlo. El protagonista no lo cree y pide que todos se callen. Un segundo después todo queda en silencio. César se asusta y exige que le diga la verdad. Duvernos le advierte que no podrá soportarla. César, horrorizado, escapa.*

En la escena se anticipa la explicación a los fenómenos que vive el protagonista y es precisamente en el clímax cuando se confirma lo dicho por Duvernos. De esta manera toman sentido las imágenes sobre criogenización que aparecían en los televisores de escenas anteriores. Esto permite argumentar la aplicación del principio de anticipación y cumplimiento presente en todas aquellas narraciones con unidad dramática.

Para concluir, la unidad dentro del discurso es lo suficientemente sólida como para dejar resueltos los principales nudos del conflicto: César descubre que se encuentra bajo una percepción artificial (sueño inducido) y todos los personajes (sus acciones) son una representación mental a 150 años tras su criogenización; por consiguiente, están muertos. Las distorsiones de la realidad quedan justificadas bajo esta idea del sueño inducido. Del mismo modo, el discurso rompe con la linealidad al remitirse constantemente al mundo mental del personaje para indagar los recuerdos. Es así como el relato va del presente al pasado continuamente para armar –cual rompecabezas– la realidad que circunda a César. La cantidad de información emitida es pertinente y acorde con el modo del narrador: se revelan datos suficientes y se ocultan otros, que son descubiertos al final para mantener el suspenso durante de la trama.

Sin embargo, aunque sería tema de otro análisis, podría afirmarse que el film parte de la concepción de Nietzsche en la que Dios ha muerto y el hombre construye su mundo o su realidad desde su identidad. Esta visión postmodernista de una realidad confusa e incierta inducida por un

sueño/muerte es la que acompaña al film. Esta visión fatalista de la película concuerda con la postura de Molina (2002), quien explica que en los adultos jóvenes, la muerte es percibida en función de una concepción de la vida abocada al término de sus tareas sociales y planes de vida. En ese mismo orden, la aparición de una enfermedad o condición catastrófica, como la desfiguración del rostro del protagonista, se vive como algo muy frustrante y difícil de llevar debido a la imposibilidad de conquistar las metas anheladas.

5. Valoración general

Aunque al inicio de esta investigación se explicaba que, a lo largo de la historia, el hombre ha utilizado el arte para sublimar temas subjetivos —que han obsesionado su existencia—, el cine no ha sido la excepción, pues se ha ofrecido para temas tan complejos como la muerte. En efecto, a partir de este estudio y de los procedimientos aplicados, la hipótesis planteada ha sido perfectamente verificada, ya que existen representaciones asociadas al tema en la filmografía de Alejandro Amenábar. La representación de la muerte encuentra todo un universo de elementos —que varía de acuerdo con el estilo de cada autor— motivado por una actitud subjetiva, derivada de una consciencia arcaica, que hace uso del subconsciente humano para dotar de sentido el concepto de la muerte a través de los códigos filmicos y cinematográficos.

En el aspecto cinematográfico predominan los códigos cromáticos, en sus variaciones más oscuras, para asociarse a los valores negativos de la existencia y las dimensiones negativas de la muerte (psicológica, social y del amor). Por su parte, la iluminación se asocia a la creación de atmósferas, igualmente oscuras y frías, para simbolizar el *lado oscuro* de la muerte y sus valores asociados a una vasta gama de dualidades como verdad/mentira, amor/desamor, luz/oscuridad, encubrimiento/descubrimiento, estabilidad/inestabilidad, cordura/locura, realidad/irrealidad y revelación/ocultamiento, entre otros.

Los movimientos de cámara poseen gran poder de representación y orquestan algunas de las escenas y planos más representativos del filme para connotar valores asociados a la muerte—liberación, por un lado, así como a la pérdida de control y el sufrimiento del personaje, por otro. No obstante, la representación cinematográfica de la muerte centra su atención en las figuras convencionalizadas, con las cuales se establece una asociación directa con los arquetipos universales usados por el ser humano para evocar la muerte. De este modo, el mar, los espejos, el

doble, la niebla, la oscuridad y la casa son figuras recurrentes dentro del discurso de Amenábar, que apuntan a la consciencia arcaica mencionada por Morín (1994).

Una buena parte de los códigos cinematográficos para las representaciones de la muerte manejan referentes pictóricos para crear ese momento estético que embellece, literalmente, una de las áreas más oscuras de la esencia humana. Estos códigos son principalmente los referidos a la composición fotográfica y la iluminación, específicamente.

De los tres filmes analizados, *Los Otros* es la película en la que se desenvuelve mejor la dimensión cinematográfica. De igual modo sucede con *Abre los Ojos* que, bajo las licencias del género de la ciencia ficción, el director manipula con mayor visibilidad los códigos cinematográficos para representar los diferentes valores asociados a la muerte. Sin embargo, en *Mar Adentro*, la dimensión cinematográfica no está tan subrayada, por esta razón su aplicación no es tan visible como en los otros dos filmes. Es probable que esta característica obedezca más a la naturaleza de la historia, basada en hechos reales y, como ejemplo dentro del género del drama, expone un tema tan controversial como la eutanasia.

Desde el punto de vista de los códigos fílmicos, es importante resaltar que las representaciones de la muerte trascienden incluso algunas categorías presentes en la metodología utilizada, tal es el caso del perfil psicológico de los personajes y las construcciones dramáticas, que merecen un enfoque transdisciplinario para abarcar a fondo las complejas representaciones de cada personaje frente al tema de la muerte. Por ejemplo, la combinación de principios provenientes de otras disciplinas (como la psicología y la música) para facilitar el desmontaje y posterior interpretación.

Fílmicamente, Amenábar recurre a las estructuras dramáticas del cine comercial norteamericano en las que el recorrido de los personajes principales se asocia a la transformación radical de un estado inicial a otro final, de mejoramiento o de degradación. El arco de transformación se articula perfectamente con el diseño de los actos estructurados en torno dos o tres puntos de giro que marcan el rumbo de las acciones y el conflicto, tanto en la historia principal como en las secundarias. Para lograr esto, se necesario perfilar un rol claro a los personajes (como actantes) para que el objeto de deseo se encuentre también claramente identificado.

La realidad tiende a desdoblarse

Como parte de este desmontaje es importante mencionar un punto en común en las tres películas: la realidad de los personajes se duplica, algunas veces por *voluntad propia*, como el caso de *Mar Adentro*, donde el personaje usa su mente para soñar o escapar de una realidad física para adentrarse en otra donde solo la muerte garantiza una estancia permanente. En el caso de *Los Otros* y *Abre los Ojos*, el desdoblamiento de la realidad es una consecuencia directa del *deceso* de los personajes y que, sin saberlo, crean distorsiones en su mundo inmediato sin que estos comprendan inicialmente. Es en este punto en el que el uso de los espejos funciona como un indicio de que la realidad se ha duplicado y, frente a este objeto físico, los protagonistas (Grace y César, por ejemplo) reaccionan con terror frente a ese “otro lado” (o ese “más allá”) que intuyen de algún modo.

El desdoblamiento de la realidad es una de las dimensiones que aluden las dualidades existentes en los tres filmes, originadas por la confrontación de dos valores importantes: vida/muerte. Esta dualidad se convierte en un mensaje permanente y muy propio del director español: la muerte es la cara de una misma moneda dentro de una realidad llena de contradicciones y frente a la que prevalecen muchas veces más preguntas que respuestas.

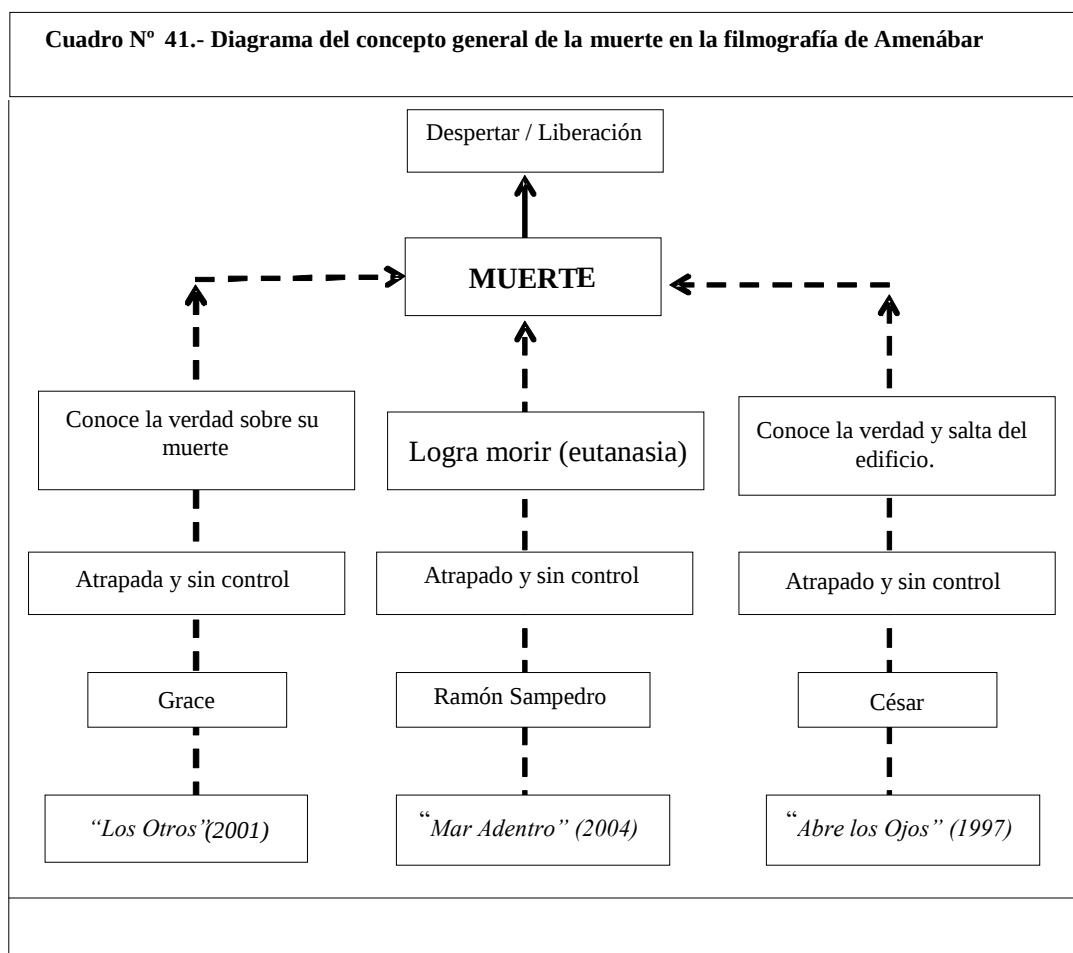
Los sueños y el doble

Uno de los elementos más interesantes en el sistema de representaciones de la muerte utilizado por Amenábar –y que concuerda con los expuestos por Morín (2001)– es el recurso onírico del *sueño* como parte de la acción dramática en la que se impregnan los personajes. Es curioso cómo el *sueño* se integra en la estructura narrativa de las tres películas: en *Abre los Ojos* es toda la realidad simulada o sueño inducido en el que se encuentra el personaje. En *Los Otros*, la acción inicia tras el despertar de Grace en su cama por efecto de una pesadilla y en *Mar Adentro*, el personaje “escapa” de la realidad cuando lo desea a partir de sueños en los que se ve caminando o, incluso, volando.

En *Los Otros*, la pesadilla de Grace se vincula con el crimen que cometió y termina por recordarlo –justo en la escena después del clímax– cuando se revela lo sucedido, además, comprende que, tras su muerte, todo ha vuelto a empezar como si despertase de una pesadilla. Es así como el horror del crimen revelado consume la muerte psicológica, pero que da paso a otro nivel de resurrección en el que la muerte es derrotada por la verdad del amor.

En *Mar Adentro*, la vida es una realidad que el personaje mantiene en estado de pesadilla latente (causante de la muerte psicológica) y es solo en los sueños donde encuentra un escape a otro mundo donde los límites están en la mente de quien sueña. En *Abre los Ojos*, Amenábar representa (con la ciencia ficción) este tema con un personaje que se descubre soñando una nueva vida programada tras su muerte, en espera de un futuro en el que puedan reconstruirle el rostro. De nuevo, la muerte es solamente un sueño que da paso a otra vida donde el personaje principal busca una nueva oportunidad; asimismo, ha de regresar a la verdadera vida, al aceptar morir voluntariamente en un suicidio imaginario tras el cual oye ese tan esperado “abre los ojos” que lo trae nuevamente al mundo real.

Un diagrama se presenta a continuación para poder resumir el enfoque propuesto por Amenábar sobre el tema de la muerte, que sustenta la propuesta remodelizadora de este misterio y que autores como Casetti y DiChío (1991) plantean como uno de los pasos a seguir por todo investigador en el análisis de un filme.



En líneas generales, los tres filmes enuncian la muerte como el momento en que el individuo “despierta” y “se libera” de la vida, de la pesadilla que lo mantiene atrapado y sin control sobre su entorno, al facilitar diferentes niveles (psicológico, social y el amor) para “resucitar” a otra realidad: la verdad de la muerte biológica libera a todos los personajes.

El espejo y el doble

Anteriormente se hablaba del desdoblamiento de la realidad a partir del uso de los espejos como parte de todo el sistema de dualidades utilizadas en las tres películas; sin embargo, merece una especial mención la utilización del *doble* desde dos aristas tan particulares como opuestas:

a) El *doble perseguido*: en la película *Mar Adentro*, el personaje Ramón Sampedro se visualiza a sí mismo en sueños auto-inducidos (meditativos), en los cuales se reconstruye como un individuo capaz de caminar, volar y amar físicamente a una mujer que, en la vida real, no puede tocar. Aquí, el doble es una auto-representación anhelada y perseguida por el personaje. Este doble soñado (o *bueno*) es la promesa del sobreviviente tras la muerte, pues se liberará de las ataduras físicas de la vida de pesadilla.

b) El *doble perseguidor*: en las películas *Los Otros* y *Abre los Ojos*, el doble posee connotaciones negativas muy particulares. En el primer caso, la protagonista no recuerda el crimen, sino hasta el final; mientras durante la película se comporta como un personaje que reprime algo más que sus emociones bajo una coraza de mujer dogmática y autoritaria. Como indicio de ese doble oculto, aparece el espejo en el que se refleja (durante la escena 30) el terror del personaje. En esta escena no es gratuito el uso del espejo para observar la puerta que se cierra sola detrás de ella, pues el autor camufla eficazmente el verdadero enemigo de Grace: ella misma como asesina y suicida. En *Abre los Ojos*, el doble emerge también como una entidad no deseada, pues muestra al protagonista (César) una imagen de la que quiere desprenderse y, sin embargo, no puede: el doble representa el lado oscuro del personaje que se vincula directamente con César (criminal en la escena 81) tras el asesinato de Sofía, que negará continuamente como se niega a sí mismo al usar la máscara en diferentes oportunidades.

En estas últimas dos películas, el doble surge como el enemigo del que huyen los protagonistas, debido a que representa el lado oscuro de la naturaleza que conviene mantener a oscuras o tras una máscara. Esta perspectiva se asocia a la representación de la muerte como condición de la que huye el ser humano; es decir, a las denominadas *muerte excluida* (de García

Orellán, 2003), *muerte invertida* (de Ariès, 1984) o *muerte contagiosa* (de Morín, 1994), que tienen en común el carácter pavoroso de la censura por parte de los propios individuos.

La metáfora femenina de los escenarios

Es importante incluir en este estudio el uso de la feminidad como uno de los elementos recurrentes dentro del discurso asociado a las representaciones de la muerte:

En *Los Otros*, la mujer tiene un rol predominante; ya sea porque es dogmática y controladora (Grace), calculadora y premeditada (Sra. Mills) o rebelde (Ann). Es una figura de referencia para la articulación de los elementos que circundan la representación de la muerte como una fuerza femenina que opaca las participaciones masculinas del filme.

En *Mar Adentro*, la predominancia de personajes femeninos en torno al protagonista de la historia deja clara la influencia de la mujer como fuerza maternal que impulsa al personaje en su búsqueda de protección, al salir de una realidad asfixiante para adentrarse en otra más preservadora –como lo haría un niño a los brazos de una madre–.

En *Abre los Ojos*, el rol de la mujer tiene dos dimensiones opuestas, pero que manejan como punto en común su poder sobre un hombre vulnerable. Desde la perspectiva de la mujer como amenaza, se presenta el personaje Nuria, como causante del “infierno” de César tras el intento de asesinato infructuoso y que terminó desfigurándolo. A esto se suma el retorno permanente de Nuria en la realidad de César, al recordarle con horror la imagen de la mujer de la que quiere huir. La otra perspectiva está representada por Sofía, como una figura benévola y víctima del mismo César, al confundirla con Nuria. Un perfil amoroso, sensible y vulnerable caracteriza a Sofía; sin embargo, posee la capacidad de hacer sufrir a César luego del rechazo.

La casa como útero materno

La casa ha sido uno de los arquetipos universales para representar el lugar de descanso de los fallecidos, quienes, al no trascender, prefieren regresar al lugar que marcó gran parte de su vida. Morín (1994) establece una relación entre la casa y la muerte a partir del carácter cavernoso del hogar y que asemeja a la primera morada en la existencia del ser humano: el útero materno. Es así como, tras el abandono o cambio que representa la muerte, el ser humano busca refugiarse y descansar en el único lugar físico vinculado con su madre: la casa. Esta asociación está presente tanto en *Los Otros* como en *Mar Adentro*.

En *Los Otros*, la casa es una alusión directa a la figura del útero materno oscuro y cavernoso que representa el lugar de reposo y protección para los personajes que en ella residen. Esto se ve reforzado con la intervención de personajes femeninos con gran control (Grace y Sra. Mills) dentro de la casa y con los demás personajes: la decisión final tomada por los personajes, al quedarse en la mansión y defenderla como su hogar ante futuros invasores, representa el regreso a casa que Morín plantea en su estudio.

En *Mar Adentro*, el sentido de la casa (atendida por Manuela y con clara intervención de todo un elenco de personajes femeninos que están al servicio de Ramón) es notable, pues mantiene la vinculación con la figura del útero materno, hogar de quienes buscan protección y atención. La presencia femenina está por encima de las intervenciones de personajes masculinos, quienes tienen un rol que obedece más a las circunstancias inmediatas, mientras que al carácter protector solo lo detenta la mujer y su campo de acción: la casa.

En *Abre los Ojos*, la casa no tiene peso dramático, pero sí resulta notable que –en la última escena– cuando el personaje despierta de la criogenización, se observa solamente una pantalla negra y se escucha una voz femenina que ayuda a despertarlo con tono agradable. En consecuencia, esta situación puede asociarse tanto a la oscuridad de un recinto capaz de recibirlo otra vez a la vida exterior (cápsula criogénica = útero) como a la voz maternal (mujer = madre) que lo despierta. Esto se deduce por las referencias de escenas anteriores, donde el personaje observa en un televisor cómo los pacientes criogenizados son colocados en cápsulas con nitrógeno. El espectador supone que César, al despertar, se encuentra en una de esas cápsulas. Esto representa un nuevo nacimiento a la realidad y constituye otra forma curiosa para representar la feminidad del útero dentro del filme.

El mar

Dentro de este análisis, el simbolismo del mar es importante en la obra *Mar Adentro*, pues la representación que hace el personaje principal de este (“el mar me dio la vida y después me la quitó”) trae consigo claras connotaciones femeninas y, especialmente, maternas que han determinado el destino del personaje, incluso, desde antes del accidente al dedicarse a la marina mercante. Sin embargo, a pesar de ser el escenario de un accidente que marcó su vida, Ramón Sampedro sigue añorando regresar al mar luego de liberarse de su prisión física. Es más que obvio que su representación personal del paraíso se centra en el mar, lo cual concuerda con la

idea de Morín (1994) sobre la muerte maternal centrada en este medio acuoso, asociado con los antiguos arquetipos que recrean el origen del hombre en el mar.

Como punto de partida y de llegada en la vida del personaje, el mar emerge como otra forma de representación de los valores inherentemente femeninos que se presentan en la película, de igual manera, a través de personajes como Rosa, Manuela, Julia y Genné.

Dimensiones de la muerte

Amenábar domina la representación del tema de la muerte desde diferentes aristas, por tanto se convierte en un cineasta que, más allá de la muerte biológica, crea otras áreas de conflicto dramático complejas asociadas a este tema, relacionadas –de forma única– con los títulos de cada obra y que, evidentemente, resaltan estados, percepciones e ideas sobre uno de los temas más complejos para la cultura humana.

Muerte biológica: en *Mar Adentro*, esta dimensión de la muerte se representa de forma explícita en la escena 148, cuando Ramón Sampedro ingiere el cianuro potásico frente a una cámara, en clara afrenta contra una sociedad que le dio la espalda. En los filmes *Los Otros* y *Abre los Ojos* no muestran el momento del deceso de los protagonistas, pero se revela a través de los diálogos: en la primera, la muerte ha sucedido; en la segunda, se intenta evitarla. La muerte biológica es una de las dimensiones con poder dramático, pero carente del nivel de complejidad de los otros tipos de muertes.

Muerte psicológica: es el nivel más complejo, pues implica el colapso mental del personaje al enfrentarse a una verdad: un crimen que cometió (Grace), el rechazo social por el repudio hacia su imagen (César) o una causa como la muerte digna (Ramón Sampedro). Este tipo de muerte se vincula a un tipo de aislamiento psicológico extremo, que detona un conflicto interno del personaje contra sí mismo.

Muerte social: representada en el rechazo del mundo externo, bien sea por una lucha personal (como el suicidio asistido, una apariencia física desfigurada que entra en conflicto con una sociedad materialista) o como aislamiento voluntario, en los casos de Grace y sus hijos. Bajo cualquier justificación, esta muerte social está relacionada con la obligada separación del fallecido del mundo de los vivos. Este aislamiento detona otros tipos de muerte (como la psicológica) que sufren los protagonistas dentro de la historia.

Muerte del amor: es otro de los niveles de gran complejidad representados en el filme: en *Los Otros* se representa bajo la forma de abandono (de Charles hacia su esposa e hijos, para irse a la guerra) y la pérdida viene acompañada del duelo interior de los protagonistas frente a otro que ya no está con ellos. Sin embargo, en *Mar Adentro*, la promesa incumplida de Julia de regresar para morir junto a Ramón representa la muerte psicológica de este al sentirse abandonado por la única persona que estaba más cerca de entenderle. De igual manera, en *Abre los Ojos*, el personaje –anteriormente exitoso con las mujeres– enfrenta el rechazo por parte de Sofía, de quien está enamorado, luego de que esta no pueda soportar su rostro desfigurado después el accidente. Este incidente provoca el delirio, como parte de la muerte psicológica, y que contribuye a enturbiar aún más la realidad en la que está sumergido.

Muerte liberadora/despertar: en las tres películas, la muerte (como verdad, hecho o despertar de una pesadilla) transforma a tal extremo la vida de los personajes que estos encuentran un sentido de liberación para descansar o salir de la realidad asfixiante, porque la muerte (del amor, social y psicológica) es un valor omnipresente que ha marcado sus vidas y del que pueden ser rescatados únicamente gracias a la muerte física y su aceptación.

La visión nihilista de la realidad

Amenábar parte de la concepción de un mundo real asfixiante, excluyente, cruel, materialista, evasivo e incomprensible. De esta visión de un mundo sin esperanzas, sin respuestas, surge un sentimiento de vacío interior donde la realidad puede ser explicada de diferentes maneras y, a la vez, de ninguna, lo cual caracteriza –hasta cierto punto– la posición del cineasta para abarcar el tema de la muerte en sus películas.

El nihilismo concibe al hombre como un niño perdido ante la muerte. Por ello, el cineasta explica parte del concepto de la muerte como una circunstancia que quita significado a la vida y hace verla como una pasión inútil de la cual, irónicamente, es necesario escapar. En *Abre Los Ojos*, el director transmite esta visión nihilista con una construcción dramática fragmentada donde el desorden temporal acrecienta la sensación de una realidad confusa y caótica: existe un juego de dualidades constante: lo real y lo imaginario, lo bello y lo feo, la vida y la muerte.

Para Morín (1994), el nihilismo (como soledad, horror y asco) puede desembocar frecuentemente en la fe casi tan absurda como la realidad de la que el nihil quiere escapar, puesto que solamente “el fanatismo permite olvidar y olvidarse” (Morín, 1994: 306). Es así como

Amenábar deja entrever su propia carencia de respuestas y la obsesión por un tema tan enigmático. Esto explica cómo el hombre –como el único ser que manifiesta horror a la muerte– es al mismo tiempo el único ser que provoca la muerte a sus semejantes, además de buscarla. Esta paradoja se muestra claramente en la filmografía del director: *Tesis* (1996), *Abre los Ojos* (1997), *Los Otros* (2001), *Mar Adentro* (2004), *Ágora* (2009), *Regresión* (2015) y *Mientras dure la guerra* (2019).

Amor y muerte

En las tres películas, uno de los grandes temas subyacentes es el amor como única victoria ante la muerte. En *Los Otros*, la presencia de la madre biológica en la trama refuerza la asociación muerte-madre que fortalece el drama edípico. Con respecto al tema del amor, Barrenechea (2006) expone que el suicidio justificado como un acto de amor, ejemplificado desde la ficción, es una de las formas en las que el hombre acepta el sacrificio de su vida. En esta misma línea, explica la pérdida del amor como otra muerte, cuyo duelo puede ser tan profundo como el de una muerte real.

En *Mar Adentro*, ambos temas se vinculan con la premisa liberadora y explícitamente presentada por Ramón Sampedro cuando expresa que la muerte anhelada vendrá de la mano de quien lo ame incondicionalmente. El amor emerge como una llave liberadora que espanta los valores negativos, asociados comúnmente con la muerte.

En *Abre los Ojos*, el amor no es una fuerza directamente liberadora, pero la despedida de Sofía y su amigo Pelayo por parte de César, a quienes descubre como proyecciones mentales a 150 años en el futuro, trae consigo una perspectiva positiva con la cual el personaje se libera de los conflictos para abrazar el vacío y poner fin a la pesadilla.

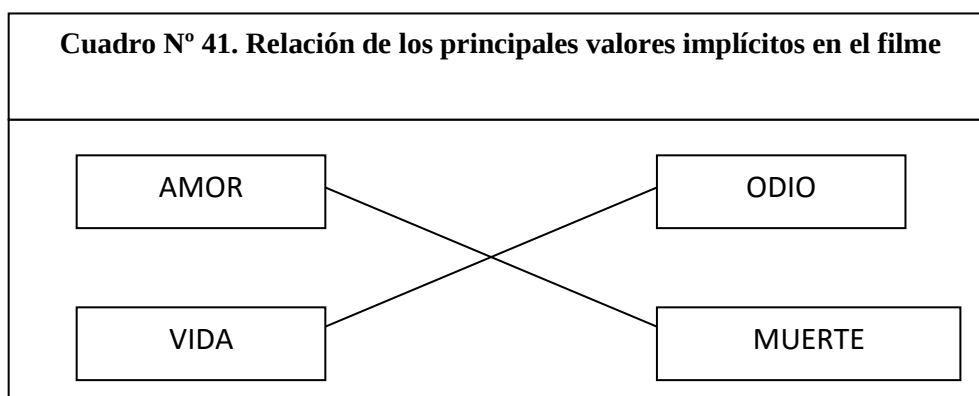
Remodelización del fenómeno estudiado

Dentro de los tres filmes analizados, el amor es uno de los valores presentes a la altura de la muerte como tema central. En *Mar Adentro* y *Los Otros*, el amor funciona como catalizador del cambio final que cierra los procesos de mejoramiento en los protagonistas a través de la muerte-liberación. Por ello, el amor es el acto que permite a Sampedro consumir su suicidio y, de este modo, “volar” hacia un nuevo estado de existencia tras la muerte. Igualmente, el amor es la única respuesta al enigma de la muerte para Grace y sus hijos, quienes, unidos aún más, prometen

defender su hogar frente a nuevos intrusos. Por su parte, en *Abre los Ojos*, el amor se convierte en una de las causas de las desventuras de César, quien se encuentra rechazado por Sofía, pero acosado por Nuria, su amante. De las tres películas, esta última muestra el amor como la causa de las fatalidades en la vida del protagonista, mientras que en los otros se constituye en la salida del abismo para los personajes principales.

El amor es una fuerza contraria a los valores negativos inherentes a la muerte (mentira, desamor, rechazo y locura, entre otros) y puede ser usada solamente para proporcionar valores positivos al convertirla en una llave para la “muerte liberación” (verdad, amor, libertad, aceptación y cordura). Esto coincide con las premisas de las tres películas: “hay cadenas en la vida que solo pueden romperse con las llaves del amor y de la muerte”, “frente a la oscuridad de la muerte, el amor es la única luz capaz de vencerle” y “en una vida de pesadilla, con valores desfigurados, sólo la muerte puede liberar al ser humano”, respectivamente.

De esta manera, el amor y la muerte forman una diada que rompe con la vida o existencia asociada a sentimientos como el odio y otros valores como la locura, el rechazo, la prisión y la mentira, experimentados por los personajes dentro de la dimensión negativa de la muerte: la muerte psicológica, social y del amor. Es así como se puede representar esta relación por medio del siguiente gráfico:



En el gráfico siguiente se explica el recorrido vital de los individuos dentro de un reloj de arena en el que su punto más crítico (el orificio estrecho del centro) se encuentra la muerte, como transición entre una vida de pesadilla (*Abre los Ojos*) con ataduras físicas y emocionales (*Mar Adentro* y *Los Otros*), representada en el bulbo superior, donde el amor transforma la muerte en liberación o despertar a otro estado de existencia, en el bulbo inferior. La representación del amor como pieza que encaja con la muerte obedece al carácter de catalizador, anteriormente

mencionado y desencadena la transformación de la muerte negativa en una dimensión positiva que libera al individuo:

Cuadro N° 42: Remodelización de la representación de la muerte en el filme



Elaborado por Deris Cruzco

A MODO DE CONCLUSIÓN

El cine se presenta como el escenario ideal para la representación de las respuestas a aquellos temas ante los cuales el hombre aún tiene preguntas y debe apelar a su imaginación para plantear sus hipótesis frente a estos. Entender al cine como una herramienta para la representación implica ir más allá del reconocimiento de un recurso visual o técnico para persuadir. Es imprescindible el abordaje del análisis fílmico como un proceso en el que muchos recursos intervienen bajo diversos niveles de complejidad para representar, comunicar y persuadir con un mensaje (mediante elementos audio-escrito-visuales).

El cine no es únicamente montaje o edición ni es un ojo frío y distante que retrata la realidad objetiva, tampoco es una trampa ideológica que atrapa al espectador como una marioneta amarrada a sus hilos. El cine es el primer paso de un largo recorrido carente de un destino definitivo, representa el campo de generación de un discurso que nace en la mente/pensamiento de un artista y que luego, en los procesos perceptivos del espectador, encuentra un punto de transferencia intermedio dentro de todo un sistema de significación que, más allá de cerrarse en una proyección dentro de una sala, se prolonga en un proceso semiótico infinito, donde las interpretaciones no culminan en lo que piense el autor, sino que continúan en la mente del receptor-espectador en función de sus intereses y experiencias, incluso con la certeza de una posible reproducción de aquello captado (o asimilado) en otros discursos o representaciones del lenguaje.

Casi siempre, el cine argumental se decanta por la creación de una obra única –por encima de los condicionantes comerciales, literarios o estilísticos–, para construir un discurso en torno a un personaje (o varios), como una especie de biografía condensada en no más de 200 minutos y en una producción cinematográfica. En estos casos, las cualidades de los elementos narrativos subyacentes emergen a partir de una estructura con el propósito de configurar representaciones diversas sobre un momento histórico en un contexto geopolítico (real o imaginario), que solo el cine puede condensar, describir o tergiversar con el uso de códigos inequívocos de una cinematografía apegada a conexas figuras y representaciones simbólicas, que se ponen al descubierto mediante la reiteración narrativa, incluso, en la (re) creación de un género.

No hay un método único ni universal para el análisis fílmico. Existen diversos procedimientos y propuestas metodológicas que explican con claridad, desde distintas

perspectivas científicas, el modo como acceder a una producción cinematográfica en un intento por dominar cada uno de sus elementos, así como establecer mecanismos de interpretación (por niveles, fases o grados) con la intención de acercarse cada vez más al esqueleto significativo productor de sentidos del filme: metafóricamente, como cuando el hombre intenta descubrir el secreto de la magia o el misterio de la vida y de la muerte.

A partir de la búsqueda del sentido (por parte de la semiótica) y la importancia de la (des) codificación (proceso descrito en algunas teorías de la comunicación y de la significación), el análisis del filme conserva una ingente cantidad de textos, interpretaciones, ensayos y supuestos sobre el significativo desmontaje de los códigos cinematográficos que favorecen, naturalmente, la descomposición estructural de tal producción audiovisual: del fotograma inerte, de la dualidad plano móvil/inmóvil; de la escena, la secuencia y los sintagmas hasta el episodio. Como si se desvelara la marca de cada pincelada dejada en una pintura.

De hecho, la mayoría de los autores han reconocido la importancia de la fragmentación de esta especificidad cinematográfica y de la minuciosa magnitud del proceso analítico de esa obra del ingenio, que ha sido creada para ser exhibida en las salas de cine, en televisión o en cualquier otra ventana de distribución o consumo de contenidos. Difícil tarea esa de “leer-comprender-analizar-interpretar” unos códigos fundamentados en las diversas manifestaciones de la luz y el color, de lo figurativo y lo abstracto, del continente y del contenido; de ese conjunto de representaciones instauradas, programadas y difundidas sobre una idea concreta en una comunicación que *parece ser verosímil*.

Los códigos fílmicos, en cambio, esperan por manifestarse a través un método único –casi utópico– que logre extraer de sus intrincadas relaciones sémicas aquellas asociaciones y sistemas de sentido, propios de una obra artística, que ha sido estructurada a base de ideas externas, de saberes reproducidos o plasmados en función de un entorno; compuesta para resumir la esencia del individuo o del hombre a partir de ciertos saberes que solo la diversidad de las disciplinas científicas existentes son capaces de explicar a pesar de las inquietantes preguntas sin respuestas evidenciadas sobre el misterio humano: aquí el cine se vuelve inexplicable, pero posible. La narración evidencia tal encantamiento, como se ha comprobado.

La metodología propuesta ha funcionado, aunque sigue siendo escueta ante la inmensidad de posibilidades expresivas del filme. La combinación de métodos y procedimientos permiten un mejor acercamiento a la obra cinematográfica, que busca siempre retar y seducir al observador

ante la competencia voraz por dominar el mundo audiovisual contemporáneo en taquilla o en premiaciones; desde la crítica, la ciencia o la misma cotidianidad. No obstante, es necesario estudiar las intrincadas valoraciones de un *código contextual* o aquel en el que los saberes de cada cultura, región, sociedad e industria es capaz de impregnar cada fragmento del filme. Elementos que pasan inadvertidos, muchas veces, en una *glocalización* mediatizada, pues el cine registrará siempre el nivel de verosimilitud necesario para (re) crear historias afines con el ser humano, indistintamente de un origen, desarrollo y situación porque es parte de su propia magia como vehículo cultural; como arte, espectáculo y mediador de temáticas, contextos, ficciones y realidades: se trata de un placer o goce universal.

Tal como se ha demostrado, la representación de un tema (como la muerte) trasciende incluso algunas categorías expuestas por los expertos en este tipo de análisis de procesos comunicacionales (o de difusión). Es necesaria la disertación sobre perfiles psicológicos, antropológicos, políticos y sociológicos (entre otros) de los personajes y las construcciones dramáticas que merecen un enfoque transdisciplinario para abarcar en profundidad las complejas representaciones de cada elemento narrativo frente a la diversidad de ideas, temas y abstracciones propios del hombre o del ser humano en su constitución física y mental, además del ineludible aspecto espiritual (acientífico por demás), que la *realidad fílmica* se atreve también a realizar y representar.

BIBLIOGRAFÍA

- Árias, F. (1999). *El proyecto de investigación. Guía para su elaboración*. 3ª ed. Caracas: Episteme.
- Ariès, P. (1984). *El hombre ante la muerte*. 1ª ed. Madrid: Taurus.
- Ariès, P. (2007). *La imagen pensamiento en Gilles Deleuze: Tensiones entre cine y filosofía*. <http://www.observacionesfilosoficas.net/laimagendelpensamiento.html>
- Asiáin, E. (2011). La imagen deleuziana del pensamiento: método y procedimientos. *A Parte Rei: Revista de Filosofía*, 75, p. 23.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. y Marie, M. (1990). *Análisis del filme*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. y Vernet, M. (2008). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje*. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Azuaga, R. (2005). *Diversidad en los estudios cinematográficos*. 1ª ed. Caracas: Fondo Editorial de Humanidades y Educación Universidad Central de Venezuela.
- Baiz, F. (1993). *Una mirada al guión de cine*. Caracas: Fundearte.
- Baiz, F. (1997). *Análisis del film y de la construcción dramática*. Caracas: Litteae.
- Baiz, F. (1998). *Nuevos instrumentos para la escritura del guion*. Caracas: Cinemateca nacional.
- Baray, H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. <http://www.eumed.net/libros/2006c/203/>
- Bardin, L. (1993). *El análisis de contenido*. Madrid: Akal Ediciones.
- Barthes, R. (1970). *Análisis Estructural del Relato*. 3ª ed. Buenos Aires: Editorial. Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Barthes, R. (1971). *Elementos de la semiología* (A. Corazón & A. Méndez, Ed.). Madrid.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos y voces*. Buenos Aires: Paidós América S.A. Buenos Aires: Paidós América S.A.
- Barthes, R., Bremond, C., Todorov, T., y Metz, C. (1974). *La Semiología*. 3ª ed. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bordwell, D. (1995). *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Brunetta, G. (1993). *Nacimiento del Relato Cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Burero, A. (2008). Pequeño Ensayo sobre la Muerte. *Revista Argentina de Cardiología*, 76(5), p.4.
- Cardona, E. (8 de octubre de 2009). *Análisis del texto cinematográfico* [Diapositiva de PowerPoint] <http://www.slideshare.net/ellacarolina/anlisis-del-texto-cinematografico>
- Carmona, R. (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.

- Carnielli, L. (2012). *Neil Degrasse Tyson y el asombroso universo*. DrGEN. <http://www.drngen.com.ar/2012/03/universo-neil-tyson/>
- Casetti, F y Dichio, F. (1990). *Cómo Analizar un Film*. 1ª ed. Barcelona: Editorial Paidós.
- Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. 2ª ed. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Chion, M. (1985). Ecrire un Scénario. *Cahiers du Cinema*, 9(1), p.223.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Cirlot, J. (2004). *Diccionario de los símbolos*. Madrid: Siruela S.A.
- Cock, A. (2006). *Retórica en el documental. Propuesta para el análisis de los principales elementos retóricos del cine de no-ficción*. Barcelona: Bellatera.
- Comparato, D. (2000). *Cómo escribir el guión para cine y televisión*. 1ª ed. Madrid: Planeta.
- Creswell, J. (1998). *Investigación cualitativa y diseño de la investigación. Elegir entre cinco tradiciones*. Londres: Sage.
- De la torre, S.; Pujol, M. y Rajadel, N. (2005). *El cine un entorno educativo*. Madrid: NARCEA, S.A.
- Deleuze, G. (1983). *La imagen movimiento*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Diccionario Reverso. (2013). Doppelganger. En *Diccionario Reverso*. Recuperado el 12 de diciembre de 2013, de: <http://diccionario.reverso.net/ingles-espanol/doppelganger>
- Eco, U. (1986). *La estructura ausente*. 3ª ed. Barcelona: Lumen.
- Eisenstein, S. (2001). *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Espinoza, L. y Roberto, M. (2007). *Había una vez...Cómo escribir un guión*. 2ª ed. Buenos Aires: NOBUKO.
- Fernández, F. (2005). *El Libro del Guión*. Colombia: Díez Santos.
- Fidalgo, J. (2004). Sobre la muerte voluntaria. *RECERCA. Revista De Pensament I Anàlisi*. (4), p. 111 -123.
- Field, S. (1984). *The Screenwriter workbook*. New York: Dell Publishing.
- García de Molero, Í, y Finol, J. (2006). Semiótica del cine: un modelo dialógico simétrico/asimétrico para el análisis del texto/ discurso fílmico. *Revista Quorum Académico*. 3(1), p. 77-104.
- García de Molero, Í. (2004). *Fundamentos semióticos para una teoría de autor: el cine de Román Chabaud*. [tesis doctoral, Universidad del Zulia]. División de Estudios para Graduados.
- García de Molero, Í. (2010). *Regímenes de signos y nuevos modos de ver en el cine Román Chabaud*. Actividades Postdoctorales en Ciencias Humanas, Post- doctorado en Ciencias Humanas, Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela.
- García, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.
- Gómez, J. (2002). *El cine como guía de iniciación*. 1ª ed. Murcia: Aula Mayores de la Universidad de Murcia.

- González, G. (2009). Los sistemas ideológicos de la muerte. *Revista Reflexione*. 88(2), p. 89 - 100.
- Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural*. Madrid: Gredos.
- Gutiérrez, L. (1978). *Narrativa Fílmica*. Madrid: Pirámide.
- Hartfiel, M. (2005). *La construcción social de la muerte. Una mirada actual*. Recuperado el 5 de diciembre de 2012, de <https://nanopdf.com/download/la-construccion-social-de-la-muerte.pdf>
- Hernández, F. A. (2006). El significado de la muerte. *Revista Digital Universitaria*. 7(8), p.1 - 7.
- Herranz, J., y Lafón, M. (2008). La construcción mediática de la muerte. *Revista Estudios*. 7(8), p. 83-110.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov en película*. California: Universidad de California
- Lawson, H. (1976). *Teoría y técnica de la dramaturgia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Mariño, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Recuperado el 14 de noviembre de 2012, del sitio web del Ministerio de Cultura del gobierno colombiano: <https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Méndez, C. (1995). *Metodología*. Colombia: McGraw-Hill.
- Metz, C. (1968). *Ensayos sobre la significación*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Metz, C. (1972). *Análisis de las imágenes*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Mitry, J. (2006). *Estética y psicología del cine. Las estructuras*. Madrid: Siglo Veintinuno.
- Morín, E. (1994). *El hombre y la muerte*. 2ª ed. Barcelona: Kairos.
- Morín, E. (2001). *El cine o el Hombre Imaginario*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Navarro, S. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Odin, R. (1990). *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin.
- Orellán, R. G. (2003). Antropología de la muerte: entre lo intercultural y lo universal. En W. Astudillo; A. Orbegozo y A. Latiegi. (Ed.), *Cuidados Paliativos en Enfermería* (p. 305 – 322). San Sebastián, España: Sociedad Vasca de Cuidados Paliativos.
- Pimentel, A. (2005). *El Relato*. México: Siglo XXI S.A
- Piñuel, J. (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Revista Estudios de Sociolingüística*. 3(1), p 1-42.
- Posada, H. y Naime, A. (1997). *Apreciación del cine*. México: Alhambra Mexicana.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the folk tale*. The American Folklore Society and Indiana University. <http://homes.di.unimi.it/~alberti/Mm10/doc/propp.pdf>
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y Narración*. 1ª ed. Madrid: Siglo XXI S.A

- Rodríguez, R. (2002). *Luces, cámara, acción: textos de cine y televisión*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Sampieri, R., Collado, C., & Baptista, P. (1997). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGraw- Hill.
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Sánchez, R. (1994). *Montaje cinematográfico arte y movimiento*. 3ª ed. México: Centro universitario de estudios cinematográficos.
- Seger, L. 1991. *Cómo convertir un buen guión en un guión*. Barcelona: RIALP. S.A.
- Sulbarán, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Revista Opción* 16(31), p. 44 – 71.
- Sulbarán, E. (2002). *Análisis de la narrativa fílmica*. Maracaibo: Astro Data S.A.
- Tarín, F., y Marzál, J. (2006). Una propuesta metodológica para el análisis fílmico. *Actas del III Congreso Cultural Trama y Fondo*. Madrid, España.
- Téllez, J. (2007) Ver, Oír. En: J. Talens y S. Zunzunegui. (Ed.), *Contracampo: ensayos sobre teoría e historia del cine* (p. 37-59). Madrid, España: Cátedra.
- Valdellós, M. (2007). <http://www.guionactualidad.uab>. Recuperado el 13 de noviembre de 2012, de <http://guionactualidad.uab.cat/?p=985>
- Vale, E. (1992). *Técnicas del Guión para Cine y TV*. 4ª ed. Barcelona: Gedisa S.A,
- Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Vernet, M. (1976). *Lectures du Film*. Paris: Albatros.
- Vertov, D. (1973). *El Cine Ojo. Textos y manifiestos*. Madrid: Fundamentos.
- Vincent-Thomas, L. (1993). *Antropología de la muerte*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Vollet, M. (2006). Imágenes-percepción y cine en Bergson y Deleuze. *Eidos Revista de Filosofía de la Universidad del Norte*. (5), p. 70 - 93.
- Zechetto, V. (2005) *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure/Pierce/BArther/Eco/Greimas/Verón*. 3ªed. Buenos Aires: La Crujía.

Presentación de la Colección: Premio del Libro Universitario EDILUZ 60 Aniversario. 2021

Como director de la Editorial de la Universidad del Zulia (EDILUZ) tomé la decisión de convocar el Concurso del Libro Universitario EDILUZ 60 Aniversario en el año 2021. Este concurso se abrió para la participación de todos los profesores de la Universidad del Zulia, con el fin de promover y difundir el conocimiento humanístico y científico de nuestra Alma Mater, porque existía una deuda de convertir en libros digitales tantos años de investigación a los que sean dedicado la mayoría de nuestros docentes.

Alrededor de este premio debemos resaltar dos sucesos históricos importantes. En primer lugar, el reconcomiendo a la trayectoria de una editorial universitaria que alcanza sus 60 años de existencia cumpliendo denodadamente sus compromisos y labores; luego, está la aparición de la pandemia de la COVID-19, que nos llevó a cambiar nuestros hábitos cotidianos, y que a pesar de ello no detuvo el funcionamiento de nuestra editorial en pleno confinamiento y restricciones de todo tipo, creándose propuestas alternativas como fue la convocatoria de este concurso del libro universitario.

En este Concurso de Libros Universitarios EDILUZ 60 Aniversario, se evidenció el compromiso de los profesores y el alto nivel académico de la universidad, resaltando la excelencia investigativa, a pesar de la tremenda crisis a la que ha sido sometida la universidad pública en Venezuela durante más de dos décadas.

De los 57 libros participantes en el Concurso de Libros Universitarios EDILUZ 60 Aniversario, los jurados prestigiosos seleccionaron 16 obras para declararlas ganadoras, y cuyo premio consiste en la publicación digital de las mismas, y que hoy es una realidad cumplida. Con el éxito de esta iniciativa editorial se demuestra que EDILUZ está a tono con los tiempos y su forma de gerenciar responde a las exigencias de innovación y transformación impuestas a nivel mundial, con el fin de derribar barreras y ampliar los horizontes que ofrece la globalización de la digitalidad y las nuevas tecnologías en beneficio del desarrollo universitario.

Reciban todos los participantes y ganadores nuestras felicitaciones. Sigamos construyendo el futuro de nuestra Universidad del Zulia.

Poeta Carlos Ildemar Pérez
Director de la Editorial



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

