


[Nota]

Un modelo semiótico para la lectura del discurso cinematográfico

WILLIAM LEONARDO PERDOMO VANEGAS
Facultad de Educación
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Bogotá, Colombia 

Resumen: Este artículo tiene como objetivo presentar un panorama sobre la interpretación y comprensión del discurso audiovisual desde el ámbito de la semiótica. Así mismo, busca describir un modelo de análisis que contribuya a la lectura inferencial del discurso audiovisual. Esta propuesta se torna pertinente en una sociedad actual, en la que el eje de la comunicación son las imágenes que concurren en la estructuración de medios como el cine, la televisión y la Internet.

Palabras clave: Semiótica – Contexto – Educación.

[Note]

A Semiotic Model for Reading Film Discourse

Summary: The aim of this article is to present an overview of the interpretation and understanding of audiovisual discourse from the semiotic scope. It also seeks to describe an analytical model that could contribute to the inferential reading of audiovisual discourse. This proposal becomes relevant in a modern society, in which the axis of communication is based on images which contribute to the structuring of the media such as films, television and Internet.

Keywords: Semiotics – Context – Education.

Introducción

El cine se ha desarrollado bajo la influencia de la fotografía, la pintura, la ciencia y la cultura popular, entre otras manifestaciones, llegando a hacer parte de la industria del entretenimiento, especialmente de los medios de comunicación. No obstante, el cine como medio de comunicación se ha multiplicado mientras que como manifestación artística se ha limitado bastante. En esa medida, este arte se ha popularizado y estandarizado al nivel de la televisión, llegando a ofrecerse como un producto limitado de criticidad.

De esta problemática surge la inquietud sobre el cine como elemento evaluador del mundo, al margen de la industria del entretenimiento. De allí parten las propuestas de algunos teóricos que piensan el cine como un producto auténtico que fomenta la comprensión de las dinámicas del mundo. De tal manera, la preocupación por el rol y la función del discurso cinematográfico ha permeado en ámbito académico, como expresión artística y como recurso didáctico.

El presente artículo pretende acercarse a la evolución de los estudios sobre el cine desde la semiótica, para describir, finalmente, un modelo didáctico que contribuya a la interpretación y comprensión del discurso audiovisual. Aunque el cine es la producción audiovisual que ha aprovechado de mejor manera las virtudes de la tecnología de la imagen en movimiento aún no se evidencia el impacto esperado de estas prácticas en las instituciones educativas. Las reflexiones teóricas en torno a la cultura audiovisual son ingentes y en todo momento es posible descubrir producciones de elevado nivel artístico y narrativo.

Una aproximación a la semiótica cinematográfica

Al hacer una revisión de los estudios sobre el discurso cinematográfico, se evidencia que gran parte de estos se centra en el análisis de su temática o en la búsqueda de la relación del argumento cinematográfico con la realidad social. Bien sea uno u otro tipo de análisis, se pretende segmentar el producto cinematográfico para interpretar su composición desde las partes y así llegar a un análisis global. Se trata, entonces, de sistemas que permiten desglosar los componentes fílmicos para hallar las maneras en que cada representación cinematográfica genera redes de sentido; así con el propósito de hallar sentido

a la producción fílmica aparecen las teorías formalistas (Arheim 1932, Eisenstein 1942) las teorías realistas (Kracauer 1960, Bazin 1966) y la corriente semiótica.

Entre los teóricos que pertenecieron a esta última se puede destacar el trabajo de Jean Mitry [1907-1988], quien propone que el cine es un lenguaje sin signos y, por tanto, no reconoce la relación intrínseca entre lo fílmico y lo verbal. Mitry considera que en el fenómeno cinematográfico la representación se llega a identificar con lo representado y, de esta manera, «las imágenes se comportan como signos a través del proceso del montaje» (1987 (1990):71). Para él, el cine es un lenguaje estético que recurre a elementos distintos del lenguaje tradicional. En otras palabras, para Mitry no existe una relación estable entre los significantes y los significados, por lo tanto el contexto es el que hace posible la significación de la producción cinematográfica.

Jean Mitry fue un teórico cuyos trabajos tuvieron un gran impacto en la teoría cinematográfica, sobre todo su obra *Estética y psicología del cine* (1965), que es el estudio más sistemático y pormenorizado a nivel general de todos los problemas y las cuestiones relativas al cine, tomando aportes de la corriente formalista y conceptos realistas. Su intención era acercarse del modo más científico posible al cine, por lo que comprendía el cine como una forma estética que utiliza la imagen como medio de expresión y cuya sucesión es un lenguaje. Para él, el cine es arte y también objeto lingüístico, es una manifestación estética plural que incorpora toda clase de textos; por consiguiente, cada uno de los aspectos que lo conforman merece un estudio paciente y riguroso, y no la aplicación de una sola teoría o ideología.

Mitry concibe la pantalla como un marco para la estética de la planificación de planos y escenas, el resultado es una visión particular de la realidad. En este marco se puede percibir lo que se muestra, y también, sin velar la realidad con excesos artísticos, otro mundo compuesto por la mente del autor. Así, el espectador ve una película, y también concibe la película en su mente, comparando su forma de ver con la del autor (1987 (1990):83). En ese sentido, plantea una serie de propuestas sobre el espacio, el tiempo, la composición y tipos de encuadre, además distingue entre *montaje interior*, creando significados con las imágenes que hay dentro de un plano y que sugieren un ritmo, y *montaje exterior*, uniendo planos para crear ese ritmo y no otro, ya que no se pueden crear ideas que no surjan de las imágenes iniciales. Utilizando ambos montajes, las producciones cinematográficas encuentran soluciones

poéticas que trascienden los argumentos y la realidad, logran crear emoción y motivan la idea de un mundo nuevo psicológicamente real.

Para este autor, el cine expresa la vida con la vida misma y no se puede entender según las reglas y principios convencionales del arte; desecha las películas teatrales y las totalmente expresionistas o abstractas, se acerca a Eizenshtéin más que a Bazin cuando dice que el montaje reflexivo está en las películas importantes, en las cuales existe tensión entre lo que se muestra y lo que se siente, y además trascienden el relato y ofrecen una experiencia. En otras palabras, para Mitry, el cine muestra el drama del hombre frente al mundo, que se organiza en una narrativa con forma estética y con códigos poéticos que permiten ver más allá, otros significados.

Las aportaciones de Christian Metz [1931-1993], desde los estudios semióticos, también han sido relevantes en el campo de la teoría cinematográfica. Afirmaba que era el momento de dar el relevo a las aproximaciones generales y totales, para empezar a realizar acercamientos específicos, más científicos y menos especulativos. Aplicó al estudio del cine disciplinas que él dominaba, como la lingüística y el psicoanálisis, con su artículo «Le cinéma: langue ou langage?» (1964) inaugura una nueva vía que rechaza la ontología y prima una metodología de estudio. Para él y otros semióticos el cine no es una lengua con un sistema de signos para la intercomunicación, es un lenguaje sin gramática que combina y organiza imágenes, trazos gráficos, palabras y sonido (1972:39). Así mismo, Metz diferencia lo fílmico (técnica, industria, directores, censura, público, actores, entre otros) de lo cinematográfico (estudio interno de la mecánica de las películas, aisladas de todo contexto, cómo se construyen y transmiten sentidos, y cómo una película, o un grupo de ellas, tiene significaciones especiales). Pues bien, lo fílmico, como no es estudio de la semiología, lo deja para otras disciplinas.

Metz estudia las películas con rigor metodológico, preguntándose con qué códigos y mensajes codificados funciona el cine para transmitir significados al espectador. Al respecto, afirma que el cine utiliza códigos-mensaje, como por ejemplo los movimientos de cámara, el *flash-back*, el claroscuro, los símbolos culturales y los tipos de montaje. Algunos códigos son comunes a todas las películas, otros pertenecen a un género, e incluso los hay propios de un autor. Los códigos se relacionan en un conjunto, en un texto, en una secuencia, en una película o en un grupo de películas, de tal modo que pueden sentirse y leerse como un todo.

Desde una perspectiva semiótica, Metz contribuye al estudio considerando que el cine comunica significados denotativos (imágenes que muestran similitud entre significante y significado, y con las que se aproxima a la realidad), y significados connotativos (que son más producto de la cultura, como las figuras retóricas de los planos que intentan transmitir ideas y convierten al cine en algo dinámico) (1972:256).

Los trabajos de Christian Metz se centraron en los problemas enteramente lingüísticos, pues en estos se aborda el estudio del significante y el significado en el texto fílmico. Por consiguiente, Metz, siguiendo las sugerencias de Barthes, establece que un análisis del complejo discurso del cine «no puede reducirse a las convenciones de una lengua, puesto que no es descomponible en unidades discretas, sino que su funcionamiento se basaría en una combinatoria de grandes unidades sintagmáticas» (1972:372). En este sentido, para Metz el cine no puede ser visto como una lengua en términos de Saussure, puesto que las imágenes no se consideran como signos ni como unidades semejantes a las palabras, ni mucho menos pueden ser organizadas acorde con una sintaxis gramatical. Por lo tanto, define el cine como un lenguaje. Las teorías sobre el cine de Metz, basadas en la fenomenología, permitieron relacionar la imagen cinematográfica con la realidad misma y defender su resistencia a considerarla como signo.

En trabajos posteriores, Christian Metz, integrando el estructuralismo Hjelmsleviano, definió el objeto de la semiología del cine, la cual buscaba ocuparse del significante, de la forma de la expresión, y de la forma del contenido, es decir, de la significación. A partir de estos planteamientos se fundamentó el análisis textual fílmico de las dos últimas décadas. Es así como Metz postula otra perspectiva para el estudio semiótico del cine recurriendo a la teoría de los códigos, poniendo de relieve la heterogeneidad de lenguajes y sistemas, de códigos que configuran el discurso fílmico otorgándole una gran potencialidad comunicativa. Esta nueva perspectiva sobre la investigación de la semiosis cinematográfica fue continuada por Umberto Eco, Emilio Garroni y Gianfranco Bettetini en Italia, por Iuri Lotman y Viacheslay V. Ivanov en la antigua Unión Soviética.

En definitiva, los estudios semióticos de Metz se extiende en otras reflexiones y métodos, como el psicoanálisis, y proporciona un objetivo de estudio: el texto cinematográfico como espacio de estrategias de comunicación audiovisual.

En el marco de la corriente semiótica también están el francés François Jost y el canadiense André Gaudreault, quienes han centrado su propuesta en la narratología cinematográfica, la semiótica y la literatura partiendo de las teorías de Christian Metz, Noel Burch y Gerard Genette. En su texto *Relato cinematográfico* (1990), Gaudreault y Jost sostienen la premisa de que toda producción cinematográfica intenta relatar o contar una historia, a la que defienden mediante el análisis de una diversidad de películas que componen la historia del cine y una exposición metódica de los conceptos más significativos de la narratología, en particular de las teorías propuestas por Christian Metz.

En otro ámbito se mueve el teórico francés Jacques Aumont, quien aborda la estética cinematográfica mediante una perspectiva multidisciplinar. En su obra ofrece un amplio panorama sobre la teoría y la estética del cine según sus diversos enfoques. Además, establece una relación entre el cine y un conjunto de disciplinas que lo complementan y lo enriquecen.

Otra de las principales propuestas de análisis cinematográfico es la presentada por el estadounidense David Bordwell, en sus textos *El arte cinematográfico* (1979), *La narración en el cine de ficción* (1985a), *El cine clásico de Hollywood* (1985b) y *El significado del filme* (1989), en los que explora la historia, la teoría, la narratología y la estética del cine. En su obra, Bordwell pretende resaltar la relación entre el cine y la narración. Para ello realiza un recorrido por las distintas teorías que se han presentado sobre el tema y, finalmente, estructura un nuevo enfoque basado en la narrativa fílmica para abordar la obra cinematográfica.

Bordwell elabora una taxonomía de los principios y procedimientos básicos para la interpretación de la producción cinematográfica. Al respecto, afirma que en el momento de darle sentido a una película, el espectador puede crear cuatro tipos de significados: el significado referencial, el significado implícito, el significado explícito y el significado sintomático (o reprimido).

El significado referencial se encuentra en el momento en que se construye un mundo concreto en relación con la película; en otras palabras, es cuando el espectador encuentra un sentido, en términos narrativos, al film. El significado implícito es el relato que ofrece el film; es la unión cronológica de los hechos presentados en la producción cinematográfica. El significado explícito consiste en asignar una interpretación conceptual al contenido del film, su función radica en crear una reflexión sobre el argumento de la película. El significado

sintomático son las diversas interpretaciones que pueden surgir de las reflexiones del film (1979 (1995):172).

Así, para Bordwell la interpretación del film consiste en un proceso de producción de significado, es un acto consciente de lectura de las imágenes para buscar relaciones, conexiones culturales o estéticas. En este proceso interpretativo se vinculan elementos psicológicos, sociales y culturales.

Un modelo para la lectura del discurso cinematográfico

El discurso cinematográfico, entendido como un acto comunicativo, es un proceso abierto, en el que el mensaje varía según los códigos, los cuales entran en acción según las ideologías y las circunstancias, además todo el sistema de signos se va reestructurando continuamente sobre la base de la experiencia de descodificación que el proceso instituye como «*semiosis in progress*» (Eco 1975 (2000):409). En este sentido, la semiótica proporciona un conjunto de instrumentos que la sitúan como un método preciso y eficaz en el campo, al menos, de las ciencias humanas y sociales. La semiótica tiene la riqueza y la consistencia necesarias para acompañar la producción y la interpretación de sus múltiples aspectos teóricos y empíricos. Partiendo de estas reflexiones se ha construido un modelo de análisis del discurso cinematográfico en el que converjan el lenguaje, el mundo y los personajes.

Este modelo con base en la semiótica propone desarrollar el análisis y la investigación del objeto desde los niveles sintáctico, semántico y pragmático. Estos tres se entienden como complementarios por cuanto se aplican sobre un objeto al que tratan de iluminar desde diferentes ángulos. Lo que quiere decir que las mismas unidades del filme pueden ser contempladas como semánticas, sintácticas o pragmáticas (Soriano, Perdomo y Sánchez 2014:111).

Este modelo se entiende como un conjunto estructurado y jerarquizado de categorías, nociones, relaciones y niveles que se aplican sobre el fenómeno cinematográfico con el fin de iluminar su configuración y favorecer la comprensión y recepción del mismo.

Etapas del análisis

Acorde con el modelo, la fase inicial es una etapa previa al análisis en la que debe quedar claro cuál es el fin mismo del ejercicio. Todo ejercicio de análisis de un filme parte siempre de un objetivo previo. Este objetivo se puede articular en

una o varias preguntas que dejan ver aquello que se pretende resolver tras el análisis. Si la pregunta es más o menos abierta, si hay en ella implícita una hipótesis que el analista pretende defender, o si se enfoca exclusivamente sobre un aspecto parcial de la película, todo ello está permitido y depende del interés del observador.

En la etapa del análisis propiamente dicho se centra la atención en la descripción de los componentes (y a la vez categorías de análisis) que estructuran el discurso cinematográfico. Los que aquí proponemos son: *el personaje*, donde se indaga la construcción de un personaje nuclear (no tiene que ser necesariamente el protagonista) sobre el que gira el análisis, las *interacciones*, en las que se evidencian las relaciones de poder que surgen entre el personaje nuclear seleccionado y el resto de personajes, y el *mundo*, en donde se tiene en cuenta la mente, la cultura y el contexto. Teniendo al lenguaje como el eje conductor del análisis, las tres categorías propuestas permiten dar cuenta de los elementos relevantes del lenguaje verbal y no verbal (Soriano y otros 2014:113-15).

El *personaje* es la categoría que permite develar quiénes son los seres que hacen parte de la ficción cinematográfica. Las conductas de cada uno de los personajes son adquiridas en relación con otros personajes y con el mundo del cual hacen parte. Estas conductas son el principio generador y unificador del conjunto de ideologías y prácticas de cada personaje. Por medio de la observación de las conductas se pueden entrever cosmovisiones y pasiones.

En síntesis, en la dinámica del análisis del discurso cinematográfico, esta categoría debe considerar la cosmovisión —entendida como los pensamientos y las concepciones del mundo—, las disposiciones físicas —entendidas desde lo kinésico y lo proxémico— y el dinamismo emocional del personaje. Así, estos tres elementos conciben un principio generador de acciones y un sistema clasificador de las prácticas sociales en el interior del relato cinematográfico. De estos tres aspectos surgen las disposiciones adquiridas. Es decir, las percepciones, los sentimientos y los pensamientos de cada personaje. En otras palabras, el análisis del personaje se detiene a responder interrogantes como: ¿Quién es el personaje? ¿Qué dice el personaje? y ¿Qué hace el personaje?

Las *interacciones* son las acciones recíprocas entre todos los personajes que tienen propósitos individuales o compartidos, convergentes o divergentes en el interior del mundo de la ficción cinematográfica. Las interacciones se presentan como un intercambio consciente o inconsciente entre al menos dos personajes,

que actúan como organismos socializantes. El análisis de las interacciones contribuye a vislumbrar los propósitos de cada uno de los personajes al interior del campo en el que están inmersos. En ese sentido, el análisis de las interacciones en el discurso cinematográfico parte de cuestionamientos como los siguientes: ¿Con quién se relaciona cada uno de los personajes? ¿Cómo interactúan los personajes entre sí? ¿Cómo son las relaciones de poder entre los personajes?

El *mundo* es el lugar de encuentro de los individuos y grupos del relato, que permite la confrontación de opiniones, aspiraciones, iniciativas y propuestas, representativas de una gama de identidades y de intereses específicos de los cuales son portadores tales agentes. El mundo se define como el lugar de confrontación de intereses, de toma de decisiones sobre las acciones concretas que deben ser ejecutadas en un contexto particular. En el mundo se despliegan relaciones de poder y operan factores de desigualdad. Interrogantes como los siguientes son viables en esta categoría: ¿Cuál es el contexto en el que se desarrollan los acontecimientos? ¿Existen grupos sociales determinados en los que se enmarcan los acontecimientos de la historia? o ¿Existen elementos jerárquicos en el interior de los grupos sociales? ¿Cuáles son sus características?

En esa medida, el *mundo* se concibe como un espacio social, un ámbito de interacciones entre actores desiguales, interdependientes y contradictorios, configurados en relación con una realidad, y al que también corresponden instituciones específicas formales e informales, con sus propias leyes y reglas. En el mundo cada uno de los personajes lleva adelante sus intereses específicos a partir de su situación, adhesión y aspiración estructural.

Categorías de análisis

A continuación se presenta una serie de aspectos a observar a la hora de realizar el análisis de una película. Por razones metodológicas se han agrupado estos aspectos en las tres categorías mencionadas: *el personaje*, *las interacciones* y *el mundo*. Si bien se anima al lector a que lleve a cabo su experiencia de análisis en el orden que aquí se propone, se trata, no obstante, de un modelo flexible, que permite a quien analiza escoger su propia ruta.

Por lo tanto, distintos análisis de un mismo filme pueden ser complementarios. Así, es posible que un espectador decida centrar su atención en una sola escena de una película, al considerarla el centro de la trama, o que otro lector del filme

decida llevar su análisis hacia aspectos que un tercero considere secundarios. Ningún elemento de una película es más importante que otro. Todo depende del interés del observador en cada instante.

Como regla general, antes de iniciar el análisis de una película es conveniente que el espectador cumpla con algunas actividades preparatorias, tales como la realización de una ficha de la película, en la que se incluya toda la información básica concerniente a la producción: aspectos históricos, técnicos y artísticos, argumento, personajes, tiempo y lugar en el que se desarrolla la trama, manejo del lenguaje cinematográfico y todos los aspectos que considere lo suficientemente valiosos como para ser incluidos en su análisis.

Como ya se mencionó, dentro del modelo de análisis del discurso cinematográfico que se propone, la primera dimensión en torno a la cual se desarrolla la labor exegética, es la denominada el *personaje*.

El personaje

Esta categoría de análisis apunta a cada uno de los seres que se encuentran al interior de la ficción cinematográfica. En el mayor número de casos, los personajes parecen correlatos de personas traídas del mundo real, si bien es fundamental no dejarse llevar por la apariencia, ya que se encuentran en el ámbito de la ficción personajes cuya condición supera a la naturaleza humana.

En ocasiones, el personaje puede ser no humano. Animales, plantas, objetos inanimados que cobran vida, incluso conceptos abstractos pueden desempeñarse como personajes, adoptando a veces cualidades humanas en su comportamiento, como el uso de un lenguaje verbal, en tal caso se trata de un proceso de personificación, por el cual un ser no humano adquiere ciertos rasgos de persona en su conducta.

El análisis de un personaje atiende a tres grandes subcategorías: *quién es*, *qué dice* y *qué hace*. La suma de estas tres dimensiones dará lugar a la construcción del personaje como una totalidad.

a) *Quién es*. La esencia de un ente es aquello que permite que este sea el que es y no ningún otro. En otras palabras, aquello que hace que no pueda ser confundido con ningún otro. La esencia de un personaje es aquello que permite que ese personaje sea único. Por lo tanto, el análisis debe circunscribirse a todo aquello que puede referirse a la esencia del personaje, es decir, a aquello que lo convierte en un personaje sin par.

Es posible llevar a cabo la descripción de un personaje previamente a la atención a sus interacciones con otros personajes o a su lugar en el mundo. Esa descripción del personaje abstraído de su circunstancia ha de ocuparse de todo aquello que es observable por un espectador ajeno a la trama en la que se ve envuelto el personaje. Ninguna observación es absolutamente objetiva. Una descripción es un ejercicio de apreciación llevado a cabo por un sujeto.

Lo más pertinente es comenzar por observar y describir los rasgos físicos del personaje yendo de lo más general a lo más específico. La descripción física de un personaje permite que lo interpretemos a partir de la preocupación por ciertos aspectos que resultan evidentes. Es posible encontrar sentido en las facciones de un rostro, un cuerpo, una manera de caminar, etc. Se logra realizar así algo parecido a un retrato previo del personaje, un esbozo del ser que más tarde se matizará al estudiar sus acciones físicas y sus actos de habla. Al describir se seleccionan ciertos elementos, descartando otros. La marca de los cigarrillos que fuma el personaje, la mano con la cual escribe, o el modo de ajustarse la corbata pueden ser más significativos y, por tanto, dignos de nuestra atención, que el color del cabello o la talla corporal.

A veces, a la descripción de los rasgos físicos de un personaje hay que sumar ciertos objetos que lo acompañan. Estos objetos son la prolongación del cuerpo del personaje y, en algunos casos, pueden incluso sustituirlo. Describir el escritorio en el que pasa las horas un escritor o el estudio en el que pinta un artista es, también, describir la personalidad de ellos mismos. La ropa, los accesorios que usa el personaje, los objetos que los acompañan y los lugares que frecuenta, merecen a veces mayor análisis que su fisonomía.

b) Qué dice. Uno de los elementos que permiten al espectador comprender mejor al personaje es su uso del lenguaje. El personaje, en su relación con otros y con el mundo, hace uso de alguna facultad expresiva, por precaria que esta sea. Habla con sus palabras, pero también comunica con su cuerpo, sus gestos, y utiliza, perfilados con su sello personal, ciertos símbolos. Este momento del análisis del discurso del personaje es necesario para comprender, no sólo su personalidad y su pensamiento, sino el alcance de sus actos, su importancia dentro de la historia, su capacidad de influencia sobre el entorno.

En la interacción cotidiana, las palabras parecen servir para algo más que para afirmar, negar, preguntar o responder. La premisa que acondicionó al lenguaje a mero principio de representación de la realidad, ha quedado superada por aquella que lo posiciona como principio de construcción de ésta y más aún

como mecanismo de acción social. La esencia misma del lenguaje otorga al sujeto el poder de nombrar y de hacer. De ahí que definir al personaje implica considerarlo como un sujeto discursivo que modifica sus estados y los de los otros gracias al enunciado, entendido como acto de habla que va de lo evidente —locución— pasando por la intención —ilocución— hasta el efecto —perlocución—.

Más allá de las marcas físicas del personaje y de las formas de relacionarse con los demás, y de los indicios que puedan indicar quién es y qué hace el personaje, lo que dice establece unos vínculos con la manera en que el personaje entiende y actúa en el mundo, lo que piensa exteriorizado en lo que dice deja una estela que permite mejor predecir y comprender lo que hará.

Analizar al personaje como sujeto discursivo responsable de los enunciados, admite retomar cuatro subcategorías que pueden ser utilizadas libremente en el análisis. Para acotarlas contribuye retomar los planteamientos de Emile Benveniste (1971) sobre la teoría de la enunciación y de manera más inmediata la propuesta sugerida por Julio Escamilla (2000:37-50) en torno las estrategias discursivas que enfrentan a sujeto enunciador y a sujeto destinatario:

1. *Enunciador*: este sujeto posee dos facetas: a) *yo comunicante* (sujeto cognitivo), y b) *yo enunciante* (imagen discursiva). El *yo comunicante* es el sujeto cognitivo, que construye un enunciado con una intención; mientras que, el *yo enunciante*, es el sujeto físico, imagen discursiva, que ejecuta el enunciado. En el caso de estrategias discursivas como la mentira, la provocación y la ironía, el sujeto cognitivo no coincide con la imagen discursiva, en tanto el primero, quien conoce la verdadera intención de sus palabras, actúa a través del segundo, para hacer que el destinatario responda según su intención, por medio de la aceptación de enunciados que trasgreden el principio de veracidad, sinceridad y cortesía.
2. *Destinatario*, con dos caras: la del *yo destinatario* (real) y el *yo interpretante* (ideal), aquí la faceta ideal constituye al sujeto para el que está construido el mensaje de modo ideal, es decir, sobre el que se logra el efecto, mientras que la real alude al sujeto que es capaz de deconstruir el uso intencionado del lenguaje, retomando el ejemplo anterior, aquél que es capaz de saber que le mienten o que lo provocan.
3. El *enunciado* es la configuración discursiva que permite la interacción entre enunciador y destinatario, a través de él se da un juego cognitivo entre

información dada e información nueva —el tema y el rema—, la información contextual y la situacional. Adicionalmente, el enunciado es un dispositivo de acciones e ideas, es decir, en su paso por el intercambio comunicativo discretamente prepara y motiva para la acción y el pensamiento.

4. *El posicionamiento discursivo* revela el lugar, el rol o el punto de vista, que el personaje deja entrever en su discurso, la forma en que se ubica en la relación de poder inherente a toda interacción, el tratamiento ético o moral que da a los acontecimientos y el lugar y el rol que le da a los otros en la comunicación, dado que en muchas ocasiones lo que se dice está condicionado por una forma particular de verse a sí mismo y por lo mismo de percibir, de juzgar y de actuar en el mundo.

c) *Qué hace*. Es lógico pensar que un personaje está atado a la responsabilidad de los actos que efectúa. Las acciones que lleva a cabo un personaje o sus reacciones ante las acciones de otros, permiten de nuevo ir añadiendo semas a la significación global del personaje.

Las acciones del personaje dependen de su objetivo en la historia. Para llegar a su objetivo, debe superar una serie de obstáculos que determinan las acciones que deberá llevar a cabo. Aunque el personaje sobre el que el investigador centre su atención no sea el eje central de la historia, llevará sobre sí el peso de unas acciones u objetivos específicos que deberá cumplir o no (no siempre el personaje cumple su objetivo), para reforzar la acción dramática total de la historia.

Las acciones del personaje están determinadas a su vez por los objetivos de los demás personajes. En la historia no existen personajes que no modifiquen o aporten al desarrollo dramático. Sus acciones siempre están determinadas por la línea dramática, y las decisiones que determine tomar le dan el cambio o giro dramático que enriquece la historia y su desarrollo. Estas acciones hacen que el personaje que conocemos al principio de la historia, no sea el mismo que reconocemos al final.

Las acciones del personaje se pueden distinguir en dos tipos: internas y externas. Las primeras tienen que ver con el desarrollo del plano psíquico. En ellas podemos analizar sus sentimientos, principios, motivaciones y todo lo que tiene que ver con su personalidad. Las segundas tienen que ver con el desarrollo de la línea física del personaje. En ellas podemos analizar su relación

con los demás personajes, su forma de moverse, de gesticular, de hablar. En definitiva, todo aquello observable por los sentidos.

La naturaleza y condición del personaje marca la especificidad de sus acciones. Podemos encontrar personajes en los cuales las acciones internas son determinadas por las acciones externas, y personajes cuyas acciones externas son determinadas por sus acciones internas. En otros casos, las acciones del personaje están en total contradicción y no corresponden a una línea lógica.

Los personajes, según las características de sus acciones, influyen en mayor o menor medida en la línea dramática de la historia. Los personajes con características internas, cuya motivación es más psicológica, enriquecen la historia y cargan con los principios o mensajes éticos que el director o creador de la historia quiere transmitir a su público. Los personajes con características externas cuya motivación es más física permiten al creador no sólo el movimiento en la línea de acción, sino también el enclave de la historia en un contexto físico real de acciones concretas.

El objetivo de un análisis de las acciones de los personajes es que el observador pueda identificar la lógica de tales acciones y el modo en que éstas modifican su relación con él mismo y con los demás personajes, la forma en que las acciones tienen influencia en la trama de inicio a fin.

Las tres subcategorías de análisis del personaje que aquí se proponen son como las tres caras de una figura escultórica. Así debe entenderse al personaje: no como un ser plano, estático y uniforme, sino como un ser complejo, dinámico y variable. Todo análisis debe ser doble: un análisis sincrónico, que dé cuenta de momentos trascendentales en el desarrollo histórico del personaje, y un análisis diacrónico, que se despliegue sobre el total de la linealidad temporal que es un personaje, desde su origen hasta su desaparición.

Las interacciones

Dentro de este modelo de análisis del discurso cinematográfico, se considera conveniente atender a las interacciones o relaciones intersubjetivas que parten del elemento que hemos considerado nuclear, el personaje, y se extienden al resto de personajes de la película. Consideramos insuficiente un análisis del personaje que empiece y acabe en sí mismo puesto que solo es concluyente a partir de la atención a su comportamiento en sociedad. Ahí es posible matizar o corregir la descripción que del personaje se había ofrecido aisladamente.

De acuerdo con Ramírez (2004:104), la comunicación se entiende como una relación entre desiguales, ya que parte de un supuesto comprobable: tal que, tanto el mundo real como el de las películas, están compuestos de seres únicos y diversos. Eso significa que cada encuentro entre dos o más seres constituye una estructura de relaciones de múltiples tipos que determina el carácter del acto comunicativo.

Como es obvio, cada personaje tiene en mente al menos un propósito (pueden ser muchos) a cumplir al interior de un acto comunicativo. Puede haber propósitos a corto o a largo plazo. Puede que los propósitos de diferentes personajes se hallen en la misma dirección o sean contradictorios. Pueden seguir un orden determinado o carecer de él. En cualquier caso, que un personaje considere exitosa o no su participación en un acto comunicativo tendrá que ver con su particular propósito a cumplir.

Otro aspecto esencial aquí tiene que ver con los referentes con los que cada interlocutor se enfrenta en el encuentro comunicativo: presunciones, concepciones del asunto a tratar o resolver, consideraciones en torno a lo correcto, lo normal o lo aceptable, imaginarios, prejuicios y expectativas. Todos ellos vuelven lógico que las situaciones comunicativas estén normalmente plagadas de múltiples tensiones y desencuentros.

El logro de los propósitos particulares de los participantes en un acto comunicativo, es un juego persuasivo de defensa y ataque que tiene mucho que ver con las luchas dialécticas de la retórica clásica. Es función de quien busca interpretar un filme de manera acertada, tener presentes las llamadas falacias de la argumentación con las que muchos personajes aspirarán a obtener sus propósitos personales desde sus referentes particulares.

La atención a los propósitos y a los referentes, dos factores fundamentales dentro de un modelo comunicativo como el propuesto por Ramírez (2004:107), se convierten entonces en dos subcategorías indispensables para la comprensión de las interacciones humanas dadas en el filme, «además de unos saberes sobre la comunicación en general y en particular que están valorados sobre la cultura y la sociedad, llamados competencias comunicativas, cosmovisivas e ideológicas» (*Ibíd.*: 107).

Los roles jerárquicos cobran una importancia fundamental en las interacciones comunicativas. Ciertas actitudes y comportamientos, al igual que ciertas expresiones lingüísticas, solo son comprensibles atendiendo a este aspecto. Las

relaciones de poder en cualquiera de sus versiones —económica, laboral, social o política— quedan fuertemente marcadas en los discursos de los interlocutores y en sus acciones, que suelen ir de la mano, ya que en estas situaciones, tal vez como en ningunas otras, las palabras deben ser consideradas junto al volumen empleado, los gestos y ademanes que las acompañan, el cuerpo total y el escenario donde sucede el intercambio comunicativo. Así, todos los elementos verbales y no verbales deben ser considerados.

El juego de poder que suponen las interacciones humanas, evidencia jerarquías y clasificaciones en los grupos. Cada personaje, al interactuar en el campo, asume una postura, que puede ser de sumisión o de imposición. Así, en el plano de las relaciones de poder es posible hablar de dos tipos de interacciones: las de igualdad y las de superioridad-subordinación.

Las interacciones de igualdad son aquellas en las que ninguno de los personajes busca imponerse. Desde esta forma de interacción todos tienen iguales oportunidades. En ocasiones esta igualdad se presenta gracias a la dominación de un agente externo o un tercero. Pensemos en el caso de una guerra o un conflicto entre dos partes que puede llegar a su fin por la aparición en escena de una tercera que tiene conflictos con las dos anteriores. Al ser una figura negativa para las dos primeras, estas se pueden unir para no sucumbir ante la tercera.

En las interacciones de imposición es clara una superioridad de una de las partes, hegemonía que se presenta en el discurso y en las acciones. Este tipo de interacciones implican el control de una parte sobre la otra. Podemos pensar en relaciones bilaterales en las que la parte dominante requiere de la parte subordinada para mantener el poder.

En consecuencia, en el mundo configurado en el filme las interacciones se presentan como procesos de intercambio entre los personajes, donde en ocasiones se pretende favorecer la integración y la convivencia, aunque casi nunca el proceso esté absolutamente exento de conflictos.

Por último se pueden incluir todas aquellas comunicaciones en las que no existe un emisor determinado. Surgen de objetos circunstanciales ligados a la cultura y la sociedad que forman parte de la cotidianidad. Mensajes que tampoco tienen un receptor específico, que han sido expulsados al azar buscando afectar de algún modo el comportamiento de los individuos. Los mensajes publicitarios son un buen ejemplo de ello. Por lo tanto, es recomendable fijar la mirada

especialmente sobre el rol de receptor de comunicaciones de cada uno de los personajes, ya que habitualmente es dicho papel el que más habla de sí mismos. La comunicación de hecho, se inicia en la recepción de mensajes enviados desde el mundo a los personajes, siendo todo acto de interpretación previo a cualquier acto de producción discursiva.

El mundo

La representación y la construcción de la realidad han tomado un lugar destacado en los estudios del discurso, dado que a partir de aquellas se crean las significaciones imaginarias que dan sentido y hacen funcionar al mundo. Todo discurso es una gran urdimbre en la que se entretajan signos, símbolos e informaciones emparentadas con una cultura o una ideología.

En este modelo de análisis el mundo está integrado por las representaciones sociales, la ideología, la cultura y el contexto. Estas subcategorías intervienen en la integración discursiva de la realidad y, por tanto, son el horizonte de pensamiento y acción que explica cómo y por qué se desencadenan ciertas interacciones y el posicionamiento en ellas de los personajes. Así, en las películas cada interacción tiene como telón de fondo al mundo. Conocer los dominios que lo componen permite interpretar la discreta, pero eficaz, relación entre lo que saben, piensan, sienten, dicen y hacen los personajes.

Cada vez que apreciamos un filme nos encontramos con matices culturales, contextos históricos y prácticas sociales, que nos ayudan a tejer una suerte de red imaginaria que orienta la caracterización y comprensión de lo que son las sociedades y de cómo cada una, a su manera, entiende y habita el mundo. Ese cristal por el cual las comunidades observan y actúan en la cotidianidad está constituido por formas propias de simbolizar.

Para algunos teóricos ese edificio simbólico que organiza el rumbo de los grupos, se cimenta gracias a unas estructuras cognitivas denominadas representaciones sociales, estas que son resultado del pensar y el hacer social, actúan como sistemas de valores, opiniones, creencias y conceptos que dan sentido a la realidad y que justifican las prácticas y actividades de una colectividad.

En el discurso cinematográfico es evidente la existencia de las representaciones, en tanto estas son un cúmulo de conocimientos que los sujetos utilizan para construir su propia versión de la vida, para configurar su subjetividad e intersubjetividad. Dichas representaciones originan, perpetúan y justifican las

acciones individuales y las colectivas. De este modo, las películas, entendidas como discursos, difunden imágenes sobre las culturas, los sujetos, los acontecimientos. Entonces, un modelo de análisis del cine con un enfoque semiótico debe considerarlas. Más aún si se tiene en cuenta que las concepciones, los estereotipos, las creencias y las opiniones no solo se construyen con palabras. Por el contrario, las imágenes son hoy los más importantes mecanismos de representación, comunicación y construcción de la realidad.

Todos estos conceptos dan luces sobre lo que en este modelo se entiende como el conocimiento del mundo, que va desde las representaciones sociales, pasando por la cultura, la ideología hasta llegar al contexto.

A modo de conclusión

El lenguaje del cine es tan versátil que puede moverse con libertad entre prácticamente todas las áreas del saber. Como medio, el cine interesa y beneficia a las ciencias. Como fin en sí mismo, el cine atrae a todos los hombres, ya que es una posibilidad universal de contar e interpretar el mundo, que se particulariza al interior de cada comunidad cultural y se adapta al correr de los tiempos.

En esa medida, el objetivo de este trabajo no es fundar una teoría de la lectura del discurso audiovisual. La tentativa es proveer a todo tipo de lectores de algunos elementos adecuados para direccionar la interpretación cinematográfica. Este objetivo redundante sobre todo en el entorno educativo, en tanto es allí donde existe mayor olvido y desprecio por lo visual, escapando a la sospecha del giro semiótico que pone a la imagen en el punto más álgido de todas las discusiones sobre los modos y las estrategias de construcción de la realidad.

El modelo para el análisis de discurso cinematográfico, como todo modelo y método, no es capaz de abarcar la totalidad de los componentes e interpretaciones de un fenómeno social y artístico. Por tal razón, el límite comprensivo del mismo depende de las intenciones del investigador y de las características del discurso cinematográfico que se desea analizar. El modelo propuesto en esta investigación tiene la flexibilidad de abordar el objeto de estudio, la película, desde diversas perspectivas. Si se desea hacer énfasis en el contexto que rodea a los personajes, se puede centrar el análisis en la categoría

del mundo; si por otra parte se busca resaltar las acciones del protagonista, el análisis se fundamentaría en el personaje, el investigador está en la libertad de elegir el personaje más significativo de la película según sus intenciones interpretativas; por último, si lo que se pretende es analizar cómo el personaje se enfrenta a los demás integrantes del mundo, el estudio se enmarcaría desde las interacciones. A partir de la experiencia de análisis se evidenció que la categoría de interacciones cumple una función complementaria de las otras dos. Sin embargo, esto no resta importancia a su aplicación.

Esta perspectiva tiene el propósito de brindarle al investigador un recurso para comprender la relación del discurso cinematográfico con el contexto social en el que este está enmarcado.

A modo de conclusión, la experiencia investigativa que culminamos deja más interrogantes que certezas. En una sociedad del espectáculo cuyo eje son las imágenes, hay que despertar el interés por el cine, la televisión, la internet, fenómenos recientes que desbordan las formas clásicas de representación y comunicación, centradas en la lengua. El gran desafío para teóricos, investigadores, pedagogos y ciudadanos está en desmontar todos los saberes en torno a la imagen: aquellos que la asocian con la transparencia y aquellos que la asocian con la apariencia. La imagen, ilusión de lo real, ha dejado de ser un asunto de la verdad, de la razón, para ser un asunto de la interpretación, el único mecanismo que libera a las imágenes y a sus receptores de la cárcel de la producción deliberada de sentido. 📺

REFERENCIAS

- ARNHEIM, Rudolf
1932 *Film als Kunst*, Berlin: Ernst Rowohlt; (tr. esp.: *Cine como arte*, Madrid: Paidós Ibérica, 1986).
- BAZIN André
1958-62 *Qu'est-ce que le cinéma?* (4 volumes), París: Éditions du Cerf.
- BENVENISTE Emile
1956 *Problèmes de linguistique generale*, Paris: Gallimard; (trad. esp.: *Problemas de lingüística general*, Madrid: Siglo XXI, 1971).
- BORDWELL David
1985a *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press; London: Methuen; (tr. esp.: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1996).

- 1985b *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* [written in collaboration with Janet Staiger and Kristin Thompson]. London: Routledge and Kegan Paul; New York: Columbia University Press; (tr. esp.: *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1997).
- 1989 *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge: Harvard University Press; (tr. esp.: *El significado del filme*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1995).
- BORDWELL David, THOMPSON Kristin
1979 *Film Art: An Introduction*. Reading, MA: Addison-Wesley; (trad. esp.: *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1995).
- ECO Umberto
1976 *A Theory of Semiotics*, Bloomington & London: Indiana University Press; (trad. esp.: *Tratado de semiótica general*, Barcelona: Lumen, 2000)
- EISENSTEIN Serguéi
1942 *The Film Sense*, New York: Hartcourt; (trad. esp.: *El sentido del cine*. Buenos Aires: Siglo XXI, 1974)
- ESCAMILLA Julio
2000 *Fundamentos semiolingüísticos de la actividad discursiva*, Barranquilla: Universidad del Atlántico.
- GAUDREAUULT André, JOST Francois
1990 *Le Récit cinématographique*, París: Éditions Nathan; (trad. esp.: *El relato cinematográfico (cine y narratología)*. Barcelona: Paidós, 1995).
- KRACAUER Siegfried
1960 *Theory of Film. The redemption of Physical Reality*, New York: Oxford University Press; (trad. esp.: *Teoría del film*. Madrid: Paidós, 1989).
- METZ Christian
1964 «Le cinéma: langue ou language?», *Communications*, 4, 1:52-90.
- METZ Christian, ECO Umberto, DURAND Jacques *et al.*
(1972) "Imágenes y pedagogía" en METZ Christian, ECO Umberto, DURAND Jacques *et al.* *Análisis de las imágenes*, Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, p. 180-264.
- MITRY Jean
1987 *La Sémiologie en question*, Paris: Éditions du Cerf; (trad. esp.: *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Madrid: Akal, 1990).
- 1965 *Esthétique et psychologie du cinéma* (2 volumes), Paris: Éditions Universitaires.
- RAMÍREZ PEÑA Luis Alfonso
2004 *Discurso y lenguaje en la educación y la pedagogía*, Bogotá: Magisterio.
- SORIANO Alfonso, PERDOMO William y SÁNCHEZ Sonia
2014 *Alfabetización en el medio cine. El discurso cinematográfico en el aula*. Bogotá: CMYK.