



El cine en el umbral

Tradición y modernidad en la narración audiovisual

Raquel Gutiérrez Estupiñán
Jaime Villarreal
Miguel Sáenz Cardoza
Editores

El cine en el umbral

Tradición y modernidad en la narración audiovisual

Raquel Gutiérrez Estupiñán

Jaime Villarreal

Miguel Sáenz Cardoza

Editores

2025



BUAP



ICSYH
"ALFONSO VÉLEZ PLIEGO"



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

MA. LILIA CEDILLO RAMÍREZ

Rectora

DAMIÁN HERNÁNDEZ MÉNDEZ

Secretario General

ROSALINDA MERINO CALDERÓN

Encargada de Despacho de la Vicerrectoría de Extensión y Difusión de la Cultura

MARY KRISS PARRA GÓRRIZ

Directora General de Publicaciones

GIUSEPPE LO BRUTTO

Director del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades

“Alfonso Vález Pliego”

El cine en el umbral. Tradición y modernidad en la narración audiovisual

La obra cumplió un proceso de revisión por pares externos doble ciego.

Primera edición, 2025

D.R. © Los autores

D.R. © Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

4 Sur 104, Col. Centro Histórico, Puebla, Pue. C.P. 72000

Teléfono (222) 229 55 00

www.buap.mx

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vález Pliego”

Av. Juan de Palafox y Mendoza 208, Centro Histórico

C.P. 72000, Puebla, Pue. Tel. (222) 229 55 00 Ext. 3131

www.icsyh.com

D. R. © Editora Nómada Sciolibris

1rt Avenida Panteón 24, 20. La Candelaria

Coyoacán, CDMX, C.P. 04380

www.editoranomada.mx

Coordinación editorial: Margarita Muñoz Loyola

Corrección y formación: Katia Irina Ibarra Guerrero

Diseño de portada: Fotograma intervenido y adaptado por Miguel Sáenz Cardoza (2025) a partir de *2001: A Space Odyssey*, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Stanley Kubrick Production (1968).

ISBN: 978-607-59554-5-2 (Editora Nómada Sciolibris)

ISBN: 978-968-9744-09-2 (BUAP)

DOI: <https://doi.org/10.47377/cineumbral>

Hecho en México

Made in Mexico

Reservados todos los derechos. Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, sea cual fuere el medio, sin la anuencia por escrito de los titulares de los derechos.

En memoria de Fernando Huesca Ramón

Índice

Presentación 9

PARTE I. CINE Y TRADICIÓN

1. Identidad de los opuestos. Mitología y transmedialidad 27
Miguel Sáenz Cardoza
2. Orfeo y Eurídice en *Retrato de una mujer en llamas*, de Céline Sciamma (2019). Relaciones dialógicas entre literatura y cine 73
Raquel G. Gutiérrez Estupiñán
3. El mito del Ecosistema que renace en *Nausicaä del Valle del Viento* de Hayao Miyazaki 103
Andrea Coghi
4. Transposición y adaptación de *Dream Story* y *Eyes Wide Shut*: la influencia del medio en la construcción del *storyworld* 133
José Carlos Cedeño

PARTE II. CINE Y MODERNIDAD

5. *Una mujer dulce* de Bresson: Dostoyevski en el cine y los desgarros de la Modernidad 169
Fernando Huesca Ramón
6. Cine impuro para un arte impuro 183
Analía Melamed

7. Filosofía audiovisual: indagaciones sobre la obra de Natalie Wynn
Tatiana Staroselsky 203
8. *Sentire Aude!* Atreverse a sentir la desdicha. El documental mexicano sobre feminicidios: el caso de Ciudad Juárez
Liliana García 229
9. El género de “aventura” de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América
Fabián Calderón 259

CODA: MODELOS INTEGRALES PARADIGMÁTICOS

10. Hacia una historia de la historia del cine: una aproximación paradigmática
Lauro Zavala 289
11. Una mirada tipológica y paradigmática a la relación entre cine y educación: teoría, historia y análisis
Rocío González de Arce 319

Semblanzas 343

Presentación

El presente volumen reúne una selección de textos producidos a partir de la 6ª Jornada de Estudios Cinematográficos organizada en el año 2023 por el Seminario de Estudios Cinematográficos del Posgrado en Ciencias del Lenguaje, en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vélaz Pliego” de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Partiendo de un enfoque metodológico centrado en el análisis teórico y formal del medio fílmico, eje rector de nuestro grupo de investigación, convocamos a investigadoras e investigadores de distintas partes de Latinoamérica a exponer perspectivas relevantes acerca de nuestra cultura cinematográfica contemporánea en sus distintas manifestaciones y vínculos con otros medios y discursos. Como resultado de este esfuerzo, presentamos al público lector una compilación organizada en tres bloques teóricos generales que hemos definido en función del diálogo que, desde nuestro propio tiempo y a través de prácticas narrativas, entablamos con la coyuntura histórica entre la tradición y la modernidad, en la que nuestra sociedad se sigue debatiendo.

La frontera común de estos dos paradigmas constituye un particular punto de encuentro y de crisis al que se alude en el concepto general de esta publicación. Así sea sólo para nombrar dicha frontera, se podría pensar bajo las características poéticas del cronotopo bajtiniano del *umbral*. El umbral, escribe Mijaíl Bajtín, es un cronotopo que “puede ir asociado al motivo del encuentro, pero su principal complemento es el cronotopo de la *crisis* y la *ruptura vital*” (Bajtín, 1989, p. 399). El umbral se entiende, de este modo, como un concepto dialéctico de interrupción y transición temporal, una poderosa imagen de la historia de la cual, de acuerdo con el filósofo ruso, emana una expresión distinta en las nociones tradicional y moderna del tiempo.

De acuerdo con este fundamento, las tres secciones del libro que reseñamos a continuación dan testimonio de la vigencia y el rendimiento de los que goza tanto una visión como la otra en nuestra actual cultura audiovisual,

un espacio de disputa y convergencia que puede estudiarse, como en las dos primeras partes del libro, analizando con cierta profundidad determinados problemas y motivos de una o la otra cosmovisión, o bien, como en la tercera parte, de manera transversal, metateórica y panorámica. Desde la perspectiva editorial que mantenemos como grupo de investigación, siempre hemos optado conscientemente por privilegiar la diversidad de formas de escribir y de pensar, de trayectorias académicas y experiencias de vida, sobre la estricta uniformidad formal que predomina en la escritura académica. El rendimiento de tal criterio produce un diálogo fértil entre plumas experimentadas y emergentes, cada una con una visión del mundo distinta. Esta flexibilidad enriquece toda reflexión humanista y de ningún modo implica una relajación del rigor académico esencial, sino que busca reconocer las necesidades distintas que cada persona autora tiene en términos de la extensión, el estilo o las problemáticas de sus textos.

Parte I. Cine y tradición

Bajtín no limita el potencial dialéctico del umbral al acontecimiento del relato polifónico moderno, sino que lo celebra también en las formas disruptivas del carnaval y la irreverencia de la palabra vulgar, herencia fundamental de nuestra actual cultura popular que el cine reconoce en su particular escenificación melodramática de un mundo aparentemente despolitizado, plétórico, de “abundancia material, igualdad, libertad”, pero cuya verdadera figura anuncia al ángel de la historia benjaminiano, con

el rostro vuelto hacia el pasado. En lo que a nosotros nos aparece como una cadena de acontecimientos, él ve una sola catástrofe, que incesantemente apila ruina sobre ruina... Bien quisiera demorarse, despertar a los muertos [...] Pero una tempestad sopla desde el Paraíso, que se ha enredado en sus alas [y] lo arrastra irresistiblemente hacia el futuro... Esta tempestad es lo que llamamos progreso. (Benjamin, 2009, tesis IX, p. 44)

Semejante alegoría observa Bajtín en la fiesta medieval, que revela

un Jano de doble faz: el rostro oficial, religioso, miraba hacia el pasado y servía para sancionar y consagrar el régimen existente, mientras que el rostro popular miraba alegremente hacia el porvenir y reía en los funerales del pasado y

del presente... . Uno de los elementos indispensables de la fiesta popular era el disfraz, o sea la renovación de las ropas y la personalidad social. Otro elemento igualmente importante era la permutación de las jerarquías: se proclamaba rey al bufón; durante la fiesta de los locos se elegía un abad, un obispo y un arzobispo de la risa, y en las iglesias sometidas a la autoridad directa del papa, se elegía un papa de la risa, [adquiriendo] así una relación substancial con el tiempo y los cambios sociales e históricos. Los conceptos de la relatividad y evolución actuaron como detonadores contra las pretensiones de inmutabilidad e intemporalidad del régimen jerárquico medieval. Las imágenes topográficas tendían a representar el instante preciso de la transición y la sucesión, la dualidad de autoridades y verdades, la antigua y la nueva, la agonizante y la naciente. El ritual y las imágenes festivas tendían a encarnar la imagen misma del tiempo dador de vida y de muerte, que transformaba lo antiguo en lo nuevo. (Bajtín, 2003b, p. 69)

Los planteamientos reunidos en este primer bloque se proyectan, entonces, sobre problemas e imaginarios que actualizan en la lente alegre del aparato audiovisual la retórica carnavalesca descrita por Bajtín. Las miradas que dirigen estas películas hacia el pasado reconstruyen escenarios burgueses dieciochescos (Capítulo 2) o de inicios del siglo XX (Capítulo 4) tanto como paisajes de tiempos legendarios (Capítulos 1 y 3) que se transforman en umbrales porque ninguna de ellas es indiferente a la distancia crítica que separa a tales cronotopos de su propio contexto de producción. Cada texto analítico que integra esta sección resalta un aspecto de este proceso de circulación mimética en donde los mismos temas y motivos de las narraciones mundiales crecen, mueren y se renuevan, según las motivaciones particulares que animan el estudio de cada persona autora. Destaca, por ejemplo, la renovación de principios mitológicos como la fatalidad inexorable del destino (Orfeo y Eurídice, Capítulo 2), la imagen urobórica del eterno retorno (Nausícaa, Capítulo 3) o la reconfiguración transmedial de la imagen primitiva de la identidad de los opuestos (Arturo, Capítulo 1). Estos temas, entre muchos otros que pueden encontrarse en esta sección del libro, dan testimonio del potencial y la vigencia de la imaginación mitológica en nuestra cultura, un impulso creativo que no sólo retroalimenta la interpretación del espacio diegético del texto cinematográfico, sino que fortalece el vínculo existencial entre el arte y la vida.

Una segunda forma de mirar “alegremente al porvenir” que podemos encontrar en esta variación tradicional del umbral se sitúa más cerca de la frontera entre la cosmovisión clásica y la moderna. Se muestra, por ejemplo,

en una mascarada victoriana –renovación del disfraz carnalesco– que se transforma a través del cine en una liturgia ocultista que obsesionaba a los públicos de los años noventa y que se puede acreditar en la materialidad cognitiva del *storyworld* al interior de la propia técnica narrativa (Capítulo 4); o en ejercicios de deconstrucción de la épica masculina clásica reformulada por mujeres, en ambientalismo (Capítulo 3) o sororidad (Capítulo 2). Los temas de esta segunda mirada regeneradora nos informan, además, sobre el desdoblamiento de redes dialógicas e intermediales, así como remediaciones del dispositivo literario a través de la pantalla, lo cual evoca no solamente lecturas y cosmovisiones procedentes de tiempos y territorios diversos, o intercambios estéticos y tecnológicos que producen estructuras de parentesco entre medios narrativos; hallamos también un segundo tipo de dialogismo, ya no en la orientación del relato filmico hacia otros textos o aparatos, sino ejercido en el microcosmos del intercambio comunicativo al interior del propio espacio diegético (Capítulo 2).

Todas estas estrategias tienen su origen y su fundamento en principios clásicos del arte narrativo que cada uno de los capítulos de este libro desarrolla con un particular énfasis. Aplicando a estos primeros trabajos el entendimiento bajtiniano del umbral como concepto fundamentalmente temporal, podemos decir que el dispositivo interruptor o crítico de las narraciones analizadas desde esta primera óptica produce una temporalidad especialmente desapegada del tiempo biográfico, “el cronotopo [de] un instante que parece no tener duración..., instantes decisivos [que] forman parte... de los grandes cronotopos abarcadores del tiempo de misterios y carnales” (Bajtín, 1989, p. 399).

Así, a partir de la observación de la función del mito en el desarrollo del discurso narrativo, su capacidad de expansión y su espíritu universal, la motivación central de “Identidad de los opuestos. Mitología y transmedialidad”, de Miguel Sáenz Cardoza, consiste en reflexionar acerca de la relación entre mitología y transmedialidad y examinar una serie de aspectos del mito artúrico, a manera de ilustración de lo propuesto a lo largo de los apartados que constituyen el trabajo. Este interés tiene como base la idea de que puede hablarse de una conjunción de voces en la que intervienen las relaciones históricas y las operaciones de transmedialidad y transposición. Después de revisar cuatro claves en las disciplinas que estudian el mito, a saber, la antropología, el psicoanálisis, la filosofía y la teología, la reflexión se propone

abordar su efecto en las prácticas de la transmedialidad, tal como se manifiesta en nuestros días.

Para el eje antropológico, Sáenz Cardoza se refiere a las narraciones transmediales como prácticas de cultura participativa, a partir de un recorrido por ideas de Lévi-Strauss, Latour, Campbell, Frazer y Jenkins. Lo psicológico se relaciona con lo antropológico a través de las propuestas de Campbell y Freud (este último en *Totem y tabú*), así como la ampliación del concepto de fantasía efectuada por Melanie Klein, para regresar, con Campbell y luego con Ferenczi, a la cuestión de la diosa Madre. En cuanto a lo filosófico, el autor se remonta a la tesis de identidad de los opuestos de Heráclito y señala sus repercusiones en las ideas de Nietzsche y Cassirer. Para el eje teológico resulta fundamental el señalamiento de una especie de diálogo entre las ideas de Campbell y conceptos narratológicos que, inspirándose en Propp, son desarrollados por Emma Kafalenos. Se propone que el fenómeno mitológico actual, ejemplificado en los videojuegos y en el cine, al lado de una significación religiosa o espiritual, ilumina el fundamento existencial implicado en las peripecias del héroe, en términos narrativos y mediales. Lo relativo a la transmedialidad se aborda desde la óptica de la cultura participativa, en concordancia con la dialéctica mitológica, en la cual los opuestos se identifican en un orden superior. Así, la tensión de los mitos actuales puede interconectarse con el ideal integrador de la web, la red global digital. Un señalamiento de interés consiste en la disolución de las fronteras entre un relato y otro, hecho que da lugar a una *renovada* especie de forma narrativa, la narración transmedial, poseedora de rasgos metonímicos que la hermanan con la narración mitológica y la orientan hacia ella.

Finalmente, para mostrar el funcionamiento de la cultura mitológica se recurre al ejemplo de las leyendas artúricas en las que se entretajan la historia y la ficción, y que han trascendido en el tiempo.

Por su parte, en “Orfeo y Eurídice en *Retrato de una mujer en llamas*, de Céline Sciamma (2019). Relaciones dialógicas entre literatura y cine”, Raquel Gutiérrez Estupiñán examina, desde una perspectiva dialógica y en el espacio cronotópico interior de la cocina, las implicaciones que tiene en el filme analizado la presencia del mito de Orfeo y Eurídice a través de su lectura compartida por tres mujeres que coprotagonizan el relato. Podríamos decir que en este contexto narrativo se produce una interrupción de la temporalidad patriarcal de la producción, un umbral existencial en el que se expresa un tiempo distinto, de carácter ritual, en el que se proyecta en una primera

forma de dialogismo la herencia cultural del cuento de Ovidio que incide de manera parabólica en el trasfondo del relato filmico, lo cual introduce a este último en el milenarior proceso dialógico de transformación que regenera la vida de la narración mitológica.

Pero, además –y esto es el núcleo de la propuesta de la autora–, la lectura situada al interior de la diégesis, que es una lectura premoderna, compartida, en voz alta y femenina, produce en sí misma una segunda forma de dialogismo que se manifiesta en el intercambio comunicativo de las jóvenes que discuten la lectura, reclamando así su propia temporalidad, más íntima pero igualmente acrónica, pues ese nudo narrativo en que Héloïse, Marianne y Sophie estrechan los vínculos entre ellas y suspenden sus diferencias de clase, con toda la fuerza disruptiva, interruptora de la lógica productivista, de la lectura femenina, representa ese instante decisivo, de misterio y carnaval designado por Bajtín bajo el concepto del umbral.

En “El mito del Ecosistema que renace en *Nausicaä del Valle del Viento* de Hayao Miyazaki”, Andrea Coghi ofrece una lectura desde el mito mediante una reflexión en la que interviene el tema de la protección del medio ambiente. Coincide con el primer trabajo de este volumen, “Identidad de los opuestos. Mitología y transmedialidad”, en acudir a la obra de Joseph Campbell para el estudio del mito, pero recurre a Robert Graves y a Mircea Eliade para tratar aspectos como las figuras femeninas y los mitos del regreso cíclico. De este modo, el trabajo propone tres tipos de lectura mitológica con la finalidad de poner de relieve la complejidad de la figura –en este caso, femenina– construida a través de la narración. El nombre de la protagonista remite, de inmediato, a la Nausicaä de *La Odisea*. Sin embargo, en el filme de Miyazaki está ausente el motivo de la subordinación a una figura masculina. Nausicaä queda caracterizada como “virgen guerrera”, con intenciones pacifistas y una notable empatía con la naturaleza.

El trabajo realiza una exploración detallada del contexto de la historia y hace notar la actitud de Nausicaä respecto a su relación con los elementos naturales y el empeño en protegerlos para volver a un estado de equilibrio y armonía. El análisis subraya asimismo la función de la banda sonora, la cual se adapta al ritmo y al tipo de acción presentada: música lenta y solemne en momentos descriptivos; con más movimiento en escenas de guerra.

Otro elemento destacable de esta lectura es la red intertextual con la clásica obra de ciencia ficción, *Dune*, de Frank Herbert, considerada por el autor en conexión con una dimensión narrativa que se aproxima al mito. Para

ello, se describen elementos mitológicos señalados por Graves (el mito de la Diosa Blanca), Campbell (el viaje del héroe, específicamente superación del primer umbral y el vientre de la ballena) y Eliade (sobre la dimensión temporal de la experiencia religiosa), susceptibles de contribuir al estudio del filme de Miyazaki. A partir de estas ideas se analiza la manera en que los temas mitológicos están presentes en el objeto de estudio, a la vez que se consignan algunas diferencias entre los elementos de *Nausicaä del Valle del Viento* y lo señalado en la exposición del marco teórico.

El capítulo “Transposición y adaptación de *Dream Story* y *Eyes Wide Shut*: la influencia del medio en la construcción del *storyworld*”, de José Carlos Cedeño, aborda cuestiones relacionadas con la transposición que de la novela corta *Dream Story* (1925-1926), de Arthur Schnitzler, se realiza en el filme *Eyes Wide Shut* (1999), de Stanley Kubrick. El aspecto novedoso del enfoque para este análisis radica en la perspectiva elegida, a saber, un acercamiento a lo que sucede en el paso de un medio a otro desde una narratología consciente del medio, según la propuesta de Marie-Laure Ryan (2014), y siguiendo las reflexiones de Lars Elleström sobre lo relativo a las relaciones entre medios. Desde la presentación de las síntesis de la historia contada en la novela y en el filme se pueden detectar rasgos coincidentes o divergentes en cuanto a la *fabula*, lo cual lleva a preguntarse si es la misma en ambos objetos, a pesar de la diferencia de los soportes semióticos; la descripción de los contextos sociales aporta elementos para dilucidar lo anterior. Como afirma el autor, tanto la novela como el filme responden a valores vigentes en sus respectivos momentos históricos.

En seguida, el trabajo expone una serie de conceptos en torno a la intermedialidad y al *storyworld*. Para lo primero la referencia son las aportaciones de Lars Elleström en relación con el estudio de los productos mediales; así serán considerados ambos objetos de estudio, vehículos de información narrativa. Se recurre asimismo a los modos presemióticos y semióticos explicados por Elleström a partir de la concepción del signo de Peirce. La etapa siguiente consiste en la explicación, y después la puesta a prueba, del concepto de *storyworld*, utilizado por Marie-Laure Ryan para referirse al mundo narrado. Así, *Dream Story* y *Eyes Wide Shut* exhiben, cada uno, su propio *storyworld*. Importa señalar que estos mundos se insertan en la red de las relaciones intermediales. En la construcción de los mundos ficcionales es relevante considerar el *principle of minimal departure*, defendido por Ryan en sus textos teóricos. En el caso de los objetos de estudio aquí examinados, las

redes intermediales se manifiestan, por así decirlo, mediante la operación de transposición.

Parte II. Cine y modernidad

Los textos que conforman la segunda parte del libro se instalan en una visión del mundo y del cine situada en la dimensión empírica e historiográfica desde donde se suele pensar la modernidad. Entre las múltiples formas en que la institución de los Estados modernos desplaza las formas tradicionales de concebir la cultura, una de las más radicales es la transformación del concepto de tiempo, que deja de tener un significado existencial para la vida y pasa a medirse y valorarse exclusivamente en términos de producción de capital.

Otra modificación sustancial de esta transición consiste en que la unidad ambivalente de las formas festivas que –siguiendo también en esto a Bajtín– tenían las artes en el mundo antiguo se parte en dos en la modernidad. El arte deja de ser una fiesta para volverse espectáculo; el pueblo se convierte en público y asume una postura contemplativa, pero también crítica, mientras que el artista se hace consciente de su propia actividad, es decir, de la ideología que esconde su medio de expresión. La novedad del gesto artístico, la autonomía de la forma y el progreso lineal de la historia sustituyen los principios de repetición y simultaneidad bajo los cuales se concebía el orden del arte clásico en una fusión vital con el mundo. El arte reclama, entonces, su propia esfera de sentido, sus propios principios de legitimación.

El pensamiento cinematográfico, sea desde la cámara o desde el análisis, no es ajeno a este relato, como tampoco es ajeno a sus límites. Principalmente a partir de los desastres de las guerras mundiales y las desigualdades estructurales del capitalismo, la vida intelectual en Occidente reconoce un nuevo mandato ético, según el cual el cine y el arte ya no pueden mantenerse en su burbuja autárquica de pureza formal y los distintos agentes de la cultura artística y cinematográfica son llamados a tomar posición sobre los excesos de confianza en la ideología del progreso. La tarea consiste fundamentalmente en politizar el arte. El artista politizado, mediante su técnica, se propone identificar y resaltar la borradura artificial de las suturas con las que la modernidad fabrica su versión lineal de la historia, una historia que silencia

la voz de los vencidos, que desplaza formas divergentes de conocimiento, precisamente, en nombre del progreso.

Los textos reunidos en esta segunda parte del libro están situados en posiciones clave de esta orientación ético-política de los estudios de cine, en la medida en que sus análisis están marcados por condiciones históricas de producción particulares: la vía suicida como expresión última de la libertad frente a un sufrimiento del mundo intolerable; los “pozos de tristeza” en los que cae una sociedad habituada a la violencia; la reducción colonialista de la cosmovisión de los pueblos originarios representados en la industria cultural; la impureza del medio cinematográfico como criterio de interrupción, o la aptitud reflexiva que podría permitir al cineasta ejercer una tarea filosófica desde su propio proceso creativo. Problemas, cada uno de ellos, que trae consigo la modernidad y que se manifiestan en la teoría y la práctica de la cultura cinematográfica.

El capítulo de Fernando Huesca, “*Una mujer dulce* de Bresson: Dostoyevski en el cine y los desgarros de la Modernidad”, abre esta segunda parte del libro exponiendo la función articuladora entre tradición y modernidad que define el pensamiento literario de Fiódor Dostoyevski, y que recupera el cine de Robert Bresson. Tomando en cuenta este emplazamiento de la teoría, este texto, en su elocuente brevedad, se convierte en una bisagra que, precisamente, *pone en diálogo* todos los textos reunidos en el libro. La visión propiamente moderna del mundo –tanto de acuerdo con Huesca como con Bajtín– se manifiesta de una forma plenamente consciente, no en Dostoyevski, sino en la novela de Tolstói, en donde

el cronotopo principal es el tiempo biográfico que transcurre en los espacios interiores de las casas y las haciendas de la nobleza. [Los tiempos de las crisis en este caso] no son instantáneos, y no se salen del curso del tiempo biográfico, sino que están fuertemente soldados a él. (Bajtín, 2000, p. 400)

A esta consciencia del tiempo, situada en las coordenadas de determinado tiempo biográfico o empírico, responden la mayoría de los textos de esta sección, excepto el de Huesca.

El umbral en la obra de Dostoyevski produce el mismo instante fuera del tiempo que reconocemos con más claridad en las aproximaciones de la primera parte del libro, en la primera expresión del umbral; a ella se aferra el narrador ruso en la espiritualidad cristiana característica de su literatura,

pero esta última también representa –nos dice Bajtín– la ruptura con la narración monológica que marca, al menos en su opinión, el nacimiento de la ficción moderna. El encuentro entre Bresson y Dostoyevski que desarrolla Huesca a partir de la teoría literaria de Georg Lukács se encuentra precisamente en el umbral de una narración que, volteando atrás, se dirige hacia un pasado acrónico y mítico definido metafísica y espiritualmente, pero profetiza al mismo tiempo un porvenir utópico que se anuncia en las posibilidades de una enrarecida teleología materialista cuyo componente místico escapa a toda doctrina explícita marxista.

Huesca expone la tensión en que se encuentra la narrativa de Dostoyevski, entre su existencialismo cristiano y primitivo, pero rebelde y revolucionario, y su modernísima negatividad disonante que excluye toda posibilidad de identificación positiva. En su análisis del filme *Una mujer dulce*, adaptación que hace Bresson de la novela corta de Dostoyevski, *La dulce*, el autor rescata la estética realista del joven Lukács para caracterizar una afinidad humanizante en la ficción de ambos autores, una afinidad distinta, sin embargo, al concepto del comunismo marxista que definirá la filosofía propiamente materialista del pensador húngaro; en cambio, con un pie en lo trascendente y el otro en la tragedia material en que vive la dulce, Huesca muestra cómo el suicidio se hace entendible como un gesto silencioso, libertario y de protesta contra un presente descarnado.

El capítulo “Cine impuro para un arte impuro”, de Analía Melamed, considera la cultura fílmica en relación con el concepto de pureza, al cual se suele apelar para fundamentar el ideal modernista de absoluta autonomía de la forma artística, libre de exigencias políticas, comunicativas o sentimentales. A través de las ideas ensayadas por André Bazin sobre las categorías intraartísticas específicas del cine, la autora reconstruye las condiciones históricas y formales en las que esta concepción del arte tuvo lugar en el siglo XX, coyuntura en la que cada disciplina se propuso identificar sus modos de expresión específicos.

El advenimiento de la modernidad se lee aquí como el contexto temporal en el que cada arte reivindica, de una manera propia, su pureza, estableciendo su material y sus criterios: el caso del cine es paradójico, señala Bazin, porque el reconocimiento de su impureza fue lo que determinó su propio sentido de pureza. En una segunda transición, la forma híbrida del cine lo orienta hacia las formas expresivas posmodernas que, como señala la autora a partir de su lectura de Alain Badiou, están al mismo tiempo condicionadas

y potenciadas por la industria cultural contemporánea. En cada una de sus fases, el problema de la pureza del medio incluso pone en entredicho la identidad narrativa del mismo cine. Melamed reevalúa desde ahí la impronta de la impureza como criterio de especificidad del medio fílmico, haciendo comparecer algunas obras del cineasta Wim Wenders y del novelista Marcel Proust para poner en diálogo sus técnicas, sus lenguajes y su interacción con el lector o el espectador.

En su apartado conclusivo, el texto vuelve a Bazin y a Badiou para plantear que el cine ha vivido dos fases en su historia en las que la impureza, derivada de una necesaria interacción con otros medios, ha constituido una clave para la definición de una nueva forma de pureza. Por último, la autora advierte una tercera fase de transformación contemporánea, motivada por el auge de las plataformas digitales de internet, y advierte que este momento de cambios nos invita a cuestionar una vez más los conceptos de apropiación entre los diferentes medios y la impureza natural de las formas artísticas de la posmodernidad.

En el examen de los rasgos que definen la reflexión filosófica, el problema del canal de expresión y de recepción de la filosofía suele darse por sentado en los estudios de la disciplina. El privilegio que tiene en ella la argumentación, la dialéctica, así como su diálogo con la historia de las ideas, ha dejado generalmente al margen las limitaciones de la forma, prevalentemente escrita, de la filosofía. Sin pasar por alto que la escritura es, en efecto, el medio de expresión fundamental del pensamiento filosófico, el capítulo “Filosofía audiovisual: indagaciones sobre la obra de Natalie Wynn”, de Tatiana Staroselsky, centra su propuesta en el potencial de nuevos medios para la construcción y la comunicación de la filosofía. En la primera parte, la autora reflexiona sobre el acto de escribir, recordando las formas tradicionales de la producción filosófica, así como las discusiones que pueden encontrarse al respecto en autores como Walter Benjamin, Theodor Adorno, y otras perspectivas y experiencias actuales.

A partir de una breve descripción de los géneros escritos más típicos de la historia de la filosofía, Staroselsky pone en contexto los primeros ejemplos y las características híbridas de un género particularmente innovador y emergente: el videoensayo filosófico. De acuerdo con la autora, en este modo de producción se cumplen las condiciones que Benjamin y Adorno reconocían en el ensayo filosófico, es decir, una estructura libre de esquemas predeterminados que permite emular la complejidad del pensamiento

mismo, complejidad que, en el caso del ensayo audiovisual, se enriquece con las posibilidades expresivas de la pista visual, de la pista sonora y del montaje, integrando fragmentos audiovisuales de origen diverso.

En la tercera parte la autora analiza dos obras de videofilosofía de Natalie Wynn, las cuales representan, respectivamente, dos diferentes modalidades de esta técnica: el videoensayo tradicional, basado en una sola voz, aunque acompañado por referencias visuales y cortes significativos; el otro, una remediación de la pedagogía socrática del diálogo. A partir de las conclusiones derivadas del análisis de estas dos piezas del canal de YouTube de Wynn, *Counterpoints*, Staroselsky regresa a las preguntas iniciales sobre la convergencia entre la materia filosófica y sus formas expresivas, subrayando la importancia de los nuevos modos de producción en el presente y el futuro de la filosofía.

En el capítulo “*Sentire Aude!* Atreverse a sentir la desdicha. El documental mexicano sobre feminicidios: el caso de Ciudad Juárez”, Liliana García propone sustituir la consigna epocal racionalista de Kant “*Sapere aude!*” (“atrévete a pensar”) por la más actual “*Sentire Aude!*” (“atrévete a sentir”) para acercarse empáticamente a documentales mexicanos que, con ayuda de un lenguaje audiovisual creativo y estrategias del cine de ficción, narran los feminicidios perpetrados en Ciudad Juárez, Chihuahua, a partir de los años noventa del siglo pasado.

Para comprender en el contraste los muy distintos abordajes audiovisuales de la realidad violenta mexicana, García echa mano de una ficción que construye una imagen estereotipada de dicho contexto conflictivo: *Get the Gringo* (Grunberg, 2012). Dicha producción, además de un proceso anómalo de filmación en una cárcel veracruzana, ejerce los clichés con los que el cine hollywoodense ha narrado la mexicanidad fronteriza: la típica relación complicada entre cuerpos de seguridad mexicanos y estadounidenses y la repetitiva dinámica anómala de las cárceles mexicanas. En el extremo contrario, profundo y agudo en la narración expresiva de la crisis humanitaria ocurrida en Ciudad Juárez, se ubican los documentales que más le interesan a García: *Señorita extraviada* (2001) de Lourdes Portillo y, sobre todo, *Bajo Juárez, la ciudad devorando a sus hijas* (2006) de Alejandra Sánchez y José Antonio Cordero. La ficcionalización de estos documentales, aderezados con una reconstrucción y puesta en escena de la memoria de las víctimas, es precisamente la clave que permite la empatía entre los espectadores y las tragedias ahí representadas.

Fabián Calderón, en el capítulo que cierra esta sección, “El género de ‘aventura’ de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América”, desde perspectivas decoloniales, de la Teoría colonial y de los estudios intermediales, genera una lectura crítica de videojuegos de aventura que plantean, en sus propuestas narrativas y de jugabilidad, representaciones de tres pueblos amerindios, hecho de por sí extraordinario dentro de la industria cultural contemporánea de los juegos digitales. Su exposición plantea una esclarecedora introducción a la historia de los videojuegos, una caracterización de los juegos de aventura con su propia historia particular, determinada por los avances tecnológicos y la progresiva sofisticación en términos narrativos (destaca el caso paradigmático del juego de computadora *Myst* [Estados Unidos, Cyan, Inc., 1993]); y, por último, la valoración crítica de tres videojuegos de aventura que ponen en práctica una representación ludo-narrativa de tres pueblos originarios americanos: iñupiat (Alaska, Norteamérica), huni kuin (Brasil) y rarámuri (México).

Los juegos de producción independiente analizados por Calderón, respectivamente, *Never Alone* (Estados Unidos, Upper One Games, 2014), *Huni Kuin: Yube Baitana* (Brasil, Bobware, 2016) y *Mulaka* (México, Lienzo, 2018) presentan una innovadora aproximación, incluso antropológica, a las cosmovisiones de los pueblos amerindios objeto de sus propuestas lúdicas. Con diferencias entre producciones (*Huni Kuin*, producto de fomento cultural gratuito; *Never Alone*, el único que cuenta entre sus desarrolladores con un miembro de la comunidad abordada; y *Mulaka*, protagonizado por un chamán que lucha en contra de las fuerzas de la naturaleza victimarias de la humanidad), Calderón concluye que, a pesar de ser propuestas muy interesantes, se trata por ahora inevitablemente de esfuerzos fallidos de reivindicación cultural sujetos al lenguaje y la técnica colonizadores.

A partir del marco teórico hasta aquí delimitado se procede al análisis de tres secuencias narrativas, con la finalidad de estudiar las transformaciones que se dan en la historia contada debido a las distintas posibilidades de cada medio y presentar los resultados de la reflexión realizada.

Coda: modelos integrales paradigmáticos

Una tarea distinta de los estudios de cine, no menos relevante, consiste en construir y divulgar modelos generales orientados a la pedagogía y a la

documentación exhaustiva y ordenada de la cultura fílmica. Esta línea de investigación con la que cierra el libro representa una aproximación paradigmática y tipológica a los objetos de estudio del cine que se propone identificar, clasificar y explicar los fundamentos de las tradiciones metodológicas que han sistematizado las formas dominantes de hacer historia, teoría y análisis del cine, al menos en Occidente. La visión panorámica que aporta esta tarea al análisis cinematográfico permite situar de manera precisa los intereses y modos de proceder generales de las distintas formas de ver el cine que recoge este libro en lo particular, así como de otros que pudieran escapar a su rango de indagación.

En el capítulo “Hacia una historia de la historia del cine: Una aproximación paradigmática”, Lauro Zavala identifica tres campos básicos por donde se pueden comenzar a clasificar los estudios de cine: la teoría del cine, la historia del cine y el estudio del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, las fronteras entre estos campos son difusas, se retroalimentan y comparten ciertos intereses y conceptos que producen formas de dialogismo al interior de este primer núcleo de los estudios de cine, multiplicando el potencial de sus hallazgos. Además, los resultados de estas investigaciones entran en comunicación con los de otras disciplinas que encuentran en el cine un privilegiado objeto de aplicación de sus teorías, por ejemplo la sociología, la pedagogía, el psicoanálisis o la filosofía. En su conjunto, estos intercambios disciplinarios se consolidan y se articulan en cinco tendencias paradigmáticas de la historia del cine que identifica el autor en su contribución: una tradición organicista, una valorativa, una analítica, una casuística y una revisionista. Cada una de estas tradiciones está estrechamente vinculada a las convenciones y fundamentos de las distintas fases de la historia del cine: la preclásica, la clásica, la moderna (que comprende dos momentos, según el autor) y la contemporánea que se encuentra en ciernes.

En este nivel metateórico de los estudios de cine, el valor de la investigación no está en la discusión de la pertinencia de cierta teoría para explicar tal o cual forma de hacer o interpretar el cine, mucho menos en defender o refutar la posible eficacia artística de distintos procesos de la realización cinematográfica. En cambio, se persigue el afán historiográfico de mapear transformaciones formales y tecnológicas en el medio fílmico, desplazamientos de intereses teóricos, ideológicos o creativos de cada época, condicionamientos materiales o estructurales para la prevalencia de cierto modelo de producción, entre otros factores que suelen determinar los métodos

generales para hacer historia del cine, más allá de las zonas de conflicto y de intersección que, sin duda alguna, dificultan cualquier presentación precisa y discreta de los datos.

Pero este no es el único obstáculo que enfrenta el ejercicio de registrar y formalizar las transformaciones históricas del cine en un solo modelo coherente y positivo. Además, las características específicas del problema de cada proyecto suponen desafíos particulares, derivados, por ejemplo, de la amplitud o dificultad de definición del objeto de estudio, de los objetivos y las limitaciones prácticas de la investigación, o de las disciplinas involucradas en la configuración del marco teórico. Este último es el enfoque del capítulo “Una mirada tipológica y paradigmática a la relación entre cine y educación: teoría, historia y análisis”, de Rocío González de Arce. El texto se centra en un diálogo interdisciplinario que ha sido fundamental en la evolución de la cultura fílmica, tanto a nivel global como en las coordenadas específicas del cine mexicano, a saber, la relación entre el cine y la educación. La autora presenta los resultados de un análisis de novecientas publicaciones acerca de la relación entre cine y educación, en los que identifica dos modalidades (educación con cine y educación sobre cine), así como tres niveles de formalidad (formal, informal y no formal) en las experiencias de aprendizaje situados en los cuatro paradigmas historiográficos definidos previamente por González de Arce, como hemos señalado: los paradigmas preclásico, clásico, moderno y contemporáneo.

Destaca de la propuesta de González de Arce una afinidad entre la orientación educativa con que se piensa el cine en determinado periodo y las vocaciones formales y políticas que se asumen en los correspondientes proyectos artísticos. Así, en primer lugar, la indiferenciación que señala la autora entre modelos de educación formales, no formales e informales implicados en los primeros tiempos del cine evoca la indeterminación de la función sociocultural que tenía ese cine primitivo, el cual alcanzará la madurez al tomar conciencia de su vocación narrativa. Este paradigma de la madurez, el momento clásico de la historia del cine, por su parte, coincide con un modelo educativo formal en el enfoque edificante de sus respectivas visiones hegemónicas sobre el cine y la educación. En el paradigma moderno, González de Arce identifica la visión hegemónica de la educación con la introducción del cine de entretenimiento como estrategia pedagógica formal. Por último, en el paradigma posmoderno, al confundirse los límites mismos entre el cine y

la educación, parece renovarse el sentido de la ambivalencia primitiva de la experiencia cinematográfica.

El gesto regenerativo que puede advertirse en el retorno de la posmodernidad a la indiferencia integradora de las formas antiguas parece dibujar una configuración cíclica de la historia del cine y de la humanidad; o bien, como en Dostoyevski, afirmar la presencia simultánea y dialéctica de fuerzas míticas y progresistas que se expresan en la imagen siempre transitoria del umbral. Las diferentes perspectivas reunidas en este volumen son una mínima muestra de que las prácticas narrativas que definen hoy nuestra sensibilidad audiovisual despliegan un dialogismo infinito –como dice Bajtín–, o por lo menos indefinido, en toda la extensión de sus fronteras conceptuales y de sus soportes mediáticos; un diálogo que, así como afirma la vigencia del tabú primordial, sufre con similar sensibilidad el dolor cotidiano del feminicidio. El momento teórico de crisis del que procede la división occidental entre lo tradicional y lo moderno, mismo que ha servido de brújula en la composición del libro, encuentra en el umbral de cada una de las múltiples pantallas del cine una imagen cronotópica tan vigente como el teléfono móvil y tan antigua como la narración misma.

Raquel Gutiérrez Estupiñán

Jaime Villarreal

Miguel Sáenz Cardoza

Referencias

- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela. Trabajos de investigación* (Trad. H. S. Kriukova y V. Cazcarra). Taurus.
- _____ (2003). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais* (versión de J. Forcat y C. Conroy). Alianza.
- _____ (2003). *Problemas de la poética en Dostoievsky* (Trad. T. Bubnova, 2da edición). Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (2009). *La dialéctica en suspenso* (Trad., Introd. y Notas Pablo Oyarzún). LOM.

PARTE I

CINE Y TRADICIÓN

1. Identidad de los opuestos. Mitología y transmedialidad

Miguel Sáenz Cardoza

Resumen

Nos proponemos mostrar las posibilidades de interpretar el principio de transmedialidad, propio de los estudios intermediales, como un posible rasgo conceptual de la narración mitológica. Para mostrar la pertinencia de esta asociación, en primer lugar, realizaremos un despeje mínimo de cuatro de las disciplinas que históricamente han dedicado mayores esfuerzos al estudio del discurso mitológico: la antropología, el psicoanálisis, la filosofía y la teología, y haremos un balance general de nuestros hallazgos.

En el siguiente apartado general del trabajo discutiremos de qué maneras el concepto de transmedialidad podría pensarse desde las coordenadas del mito clásico extraídas de dicho balance, y en contraste con ciertas convenciones y disposiciones comunes del relato moderno a las que esta clase de conceptos parece oponerse. Finalmente, para ejemplificar el potencial de este planteamiento, destacaremos aquellas características del mito artúrico, tanto en su expresión clásica, oral y literaria, como en sus actualizaciones contemporáneas en los medios audiovisuales, específicamente en el cine, donde la Materia de Bretaña ha mostrado ser un universo diegético y un fenómeno mitológico con un ubérrimo potencial expansivo.

Palabras clave: identidad de los opuestos, transmedialidad, narración mitológica.

Abstract

We propose to show the possibilities of interpreting the principle of transmediality, typical of intermedial studies, as a possible conceptual feature of mythological narration. To show the relevance of this association, first, we will carry out a minimum analysis of four of the disciplines that have historically dedicated greater efforts to the study of mythological discourse: anthropology, psychoanalysis, philosophy and theology, and we will make a general balance of our findings.

In the following general section of the work we will discuss in what ways the concept of transmediality could be thought from the coordinates of the classical myth extracted from said balance, and in contrast with certain conventions and common provisions of the modern tale to which this class of concepts seems to oppose. Finally, to exemplify the potential of this approach, we will highlight those characteristics of the Arthurian myth, both in its classic, oral and literary expression, as well as in its contemporary updates in audiovisual media, specifically in cinema, where the Matter of Britain has shown to be a diegetic universe and a mythological phenomenon with a tremendous expansive potential.

Keywords: identity of opposites, transmediality, mythological narration.

*La verdad del ser no puede venir a través de alguien
que no se ha dado cuenta de que él es el Ser.*

*El intelecto no puede revelar el Ser,
más allá de la dualidad de sujeto
y objeto...*

*Este despertar que has conocido no procede
de la lógica y de la academia, sino de
una asociación cercana con un maestro.*

*Sabio eres, Nachiketa, porque
buscas al Ser eterno.*

Katha Upanishad

Introducción

Más allá del estilo, del género y del medio de expresión, el mito es una fuente inagotable de energía creativa de la que se ha alimentado especialmente el discurso narrativo desde que existe el lenguaje y hasta nuestros días. Se formó, como dice Alfredo López Austin en el prólogo de su libro, *Los mitos y sus tiempos*, en un diálogo

que empezó hace mucho tiempo, fluyendo, enraizando, saliendo de repente a respirar a la superficie en la voz del narrador y en los oídos de su entorno, y volviendo a penetrar para seguir su flujo en las venas comunales... Los creadores de los mitos [no fueron Homero ni Hesíodo], fueron otros: los anteriores, los múltiples, los anónimos, los dialogantes. (2016, p. 25)

El mito no se puede consumir porque, por su propia naturaleza comunal, entre más se experimenta más se expande su repertorio cultural y sus posibilidades. A diferencia del arte moderno, que encuentra su fertilidad en la novedad y en la originalidad, en la marca enunciativa de la voz autoral, y que a pesar de su polifonía se mantiene en la lógica capitalista de la privatización de la propiedad intelectual, el arte mitológico es una expresión universal del espíritu humano cuyo trasfondo tanto carece de individualidad como de especificidad histórica; no depende de la novedad, sino de la libre repetición. Es una expresión popular por definición porque rechaza toda jerarquía o privilegio individual, tanto en su estructura formal como en el contenido de su mensaje.

Por otro lado, ninguno de estos aspectos del mito responde a que sea una construcción “fuera de la historia”, como se le ha querido caracterizar para privilegiar, conscientemente o no, la racionalidad moderna en la filosofía de la historia;¹ en cambio, dan cuenta de que el discurso mitológico se construye en la articulación de una cosmovisión y otras, en el diálogo constante que se establece entre ellas a través de los territorios y las generaciones. En

¹ Así se puede leer, entre otras fuentes, en la introducción del libro *Fragmentos preocráticos*, de Alberto Bernabé: “el tiempo en que transcurrieron los acontecimientos míticos es también él mismo un tiempo mítico en el que ya tuvieron lugar todas las cosas, frente a nuestro tiempo profano en el que sólo cabe repetir lo que ya ocurrió en el tiempo mítico. Es por tanto una pura negación de la historia, ya que los acontecimientos de cada día no constituyen sino una repetición de hechos o actitudes ya acontecidos un día para siempre jamás, que nos limitamos a repetir” (2008, p. 16).

otras palabras, lejos de ser un círculo cerrado, el mito es un ente cultural vivo en constante construcción y circulación, y en la medida en que tal vitalidad constituye un rasgo esencial de su composición, su movimiento es inherente a los movimientos mismos de la historia. El carácter cíclico del tiempo que se proyecta de manera canónica en las mitologías humanas no niega la transformación histórica del mundo porque los círculos mitológicos no son concéntricos, pero sí rechaza la representación lineal que el historicismo moderno hace del tiempo histórico.

La motivación central de este trabajo deriva de la idea de que algunas líneas de investigación en las disciplinas que estudian el discurso narrativo, como la narratología y la intermedialidad, permiten sugerir precisamente el mismo énfasis en el carácter circular y colectivo de la enunciación narrativa cuando se subraya el interés por operaciones más comunes en entornos intermediales que en obras de arte autónomas, como las operaciones de la transposición y las de transmedialidad, puesto que son fenómenos que merecen nuestra atención no tanto por el valor del objeto artístico individual –o de su firma– que se analice, sino por las relaciones *históricas* que habilita y que producen una polifonía muy característica, *im-propia* de todo orden privativo. La metodología que emplearemos consistirá en revisar primero cuatro claves disciplinarias del estudio mitológico desde el marco teórico de cada una de ellas, para después evaluar el modo en que el espíritu de la ideación mítica así caracterizado resuena en las prácticas participativas de la transmedialidad contemporánea. Por último, revisaremos a modo de ejemplo algunos rasgos del mito artúrico que pueden dar cuenta de esta relación entre mitología y transmedialidad significativamente.

Disciplinas fundamentales del estudio del discurso mitológico

El discurso mitológico ha despertado interés académico prácticamente en todas las disciplinas humanistas, pero ha sido un objeto de estudio especialmente privilegiado en la antropología, el psicoanálisis, la filosofía y la religión. Consideramos estas cuatro líneas de investigación como pilares de la reflexión mitológica porque, como lo explica a detalle Ernst Cassirer (2021), uno de los autores que citaremos en este trabajo, el eje central del pensamiento mitológico, que en un principio se había discutido en clave metafísica entre los campos de la filosofía y la religión, a finales del siglo XIX giró hacia

un planteamiento antropogénico impulsado sobre todo por la vocación científico-descriptiva de la antropología y el psicoanálisis. En nuestra exposición invertimos parcialmente el orden cronológico de esta transformación porque las conclusiones que mayor interés nos ha suscitado esta investigación sobre la relación entre mitología e intermedialidad parecen reconducir la reflexión hacia consideraciones metafísicas.

Eje antropológico

En el campo antropológico, el mito representa un lugar de encuentro fundamental para los debates alrededor de la problemática relación entre cultura y naturaleza. En un primer momento, Claude Lévi-Strauss introduce las estructuras del parentesco como bases formales que definen a las sociedades dualistas, como es (modelo) nuestra propia civilización occidental, pero que, según la escuela de Lévi-Strauss, también cumplen funciones estructurantes en las mitologías humanas:

a la bipartición del grupo social sigue, con frecuencia, una bipartición de los seres y de las cosas del universo y las mitades están asociadas con oposiciones características: lo Rojo y lo Blanco; lo Rojo y lo Negro; lo Claro y lo Sombrio; el Día y la Noche; el Invierno y el Verano; el Norte y el Sur o el Este y el Oeste; el Cielo y la Tierra; la Tierra Firme y el Mar o el Agua; lo Izquierdo y lo Derecho; lo Bajo y lo Alto; lo Superior y lo Inferior; lo Bueno y lo Malo; lo Fuerte y lo Débil; el Mayor y el Menor. (Lévi-Strauss, 1969, p. 109)

Esta visión dualista del mundo, tanto en el plano mitológico como en general, ha sido ya puesta en duda desde muchos ángulos. En particular, y a modo de un diálogo entre antropología y filosofía, algunos autores ponen radicalmente en tela de juicio la distinción dualista entre lo natural y lo sobrenatural, de la que depende en buena medida nuestra esquematización moderna de la cultura, incluyendo la mitológica. Un texto paradigmático que ha orientado esa línea de investigación es el ensayo de Bruno Latour, *Nunca fuimos modernos*, que rechaza la narrativa de que el fracaso de la modernidad conduce necesariamente al escepticismo de la posmodernidad. La hipótesis que sostiene es que

si nunca habíamos sido modernos, por lo menos a la manera en que la crítica nos lo cuenta, las relaciones atormentadas que mantuvimos con las otras

naturalezas-culturas resultarían transformadas. El relativismo, la dominación, el imperialismo, la mala consciencia, el sincretismo serían explicados de otro modo, modificando entonces la antropología comparada. (2007, p. 29)

En efecto, también el discurso mitológico, más allá de las etiquetas con las cuales se le ha leído tan ajena y descuidadamente, no puede entenderse con plenitud si lo social y lo natural se piensan como categorías excluyentes de las cuales habría que partir para determinar si la ideación mítica es una “tendencia natural” del ser humano o es una “construcción cultural”, un debate que alimentó los intercambios entre académicos durante todo el siglo XX y que todavía tienen cierta vigencia. Esta línea de investigación que representa Latour permite clarificar o por lo menos advertir la problemática de esta separación estructural y de sus conflictos que, no obstante, siguen siendo determinantes en la gran mayoría de nuestras formas de vivir juntos. Como dice Philippe Descola, en el mismo sentido que Latour:

la objetificación social de los no humanos... no se puede separar de la objetificación de los humanos; ambos procesos están directamente animados por la configuración de ideas y práctica de la que cada sociedad extrae sus conceptos del propio ser y de la otredad. Ambos procesos implican establecer fronteras, atribuir identidades y descubrir mediaciones culturales. (2001, p. 105)

Precisamente ahí donde la observación empírica se detiene, a saber, en la expresión trascendente del espíritu humano, en la experiencia inefable del mundo, es en donde el registro mitológico ya no se deja orientar por los protocolos de objetificación humanos que Descola describe como procesos de mediación cultural. En cambio, la lectura mitológica del mundo intuye un orden superior de identidad y correspondencia entre las cosas naturales y el mundo de los nombres; a una unidad de esta dimensión responden sus imágenes, como puede constatarse en la lectura parabólica de los oráculos, en el poder mágico de las palabras. Así se explica también la trascendencia de ese “orden natural de las cosas” que los budistas llaman *dharma*, que no es natural en un sentido biológico mecánico, sino que procede de una fuente de sabiduría incognoscible y absoluta, que es el *Brahmán*. La dirección a la que apuntan las últimas perspectivas antropológicas nos permite recordar que el mito, por definición, se narra por encima de los límites de la representación dualista del mundo y nunca se ha enredado en sus contradicciones. Así ha

quedado claro ya desde los tiempos del personaje de Lao Tse, él mismo un emblema inextricable entre ficción y realidad:

El “No ser” es el comienzo de Cielo y Tierra,
y el “Ser”, la madre de los seres individuales.
El camino del No ser
lleva a contemplar la maravillosa esencia,
el del Ser,
a contemplar los espacios limitados.
Originalmente, los dos son uno,
su única diferencia radica en el nombre.
La unidad de ambos se denomina misterio.
El enigma más profundo del misterio
es la puerta por donde entran todas las maravillas. (Lao Tse, 2021, p. 49)

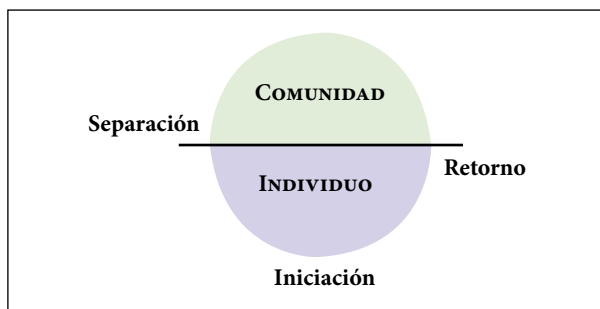
A pesar de la validez de esta crítica que reconocemos aquí en toda su importancia, la aportación del análisis estructural del mito no es algo menor, puesto que provee de un marco lingüístico-formal necesario a los exhaustivos trabajos de historia antropológica de las mitologías, que contienen el material más informativo del que parte la mayoría de las investigaciones actuales sobre el tema. Estos grandes tratados, en su mayoría, se construyen de acuerdo con la metodología de la *mitología comparada*, como los de James Frazer o los de Joseph Campbell. *La rama dorada* (2011), de Frazer, es uno de los estudios más exhaustivos y minuciosos que existen sobre las tradiciones mitológicas, ya que el autor define esas estructuras como tres teorías fundamentales del pensamiento: la magia, la religión y la ciencia. Y si bien Frazer reconoce que la ciencia es el sistema más preciso de los tres, y que de su suerte depende la esperanza de progreso de la humanidad (p. 617), está convencido de que sólo la religión ha sido capaz de penetrar en los secretos más profundos del universo. Sin demeritar el valor documental de su legado, y considerando que escribe todavía en el siglo XIX, hay que decir que la principal debilidad del autor es el sesgo evangelista y apologético mediante el cual rechaza la posibilidad de que la misma revelación pueda alcanzarse por vías espirituales distintas al dogma cristiano.

Este sesgo de la espiritualidad desde el dogma como uno de los principales problemas de la mitología tradicional es algo que ya han señalado muchos autores, como el propio Joseph Campbell quien, por su parte, es autor de una elocuente y titánica obra sobre lo que él mismo llama *historia*

natural de las mitologías, de la cual, sin duda, su aportación más popular es el esquema del monomito, conocido también como “el viaje del héroe”, expuesto de manera exhaustiva en *The Hero of a Thousand Faces* (2008) y que se ha empleado como modelo en toda clase de disciplinas, desde la teoría narrativa hasta la mercadotecnia y el desarrollo de videojuegos. De acuerdo con Campbell, y como muestran de manera canónica los relatos de los grandes líderes religiosos (Cristo, Buda o Mahoma), mucho más allá de las diferencias ideológicas, la aventura heroica en toda época y en todo territorio relata siempre un proceso de transfiguración individual. Más aún, para que esa historia alcance una significación mitológica debe ser traducida y elevada a una interpretación universal que sea igualmente válida para el resto de la comunidad, sea que esta comunidad se limite a lo local y al núcleo familiar, como es típico de los cuentos de hadas, a la nación, como ocurre con los héroes revolucionarios, o bien que esa comunidad se remita a la humanidad entera, como sucede con mayor frecuencia en las revelaciones de las figuras míticas religiosas.

A Campbell debemos también la popularidad de la noción de que los mitos poseen una *configuración cíclica* que reproduce las fases de separación, iniciación y retorno típicas de los ritos de iniciación de los pueblos primitivos. Este esquema se puede representar del siguiente modo:

Figura 1. Esquema del monomito



Fuente: Campbell, 2008, p. 23 (con modificaciones)

El fundamento de los ritos de iniciación para los pueblos premodernos, y la razón por la que son tan centrales en la ideación mitológica desde un punto de vista antropológico, consiste en que a través de ellos se informa y se refuerza el sentimiento de identidad comunitaria, esencial en un animal

social como el humano. Este valor encuentra un interesante nicho de expresión en las prácticas de cultura participativa de las sociedades actuales, como lo explica Henry Jenkins (2006) muy conocidamente. Entre dichas prácticas destacan las narraciones transmediales, de las cuales nos ocuparemos aquí con mayor atención y como dechado de esa cultura. El sentido de estos rituales, muchos de los cuales siguen cumpliendo un papel importante en las dinámicas sociales actuales, es preparar al iniciado para afrontar los desafíos y responsabilidades de la nueva etapa de su vida y a renunciar con sabiduría y madurez a las libertades y comodidades –ataduras del ego– que debe dejar atrás en un proceso de transformación espiritual, social y psicológico. Esta transfiguración se manifiesta universalmente en tres rupturas esenciales de la vida a las que responden los tres estadios de los ritos de iniciación: nacimiento, madurez y decadencia (muerte). Sin embargo, el umbral entre una fase de la vida y otra nunca representa una ruptura discreta y total con las fases anteriores; la muerte misma en este proceso no implica otra cosa que la continuidad de la vida que da paso a un nuevo ciclo, sea como sea que esta continuidad se represente en determinada cultura.

Eje psicoanalítico

En el terreno del psicoanálisis el propio Freud es una figura central para la descripción metapsicológica del mito, de la cual se deriva nada menos que el propio complejo de Edipo como la base neurótica de la sociedad a la que el discurso mitológico le confiere formas exteriores. Como escribe Campbell:

El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique. Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares del que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad. (2008, p. 14)

Asimismo, tanto el estado neurótico como la ideación mítica expresan un sentido ambivalente cuyo origen puede proyectarse hasta el arcaico principio del tabú. En su ensayo, *Tótem y Tabú*, Freud explica que “‘*Tabú*’ es una palabra polinesia [que] se nos explicita siguiendo dos direcciones contrapuestas. Por una parte, nos dice ‘sagrado’, ‘santificado’ y, por otra, ‘ominoso’, ‘peligroso’, ‘prohibido’, ‘impuro’” (2020, p. 27). Los estudios antropológicos que hemos referido y muchos otros más han dedicado una buena parte de su

trabajo a definir las características observables en las sociedades totemistas y había sido reconocido hasta cierto punto la importancia del incesto en estas organizaciones; sin embargo, no se había explicado satisfactoriamente cuál era el papel que cumplía en ellas –al menos ese es el punto de partida de Freud– y mucho menos se le había concedido el lugar central que ocupa en la descripción del fenómeno mítico primitivo al interior de la obra del fundador del psicoanálisis. De su argumento se puede colegir la idea de que si los individuos primitivos producen imágenes cosmológicas muy similares es porque se derivan de pulsiones humanas reprimidas a partir de la institución del tabú, particularmente el incesto, cuya motivación es, justamente, el misterio que anima la investigación de Freud. La hipótesis que defiende, como decíamos, es que el tabú produce un sentimiento ambivalente –horror sagrado– en el que, para los pueblos primitivos, la prohibición es motivo tanto de placer (en la idea de la consumación) como de terror (al castigo por violar el tabú) y, bajo esas circunstancias, el sentimiento del tabú coincide con el estado psíquico de la neurosis, de modo que

en lo inconsciente nada les gustaría más que violarlas, pero al mismo tiempo temen hacerlo; tienen miedo justamente porque les gustaría, y el miedo es más intenso que el placer. Ahora bien, ese placer es, en cada individuo del pueblo, inconsciente como en el neurótico. (2020, p. 39)

Vemos así que la misma crítica al dualismo que se desarrolla más recientemente en los estudios antropológicos era ya fundamental también en el problema metapsicológico de los orígenes que Freud planteaba.

A través de Joseph Campbell, un autor que va y viene constante y naturalmente de las teorías antropológicas a las psicoanalíticas y religiosas, ya hemos identificado los ritos de iniciación como fundamento general de los mitos compuesto por las fases de separación, iniciación y retorno, y hemos dicho que tales rituales reflejan las distintas etapas de la vida humana. Pues bien, el psicoanálisis ha encontrado un terreno de investigación especialmente fértil en el estudio de las etapas más tempranas de esa vida, inaccesibles al lenguaje articulado de las palabras, pero fundamentales en la construcción de la consciencia. Luego de que el recién nacido se sobrepone como puede a la experiencia traumática del nacimiento, el desafío que tiene enseguida es el de integrarse a un medio ambiente nuevo, extraño y hostil, pero complejo, porque su primer contacto con ese mundo es precisamente

la fuente de satisfacción de sus deseos: su madre. De ahí que la imagen del origen del universo sea precisamente la Madre para la gran mayoría de las culturas mitológicas antiguas.

El ser humano, al haber adquirido consciencia en un ambiente absolutamente egocéntrico, como es el vientre materno, nace en una condición que Freud llama *narcisismo primario*. Por eso, la consciencia del otro es para Freud una conducta no heredada y no es inherente tampoco a la pulsión, sino algo adquirido por medio de la experiencia. Esta consciencia del otro se manifiesta en lo que en psicoanálisis se llaman “objetos”. El objeto es aquello que apunta a, o promete, la satisfacción de la pulsión y, por supuesto, el primer objeto es la madre, y de ese privilegio deriva la centralidad del tabú del incesto en el esquema psíquico del individuo. Pero cuando decimos que “la madre” es el primer objeto de pulsión estamos diciendo en realidad algo impreciso, porque el psicoanálisis ha encontrado que la madre no se le aparece al bebé desde el comienzo como una totalidad, sino fragmentada en partes simples e inmediatas que a veces son buenas y a veces son malas. Estos objetos se llaman objetos parciales o escindidos. Para que todas estas experiencias dispersas y confusas se articulen en una sola idea compleja, que es “la mamá”, el bebé debe realizar un trabajo muy difícil de composición que se llama “integración”. Entonces, sólo de manera laboriosa y paulatina es que el bebé adquiere el sentido de la otredad; o, dicho de otro modo, para Freud el sentido de comunidad es una conducta aprendida conscientemente. El bebé tiene que entrar en contacto con los objetos del mundo exterior que le rodea para desarrollar poco a poco la idea de que hay otras consciencias en el mundo tan autónomas como la suya.

Además, otros desarrollos del psicoanálisis que continúan la tarea de Freud sugieren una expansión de la hipótesis que, a su vez, expande también la explicación del mito como neurosis hacia otra clase de horizontes que ya no se pueden comprender claramente desde el solo complejo de Edipo, así como tampoco desde otras posibles causas de neurosis. Un caso emblemático de esta expansión es el de Melanie Klein, quien dedica una buena parte de su trabajo a la investigación de la vida anímica de las infancias y propone la idea de “objeto interno”, de acuerdo con la cual: “la prohibición del deseo infantil ya no emana de la madre real, sino de una madre introyectada, cuyo rol para mí se manifiesta de muchas maneras y ejerce una influencia más dura y cruel sobre ella [Rita, paciente de Klein] que la que su madre real ha ejercido nunca” (1975, p. 132).

Freud no habla nunca de objetos internos y lo más cercano a ellos que podemos encontrar en él quizás sean las fantasías. La fantasía es para Freud la expresión compensatoria de la frustración por la insatisfacción directa o inmediata de una pulsión. El objeto interno que describe Klein, por su parte, no solamente se forma en la psique del infante por la vía empírica del contacto frustrante con el mundo exterior, sino que esa madre introyectada de la que habla Klein, que “se manifiesta de muchas maneras”, también se alimenta de imágenes que preceden al propio nacimiento; Klein amplía de este modo el espectro freudiano del concepto de fantasía, limitado hasta entonces a la relación entre la insatisfacción de la pulsión egoica y su sustituto. El concepto de Klein, pese a sus dificultades teóricas,² en cambio, permite introducir concepciones elaboradas e inconscientes que son distintas de las compensaciones derivadas de la insatisfacción directa de pulsiones. Diríamos –siguiendo a Klein– que el bebé posee estas fantasías *a priori* y consisten en un imaginario de ideas complejas que le son heredadas filogenéticamente, muy al estilo de la teoría de los arquetipos desarrollada por Jung, que influyó notablemente en las ideas de Klein.

Así, la figura inconsciente de la madre, que le aparece al bebé en un principio en fragmentos caóticos y simples, buenos o malos, es decir, a modo de objetos escindidos, al ir adquiriendo un sentido complejo de totalidad, se acerca paulatinamente al registro mitológico de la Madre que, de acuerdo con Klein, estaría ya latente desde la propia existencia inconsciente del neonato, hasta que coincide con él y se libera. Ese registro mitológico, simbólico y hereditario le sirve al bebé de estructura para organizar sus ansiedades y expresar el sentido complejo –interior y exterior– de la vida, o sea, para crear una imagen inconsciente de esa totalidad y asimilar la idea de que su madre

² “Hay varias dificultades conceptuales al hablar del término ‘objeto interno’. El término se usa para referirse a una gran variedad de fenómenos en el individuo, desde sensaciones corporales a partes del yo e imágenes mentales –fantasías, memorias y percepciones–. Los términos ‘objeto interno’ y ‘objeto externo’ son a veces indistinguibles en cuanto pueden ser empleados para referirse a una imagen mental. Todos los objetos que son percibidos o recordados, sea consciente o inconscientemente, son internos en el sentido de que están en la mente, aunque se puede hacer una diferenciación entre aquellos que son experimentados como dentro del yo y aquellos que son experimentados como exteriores al yo. El concepto de objeto interno implica un objeto que es o ha estado animado y con el que existe una conexión emocional. En un sentido amplio el término implica algún grado de permanencia o recurrencia de la experiencia del objeto” (Bott *et al.*, 2011, “objeto interno”).

pueda ser “buena” y “mala” y ser la misma madre, con la misma ambivalencia con que se proyectan en cada civilización premoderna las imágenes de las madres mitológicas, como Kali, Diana, Isis o Coatlicue que, una vez más, no expresan una forma dualista de la vida, sino que ella se confirma en la integración de los opuestos. La integración, podríamos decir, no se da entonces solamente en función de sintetizar en una sola unidad la complejidad de la madre buena y la madre mala, ni como la síntesis de cualquier otro conjunto de objetos escindidos en la experiencia empírica, sino que también implica una cierta forma de identificación con la imagen mitológica de la Madre que despierta o se activa desde el inconsciente del niño cuando se produce esa integración, aportándole una función estructurante a nivel inconsciente.

El lugar de la madre en el mito, tanto como en el psicoanálisis, no es solamente el origen, es también el destino final del viaje del héroe, es una imagen privilegiada del renacimiento. “Quien quiera nacer tiene que destruir un mundo”, le enseñaba Max Demian a Sinclair en la novela de Herman Hesse; “¡Romped, rompedme, hombres del conocimiento, las viejas tablas!”, enseña el Zaratustra de Nietzsche. Una vez destruido el mundo y derrotado el dragón, el héroe tiene una visión de ese renacimiento, una luz que lo guía de vuelta al vientre materno, a la unidad originaria de la experiencia de unidad absoluta del Ser. Esa unidad se afirma en la composición cíclica del mito, desde la trayectoria de los ritos de iniciación hasta su comprensión del tiempo circular, y se materializa en la figura alegórica del (re)encuentro del héroe con la Reina Diosa del Mundo, la Madre Universal que, como dice Campbell,

Es el modelo de todos los modelos de belleza, la réplica de todo deseo, la meta que otorga la dicha a la búsqueda terrena y no terrena de todos los héroes. Es madre, hermana, amante, esposa. Todo lo que se ha anhelado en el mundo, todo lo que ha parecido promesa de júbilo, es una premonición de su existencia, ya sea en la profundidad de los sueños, o en las ciudades y los bosques del mundo. (2008, p. 105)

Sin embargo, el encuentro deslumbrante con la Diosa Madre todavía se experimenta como un conocimiento confuso, prohibido e inaccesible, como una especie de objeto escindido, de modo que el héroe es incapaz de elevar su espíritu a la altura de la revelación precisamente porque la imagen de la Diosa es incompleta y es abrumadora, como en la experiencia que tiene el

bebé de su propia madre antes de la integración. El destino al que el héroe está atado en los mitos siempre está más allá de su comprensión porque no puede sino intuirlo muy vagamente como una imagen onírica que lo conduce hacia la paz y la serenidad del vientre materno. Por su parte, el individuo no puede asimilar esa imagen hasta que encuentre formas sociales compartidas de reconocer ese destino en la propia realidad. Sándor Ferenczi, otra figura importante en la lectura psicoanalítica de los mitos,³ propone en este sentido que hay una fuerza de atracción originaria que precede a toda forma de moción pulsional a la que llama “tendencia regresiva talasal”. Inspirado en la imagen mitológica de Talasa, diosa madre primordial que personifica el mar en la mitología griega, Ferenczi sugiere la existencia de un “impulso hacia el modo de existencia acuático abandonado en tiempos primordiales” (Ferenczi, 1938, p. 52). Explica, además, que

el ser humano está dominado desde el momento en que nace en adelante por una tendencia continua y regresiva hacia el restablecimiento de la situación intrauterina, y rápidamente se aferra a ella inquebrantablemente, por decirlo así, a través de medidas mágico-alucinatorias. (1938, p. 20)

La realidad le opone al individuo una resistencia radical que lo separa de esa experiencia oceánica de totalidad de la que también hablan, por ejemplo, las religiones brahmánicas, y que se busca a través de técnicas ancestrales como el yoga y la meditación.

Eje filosófico

El origen mismo de la filosofía procede del pensamiento mitológico. No solamente habría que remitirnos a los temas fundamentales de la filosofía que tienen su primera formulación en formas simbólicas de la vida, el alma, el universo, el destino, la libertad, Dios... sino que, como dice Ernst Cassirer,

³ Además de la obligada referencia a Jung, vale la pena hacer mención aquí también de la figura de Otto Rank, quien escribe un libro cuyo tema central es la materia mitológica (1914); sin embargo, Rank se ocupa específicamente de la perspectiva psicológica acerca del nacimiento del héroe como un arquetipo que se presenta en casi todas las civilizaciones, pero es un tema que escapa al interés del presente trabajo. El caso de Ferenczi no es tanto de interés aquí porque haya escrito específicamente sobre mitología, como Rank y Jung, sino más bien por su forma casi esotérica de hacer teoría.

fue solo a costa de luchar a brazo partido con el pensamiento mítico que la filosofía pudo llegar a la primera formulación clara de su propio concepto y de su propia tarea. Donde sea que la filosofía buscó establecer una perspectiva teórica del mundo, fue confrontada no tanto con la realidad fenoménica inmediata como con la transformación mitológica de esa realidad. (2021, p. 1)

Entre los presocráticos encontramos quizás los sistemas filosóficos mejor identificados con las formas líricas, poéticas, esotéricas y narrativas de las técnicas mitológicas de exposición, atravesadas todas ellas por la tradición oral. En cuanto a la semejanza de sus contenidos, los discursos de los primeros filósofos de la historia mostraban sus claves mitológicas, por ejemplo, al definir como divino y universal el origen del alma o en el significado oculto del número, ambas ideas defendidas de ese modo por el círculo de los pitagóricos; o también en las teorías filosóficas del devenir, cuya figura más prominente sea quizás la de Heráclito de Éfeso, a quien debemos la formulación de una dialéctica que nos permite comprender, desde la filosofía, el valor que el mito confiere a la oposición misma de las cosas:

esto es, la idea de que sólo la tensión entre elementos opuestos los unifica a niveles superiores, crea una estructura en la que el todo es algo más que la suma de las partes, y cuya unidad consiste precisamente en esa relación, dialéctica, entre los opuestos. (en Bernabé, 2008, p. 120)

El fragmento del Tao Te King que citábamos antes, que dice: “Originalmente, los dos [El Ser y el No-ser] son uno, / Su única diferencia radica en el nombre” evoca el mismo principio dialéctico de la identidad de los opuestos. El filósofo De Éfeso lo expresa de este modo: “Para los que están despiertos, el orden del mundo es uno y común, [pero] comprenden cómo lo divergente converge consigo mismo; ensamblaje de tensiones opuestas, como el del arco y el de la lira” (en Bernabé, 2008, p. 132). Así como el significado más profundo del tabú está para Freud en la ambivalencia sentimental e indivisible del horror sagrado, el Ser y el No-ser no se entienden en Heráclito ni en los relatos mitológicos antiguos como meras oposiciones duales y excluyentes, sino que el sentido de uno se expresa en el del otro y por eso dependen mutuamente de su oposición; sin aquello a lo que se oponen no serían nada.

La filosofía comparte con el mito la tarea de analizar en la sustancia y en la composición de la vida las distintas relaciones del universo para transformar el caos en cosmos, sin embargo, incluso el mito más perfecto de la humanidad, que es el mito de la ciencia, reconoce que esa imagen será siempre imperfecta e inacabada, y en esa advertencia la filosofía hace un especial énfasis. Pero también por eso el mito se despliega en un proceso de circulación que lo mantiene en constante construcción y reconfiguración, de modo que el conocimiento que contiene nunca es ni pretende ser más que una aproximación heurística a una verdad que es esencialmente mística, por eso dice Heráclito que “la verdadera naturaleza gusta de ocultarse” (en Bernabé, 2008, p. 130), o como lo expresa Lao Tse: “La unidad de ambos [del Ser y el No-ser] se denomina misterio. / El enigma más profundo del misterio / Es la puerta por donde entran todas las maravillas” (Lao Tse, 2021, p. 49). De ahí el potencial poético de la parábola, tanto para la escritura mitológica como para la técnica filosófica de pensadores como Heráclito, puesto que, mediante la parábola, las palabras adquieren un poder mágico de evocación de una verdad que las supera y que, por lo tanto, sólo puede expresarse a través de una imagen poética, de un aforismo o de un proverbio.

El mito, en la propia configuración temporal y material de su circulación mimética a lo largo de la historia, afirma el principio de la identidad de los opuestos de Heráclito e ignora los límites materiales que el relato impone a la literatura moderna, porque la forma abierta del mito se construye sin fronteras, en un universo diegético orgánico y analógico que no separa un relato de otro mediante categorías discretas, como sí sucede, por ejemplo, con la novela en el formato autónomo de libro, en virtud tanto de la estructura típicamente cerrada de su diégesis como de la firma del autor, de modo que un relato como *El Quijote*, bajo los principios y estructuras paradigmáticas de la forma novela que dicha obra inaugura, no puede ser sino el texto publicado por Miguel de Cervantes entre 1605 y 1615 y ningún otro más puede reclamar ser “parte de él”, como es natural en las operaciones transmediales. Podemos encontrar copias, alusiones, adaptaciones, intertextos, secuelas (a duras penas), parodias... pero *El Quijote* como novela sólo se identifica esencialmente consigo misma.

En cambio, un rasgo de carácter transmedial del mito, como veremos más adelante, es que se construye y se eleva a ese estatuto en la medida en que al relato de una leyenda se le añaden y se le oponen otros, sin jerarquías ni privilegios, con múltiples diferencias entre ellos y con rasgos particulares

que cumplen cada uno con la tarea de ser portavoz de un pueblo y de una cosmovisión. En contraposición a la idea moderna de autor, el mito es una construcción artística y narrativa más bien anónima y comunitaria mediante la que se estrechan los vínculos entre los pueblos que comparten el trasfondo de sus imágenes y de sus símbolos. Su unidad estriba en esa comunión, y en esa unidad autor y pueblo son una y la misma cosa.

La paradoja de la unidad entre unidad y multiplicidad reunidas en un mismo concepto dialéctico es resuelta por Heráclito mediante la tesis de identidad de los opuestos que, desde nuestro punto de vista, tiene peso de lema para el pensamiento mitológico. No es de sorprender que esta solución tenga importantes consecuencias en la posterior lectura filosófica del mito, de la cual me gustaría rescatar para los fines de este trabajo un par de ideas expuestas, respectivamente, por Ernst Cassirer y por Friedrich Nietzsche.

Cassirer, en primer lugar, desde una revisión de herencia neokantiana pone al mito en un lugar central de la filosofía de la cultura en donde el lenguaje y el arte producen formas simbólicas de expresión del espíritu humano que, a pesar de proceder del pensamiento mágico y religioso, sus categorías no son distintas esencialmente de las que se gestan en la visión empírica y científica del mundo, sino que sólo hay entre ellas *variaciones modales* que se despliegan en la triada entre arte, lenguaje y mito. Por ejemplo, al respecto del concepto de número explica Cassirer que “Mucho antes de que el número se volviera una unidad pura de medición era venerado como ‘número sagrado’, y un aura de esa reverencia todavía estaba presente en los inicios de la ciencia matemática” (2021, p. 77). Más aún, muchas formas de organizar el mundo mediante el número siguen dirigiéndose a fuentes mitológicas, puesto que

este mundo objetivo mismo nunca es *sólo* material; está lleno de vida interna propia, que se mueve en ritmos muy bien definidos... La luna –tal como indica su nombre mismo en la mayoría de los lenguajes indogermánicos y de los camito-semíticos– aparece en todas partes [particularmente en el arte] como el verdadero criterio de división y medición del tiempo. Pero es más que eso, porque todo cambio en la naturaleza y en la existencia humana no sólo está coordinado con ella en cierto modo, sino que se proyecta a ella como su origen, su fuente cualitativa. Esta intuición mítica primordial ha encontrado su lugar incluso en las teorías biológicas modernas, de modo que el número siete ha recuperado su significancia como regulador de toda la vida. (Cassirer, 2021, p. 149)

Algo similar ocurre con el problema del movimiento. Al pensar en él, más allá de la mecánica de Newton, la reflexión no sólo nos lleva de vuelta a Heráclito y nos recuerda el mito de la creación, el *primum mobile* asociado a la Madre universal y al principio absoluto del Brahmán, sino que nos regresa, además, al presente de la teoría del campo unificado y la física de partículas. El movimiento, podríamos añadir, es un fenómeno que describe con elocuencia la unidad dialéctica entre la identidad y la transformación de los entes, y quizás ninguna expresión artística muestra más didácticamente esa unidad que el corte móvil del cine sobre el que reflexiona Gilles Deleuze. El filósofo francés escribe, por ejemplo, que

el plano [cinematográfico] de las imágenes-movimiento es un corte móvil de un Todo que cambia, es decir, de una duración o de un 'devenir universal'. El plano de las imágenes-movimiento es un bloque de espacio-tiempo, una perspectiva temporal, pero, por tal condición, es una perspectiva sobre un Tiempo real que de ninguna manera se confunde con el plano o con el movimiento. (1984, p. 105)

Y si no se confunde es porque esta unidad del movimiento que integra la identidad y la diferencia, volviendo a Cassirer, pertenece a un nivel de consciencia superior al de la experiencia cotidiana y común que registran los opuestos en su observación empírica. Por ese motivo, todas las formas de

diferenciación y estratificación [propias del pensamiento teórico] son totalmente ajenas a la consciencia mítica. Esta consciencia vive en la consciencia inmediata, que se acepta sin ser medida con respecto a otra cosa... . En lugar de estar atado al esquema de una regla, de una ley necesaria, cada objeto que se engancha y que llena la consciencia mítica pertenece, por decirlo así, sólo a sí mismo; es incomparable y único... . Y sin embargo, por otro lado, el contenido de la consciencia mítica no se dispersa en meros particulares inconexos; ellos también son gobernados por un principio universal –que, no obstante, es de una clase y de un origen totalmente distintos del principio universal del concepto lógico. Porque precisamente a través de su carácter especial, todos los contenidos de la consciencia mítica son reunidos en la totalidad... que los distingue de los contenidos de la existencia común, cotidiana y empírica... . Es esta característica *trascendencia* lo que vincula los contenidos de la consciencia mítica con la religiosa. En su mera existencia inmediata, todos ellos contienen una revelación y al mismo tiempo retienen un tipo de misterio; es esta interpenetración, esta revelación que tanto revela como reserva, lo que confiere al contenido mítico-religioso su fundamento básico, su carácter de “sagrado”. (Cassirer, 2021, pp. 94-95)

En el caso de Nietzsche, la demoledora crítica al sistema de pensamiento occidental –especialmente el cristianismo– que lo caracteriza se construye sobre importantes claves mitológicas, como el principio alquimista del eterno retorno o su genealogía de la moral que se alimenta de ideas tanto propiamente presocráticas como brahmánicas. A pesar de sus fuertes reservas sobre “la voluntad de estos cansados de la vida”, Nietzsche guarda una cierta admiración y respeto por muchas de las concepciones de las religiones vedánticas porque su deuda con ellas no es poca cosa:

El estado más alto, la beatitud misma, toda esta hipnotización global y esta tranquilidad obtenida por fin, he aquí siempre a sus ojos el misterio por excelencia, que ningún símbolo, por sublime que sea, puede expresar; es el retorno bendito a la esencia de las cosas, es la liberación de todo error, es la “ciencia”, es la “verdad”, es el “ser”. Es la liberación de todos los fines, de todos los deseos, de toda actividad, es, en fin, un estado más allá del bien y del mal. “El bien y el mal”, dice el budista, “son trabas; el hombre perfecto se hace dueño del uno y del otro...”, “La acción y la omisión –dice el creyente de los Vedanta– no le causa ningún dolor; como verdadero sabio, sacude lejos de sí el bien y el mal; ningún hecho perturba su reino; el bien y el mal han sido superados por él”. Esta es, en suma, una concepción enteramente india, tanto brahmánica como búdica. (Nietzsche, 2004c, p. 294)

Una vez más reconocemos el valor de la re-unión y la ambivalencia originaria de los opuestos: tanto las buenas acciones como las malas son cadenas para la consciencia. La esencia de ambas motivaciones es una ilusión que, como en el neurótico, busca compensar el malestar producido por nuestras faltas, de modo que el superhumano nietzscheano, tanto como el bodhisattva, aspiran por igual a sacudirse la confusión de la virtud con la misma energía que la de la culpa, pues culpa y virtud son dos polos egoicos que alejan al individuo por igual de la libertad, del flujo natural de la vida, del *dharma*, como se denomina en las religiones indias, el Tao en el lejano Oriente, o el amor en el cristianismo. De ahí el famoso aforismo del pensador alemán: “Lo que se hace por amor se hace también más allá del bien y del mal” (Nietzsche, 2004c, p. 73).

Podemos confirmar esta posición de Nietzsche por otras vías diferentes: por ejemplo, en su inclinación por Heráclito y la idea del devenir que ya hemos expuesto, y que se opone frontalmente a la “Vía de la verdad” de Parménides que afirma la identidad de los entes. Los grandes relatos místicos

predican por igual un camino hacia la purificación del yo, en donde el héroe aprende a aceptar su destino, aunque todavía no lo comprenda. En ese proceso, como dice Nietzsche, el héroe o el superhombre, que son figuras análogas en la lectura mitológica del Zaratustra, se enfrenta a la difícil tarea de romper las viejas tablas, o sea, los códigos de conducta que educaron su carácter, y saber ver las nuevas tablas que tiene ante sus ojos a medio escribir y que apuntan a una verdad velada, utópica, pero superior, que no es otra cosa que la revelación mitológica. No es, pues, tanto un conocimiento nuevo como oculto porque, tal como hemos dicho a partir de la propuesta de Ferenczi, esa imagen de la totalidad, de la Madre Universal que se revela al héroe en su iniciación, se le presenta de forma aurática, como un recuerdo lejano o como la imagen onírica de un tiempo primordial desplazado por la normalidad empirista del pensamiento dominante. Es eso a lo que Nietzsche apunta cuando le reprocha a Platón su desprecio por la filosofía presocrática, específicamente la doctrina del devenir que Heráclito bebe de la fuente del pensamiento hinduista y que el platonismo dilapida en nombre de la ley “sólida” de la dialéctica. Dice Nietzsche:

Cuando hay tablones tendidos sobre el agua, cuando hay puentecillos y parapetos que saltan sobre el río, entonces no se cree a nadie que diga: “Todo fluye”. Hasta los imbéciles pregonan lo contrario. “¿Cómo? –dicen–. ¿Qué todo fluye? ¡Pero si hay puentes y barandillas *sobre* la corriente!”

Sobre la corriente todo es sólido: los valores de las cosas, los puentes, los conceptos, todo el “bien” y el “mal” –¡todo es *sólido*!

Mas cuando sobreviene el invierno, el domador de ríos, hasta los más maliciosos aprenden a desconfiar. Y, en verdad, no son únicamente los imbéciles quienes dicen: ¿No será que todo permanece *inmóvil*?

“¡En el fondo todo está *inmóvil*!” he aquí una verdadera enseñanza de invierno, algo bueno para un tiempo estéril, un consuelo para el letargo invernal, o para quienes se sientan tras las hogueras.

“En el fondo todo está *inmóvil*”. Mientras tanto, el viento del deshielo predica *lo contrario*. (2004b, p. 153)

Eje teológico

La noción mística de la Totalidad que reúne a los contrarios muestra también que, para un estudio que cubra el registro completo del pensamiento mitológico, desde luego es insoslayable considerar la importancia del conocimiento situado en los campos de la teología y de la filosofía de la religión. Los textos

sagrados en particular, pero también sus distintas lecturas, son referentes necesarios para una comprensión profunda de la narración mitológica, en especial para no confundir la modulación específica que tienen los términos espirituales que el mito comparte con el lenguaje profano. Acabamos de aludir a la compleja intuición de la verdad trascendente del pensamiento místico, pero no es desde luego el único concepto que se suele malinterpretar desde los horizontes del pensamiento moderno. Otro de los principios fundamentales de raíz espiritual de los mitos que demuestran el rendimiento de esta plataforma epistémica es la vinculación poética necesaria entre el proceso histórico de circulación mimética del mito, esto es, el proceso de transformación del relato mitológico de un territorio y un tiempo a otros, y la noción mística del karma, pues existe entre los dos una afinidad en su concepción del tiempo que tiene un carácter cíclico y sincrónico, no lineal ni diacrónico como nuestros modelos occidentales.

El tiempo mítico se despliega en una serie de procesos que expresan, siempre de manera imperfecta y en todo momento, no solamente *una* temporalidad que se manifiesta como un eterno presente, sino todas las posibilidades de un *multiverso* interconectado. Si bien es cierto que el karma es una cosmovisión que se suele evocar en el mundo occidental mediante una relativa correspondencia con nuestro concepto de causalidad, en realidad el concepto kármico del devenir –por así formular la idea– se ubica por lo menos en un plano ontológico distinto y superior de la causalidad occidental explicada por la mecánica newtoniana;⁴ en este sentido, el karma hinduista y la física de Newton podrían considerarse concepciones complementarias, en niveles no excluyentes, del universo.

Ahora bien, para ilustrar la relevancia analítica de esta distinción quizás sea útil una comparación adicional. Es muy interesante notar que el monomito diseñado por Campbell desde un marco más bien ajeno a los estudios de la narración es un esquema que, al menos en sus categorías más generales, se parece mucho al modelo estructural de Vladimir Propp que propone en su libro *Morfología del cuento* (1985). Esto no es casual, porque tanto Propp como Campbell identifican como la forma más simple y transparente de sus

⁴ En este sentido, las investigaciones del universo microcósmico de la física cuántica, en particular las teorías de unificación de los campos que todavía se desarrollan en el campo de la física teórica, podrían eventualmente servir para formular un concepto no (tan) esotérico de totalidad como el que enseñan las religiones.

respectivos objetos de estudio al cuento de hadas. Ambos autores identifican también los principios clave de sus respectivos modelos como *funciones*, es decir, como principios operadores de algo. Esta característica funcional de ambos modelos nos revela otra similitud que es más importante para nuestra discusión, puesto que en los dos esquemas hay una lógica *operativa* que explica sus principales movimientos mediante cierto sentido causal, aceptando un uso muy amplio de la palabra en el caso del monomito. Con todo, los enfoques y alcances de cada propuesta apuntan a direcciones muy diferentes.

La propuesta de Propp tiene una motivación estrictamente formalista y estructural que se convirtió en un fundamento importante de la narratología clásica porque delimita los niveles estructurales de análisis que pueden estudiarse en el relato desde dicha metodología. Pero el modelo más influyente acaso sea el de Emma Kafalenos y no el de Propp. Kafalenos, partiendo precisamente del concepto de función de Propp, subraya el factor de la causalidad narratológica como un principio mecánico que nos sirve para establecer categorías de análisis precisas y muy generales (por no decir universales). Por ejemplo, la copresencia de dos significados simultáneos al final de *Otra vuelta de tuerca*, de Henry James, que es la novela que analiza Kafalenos para poner a prueba su modelo, demanda una interpretación específica para cada “configuración”, como dice ella, lo cual disipa la ambigüedad estructural del relato: las hipótesis de que la institutriz que protagoniza la novela de Henry James está loca y la hipótesis de que efectivamente ve fantasmas se *demuestran* como mutuamente excluyentes mediante este tipo de análisis, del mismo modo en que es demostrable que dos objetos no pueden ocupar un mismo espacio al mismo tiempo en los límites de la física newtoniana.

Así, de acuerdo con Kafalenos, el análisis narratológico es un ejercicio de interpretación estricto en el sentido de que su propósito consiste precisamente en disipar la posible ambigüedad estructural del relato, no columpiarse en ella, como se podría decir de la imaginación mitológica, puesto que lo que busca esta clase formal de análisis es identificar “las relaciones causales entre una acción o acontecimiento y otras acciones, acontecimientos y situaciones que uno supone están [de ese modo] relacionados” (Kafalenos, 2006, p. 1) y *distinguir* esa cadena de relaciones de otras posibles configuraciones. El concepto de “configuración”, además, despeja el modo específico de la relación narratológica, que consiste en

la captura “en un solo acto, o en una serie acumulativa de actos, de las relaciones complicadas de partes que sólo pueden ser experimentadas *seriatim*” [más aún, la acumulación seriada de] “un número de cosas [que] puede ser comprendido... como elementos en un solo y concreto complejo de relaciones”, por ejemplo, como “una configuración particular de eventos”. (Kafalenos, 1999, pp. 38-39)

En otras palabras, el provecho del análisis narratológico se puede evaluar en función de qué tanto nos permite distinguir una lectura determinada y lineal del relato de otras posibilidades que se excluyen metodológicamente del procedimiento.

En cambio, en el universo de los mitos opera un concepto distinto de causalidad que no es mecánico ni tampoco formalizable porque se construye sobre la base mística de la ambigüedad que aquí hemos estado rastreando. La causalidad mitológica puede designarse, así, como ya adelantamos, como un principio *kármico*. La tradición brahmánica es especialmente útil aquí porque su vocabulario es uno de los más prolíficos y didácticos que existen, pero todos los ciclos mitológicos, sin importar su origen, están afectados de algún modo y en cierta medida por esta idea. Así permite acreditarlo Alfredo López Austin con respecto a la concepción del tiempo de los mayas cuando escribe que

Los mitos hablan de aquellos procesos [de transformación en la era anecúmena de los dioses] con el ágil lenguaje de los tropos... Allá están todos los procesos cósmicos... no sólo de lo que fue, es y será en este mundo, sino de todo lo posible. Los procesos se mantienen como cadenas causales; pero todos ellos, en todos sus eslabones, están siempre como tiempo presente... . Entre los mayas pudo desarrollarse el cálculo matemático gracias a la invención de guarismos que valían por su posición relativa, con inclusión de uno destinado al cero o casilla vacía. Este desarrollo provocó una complejidad paralela en los registros calendáricos y en las observaciones astronómicas... Así, aunque en Mesoamérica regía el mismo sistema calendárico básico, entre los mayas fue posible la correlación simultánea de los distintos ciclos que formaban el calendario: el religioso-laboral de 365 días, el adivinatorio de combinaciones numéricas de 260 días, el adivinatorio histórico-empírico de 360 días, el lunar, el venusino, etcétera. La ubicuidad iconográfica, ritual, mítica, social, política y astronómica del tiempo hizo que J. Eric Thompson concibiera a los mayas del Clásico como “filósofos del tiempo”. (2016, pp. 45-51)

En sánscrito la palabra *karma* (कर्म) significa algo así como “algo que se ha hecho” o, bien, simplemente “acción”. Pero a esta traducción meramente semántica se le escapa que la palabra karma en el pensamiento indio, lo mismo que en el caso mesoamericano que acabamos de señalar, evoca toda la diversidad de niveles en los que *la vida*, y no el relato mitológico aislado en la forma textual a la que un análisis formal remitiría las acciones contenidas en su relato, se encuentra interconectada. La tradición hinduista enseña que esta red es tan entrañable que produce ilusiones que se anclan en las pasiones del ego y aprisionan la voluntad del individuo; por lo tanto, no podemos construir racionalmente una imagen completa de la diversidad de relaciones kármicas. La interpretación de esta interconectividad demanda entonces una lectura esotérica e informal que, como se hace con los oráculos, como el Tarot o el I Ching, en lugar de descifrar formalmente su contenido, el lector busca en sus palabras descubrir los engaños de cierta ilusión que experimenta en su propia vida.

La descripción narratológica formal de la causalidad del relato revela el mecanismo que va dando lugar a los eventos que lo componen y que se hallan dispuestos de manera diacrónica, eventos que se *desencadenan* por la propia fuerza de sus efectos estructurales. Por su parte, el sentido causal del karma, como en los mitos en general, es el sentido de una *atadura* que no ilumina ninguna conexión narrativa formal, sino que revela la dependencia del sentido común a los asuntos mundanos. A través de la parábola, conscientemente excluida del relato moderno canónico, se identifica al héroe y al lector, quienes coinciden en la reproducción, en niveles distintos, del círculo vicioso del apego al placer y al dolor asociados a sus respectivos mundos de objetos sensibles, sobre cuya esclavitud el mito reflexiona. En la cultura transmedial contemporánea, la identificación interactiva del videojugador con su avatar, cada vez más plena en su representación, es también una imagen cada vez más transparente de la causalidad del tiempo kármico de los mitos y del papel que juega el fenómeno narrativo en su concepción en nuestros días. Por ejemplo, el sentido de la muerte como regeneración de la vida que tiene en la mayoría de los videojuegos muestra al ludonauta el significado de que vivir atado a ese ciclo es convertirse a sí mismo en esclavo de los accidentes de la vida terrenal, que es el origen de las imperfecciones que no le permiten avanzar y, en consecuencia, vive atado al plano de existencia del *Samsara* que se repite indefinidamente y al que corresponde nuestra experiencia empírica del mundo. El final de un videojuego de orientación mitológica implica

siempre un cierto sentido de liberación, la ruptura de un ciclo de muerte y resurrección que adquiere así un significado ritual de trascendencia.

Como puede advertirse, esta interpretación del fenómeno mitológico actual no tiene solamente una significación religiosa o espiritual, también arroja luz sobre el fundamento existencial que hay detrás de las peripecias que atraviesa el héroe mitológico en términos narrativos y mediales, y que es lo que permite al lector/espectador/interactor identificarse en ese nivel con ellas, independientemente de la extravagancia de su revestimiento cultural. Pensemos, una vez más, en la experiencia de la muerte. Krishna, la divinidad hindú asociada a la vida y la muerte y que es el Auriga espiritual del héroe del *Bhagavad Gita*, Arjuna, en medio de uno de los escenarios bélicos más devastadores que se han puesto jamás en un relato, lo instruye en la superación del ciclo kármico de la muerte con estas palabras:

Quando no dejas de pensar en los objetos sensibles, viene el apego.
 El apego engendra el deseo, la lujuria posesiva que enciende la ira.
 La ira nubla el juicio; en ese momento no puedes ya aprender de tus errores.
 Perdido está el poder de elegir entre lo que es sabio y lo que no lo es,
 y tu vida se desperdicia.
 Pero cuando te mueves en el mundo de la sensación,
 libre de apego y aversión por igual,
 entonces adviene la paz en la que termina todo sufrimiento,
 y entonces vives en mi sabiduría [*in the wisdom of the Self*].
 (Bhagavad Gita, 2007, pp. 62-65)

Así, mientras que el concepto occidental de causalidad permite organizar el tiempo del relato de una manera diacrónica, es decir, linealmente y de acuerdo con las fases sucesivas de su evolución, el karma es un modo de construir una imagen cíclica y sincrónica del tiempo. Las acciones tienen consecuencias –establece la ley del karma–, pero estas consecuencias no se dirigen a un tiempo indefinidamente proyectado hacia el futuro, sino que se manifiestan de manera inmediata y circular en el propio objeto de la acción. Los cristianos tienen también un proverbio popular para expresar esta sincronidad, que dice: “en el pecado llevas la penitencia”. Sin embargo, esto no debe entenderse de ningún modo como una lógica retributiva, el karma no es reductible a las ideas morales del pecado, la culpa y el castigo, porque la experiencia kármica ilumina a las personas, es fuente de aprendizaje y de liberación –aunque no de virtud, como ya vimos–, en este esquema

no existe el juicio porque tampoco existe la idea absoluta de la muerte como juicio final; la muerte, como ya dijimos, significa regeneración de la vida.

Recapitulación

A partir del breve repaso que hemos hecho por estos cuatro pilares del pensamiento mitológico pudimos localizar un importante punto en común. Tanto en la perspectiva metafísica como en la antropogénica se presenta un principio dialéctico de identidad de los opuestos que caracteriza cada una de estas caras de la imaginación mítica y que supone un evidente conflicto lógico para la percepción dualista y moderna del mundo. La posmodernidad es, en una importante medida, el proceso de dinamitar ese dualismo moderno en función de reconfigurar una imagen diversa –pero también irreconciliable– del mundo. El pensamiento mitológico, por su parte, reconoce el crisol caleidoscópico de la diversidad humana, pero no renuncia a un principio de unidad superior que las instituciones religiosas y otras formas de fundamentalismo han rebajado a las restricciones de un dogma determinado e incuestionable. El viaje del héroe mitológico es un evento singular y concreto que acontece en el fenómeno de la narración, condición que le permite adoptar una forma sensible y observable empíricamente, pero su verdadera significación mitológica, como muestra también Eric Auerbach con elocuencia en su trabajo sobre la figura en la interpretación de los textos bíblicos (2000, 2006), no se encuentra en la singularidad de sus revestimientos diegéticos –que es el error de todos los dogmas–, sino en el trasfondo de su mensaje, que aspira a ser universal, a ser válido para toda la humanidad.

Podemos cerrar esta sección señalando algunas conclusiones clave de nuestra exposición que dan cuenta de la relevancia que tiene en la narración mitológica el principio dialéctico de identidad de los opuestos:

- En el paradigma mitológico no hay una distinción entre el mundo natural y el mundo de los nombres. La palabra tiene un poder real, directo y mágico sobre las cosas.
- El viaje del héroe se proyecta en una transfiguración individual, pero esta debe elevarse a la categoría de universal para alcanzar el estatuto mitológico (Campbell).

- El estado neurótico coincide con el impulso mitológico en la ambivalencia de sentimientos que es propia del tabú y que alimenta una y la otra conducta (Freud).
- La integración de la figura materna no se da solamente a partir de la experiencia empírica del mundo, sino que las imágenes arquetípicas de herencia filogenética plasmadas en el registro mitológico cumplen una función estructurante en el individuo a nivel inconsciente (Klein, Ferenczi).
- La unidad del corte móvil que se manifiesta en el plano cinematográfico expresa la duración como principio de unidad entre movimiento y totalidad o, si se quiere, entre transformación e identidad (Deleuze, Cassirer).
- El tiempo mitológico integra en su unidad la experiencia trascendente de la revelación que se busca en su trasfondo espiritual con la experiencia profana de la vida empírica que se manifiesta en la estructura del relato y que puede capturarse, por ejemplo, con una cámara de cine; gracias a la magia del potencial evocativo del discurso narrativo, el mito es capaz de contener y de proyectar una experiencia del mundo que desborda la estructura de su propio soporte mediático.
- La tensión entre lo que en la experiencia empírica se manifiesta como oposición o dualidad es lo que permite una integración de dichos opuestos en un orden de sentido superior (Heráclito).

Transmedialidad

El concepto de transmedialidad en el marco de la cultura participativa

Los tiempos que hoy vivimos, sobreestimulados y profundamente tecnificados como son, parecen acercarnos cada vez más lúcidamente a aquella dialéctica mitológica que identifica los opuestos en un orden superior, inescrutable y potencialmente infinito. En la actualidad, la tensión de nuestros mitos identifica el objeto concreto de un determinado relato, o de una serie de relatos, con una intuición actualizada de la antigua totalidad de los místicos que puede ser hoy evocada simbólicamente en el ideal integrador de la red global digital (internet), o en la característica capacidad de convergencia intermedial del código binario. Las consecuencias que ha tenido la revolución digital en nuestras formas de narrar y que se orientan a ese potencial

que Marshall McLuhan llamó la aldea global, si bien emanan de las nuevas relaciones con el mundo que las tecnologías digitales habilitan, afectan también de manera significativa nuestra manera de socializar los relatos, especialmente cómo participamos de ellos.

La escisión radical de la experiencia narrativa comunitaria de los pueblos primitivos derivada del libro y la lectura silente e individual –así como todas sus expresiones paralelas en otros medios– marcaba una diferencia nítida entre el autor y el lector que corresponde con una visión dualista del mundo. Y en la medida en que las prácticas narrativas propias de nuestro tiempo van borrando las fronteras entre los medios y entre los agentes involucrados en el fenómeno de la narración, toda clase de distinciones comienzan también a diluirse, incluyendo la distinción narratológica entre un relato y otro. Esta tendencia es un carácter distintivo de las narraciones transmediales y se opone con cierta frontalidad a las operaciones de adaptación más convencionales.

La lógica de estas últimas suele orientarse sobre la separación dualista entre la obra original y la adaptación, y en esta separación no sólo hay una distinción formal, sino que también se impone una jerarquía que *reduce a la* obra derivada a un estatuto de subordinación frente a un original que es considerado como una totalidad cerrada en sí mismo. La adaptación se convierte así en una suerte de sustitución metafórica que reemplaza el original; en consecuencia, la relativa semejanza entre sus argumentos narrativos sitúa a una obra frente a la otra como versiones mutuamente excluyentes de un mismo relato. En cambio, toda relación jerárquica y todo principio de exclusión o diferencia discreta carecen de interés en las narraciones transmediales, donde todas las instancias que ocupan un espacio en un universo mitológico tienen en principio un mismo valor metonímico, fragmentario, que apunta siempre a la fuente superior e inagotable de una totalidad metafísica.

Pero antes de entrar específicamente en el tema de la transmedialidad conviene recordar que esta práctica se inscribe dentro del marco general de lo que Henry Jenkins denomina “cultura participativa”, que es una forma de organización social autónoma, es decir, precisamente no regida por jerarquías ni convenciones institucionales, orientada a la producción cultural, en especial desde las posibilidades de intercambio que habilitan las plataformas digitales. El autor la define de acuerdo con los siguientes rasgos generales:

- Obstáculos relativamente bajos para la expresión artística y el involucramiento cívico.
- Fuerte fomento a la creación e intercambio de creaciones con otras personas.
- Algún tipo de mentoría informal en la que lo que es conocido por las personas más experimentadas se transmite entre los novicios.
- Miembros que creen que sus contribuciones importan.
- Miembros que sienten algún grado de conexión social con los demás (por lo menos les importa lo que otras personas piensan acerca de lo que han creado). (Jenkins, 2009, p. 6)

Estas características de la cultura participativa configuran y facilitan una expresión del espíritu humano muy afín a los principios de la cultura mitológica que hemos tratado de esbozar en el apartado anterior. Como hemos dicho, el viaje del héroe alcanza un estatuto mitológico en la medida en que aquello que es revelado a su persona en una aventura concreta e individual tiene una significación universal. Asimismo, hemos dicho que en la composición y transmisión de los mitos no es relevante la identidad individual de sus creadoras y creadores, sino más bien el modo en que su mensaje tiene o no la capacidad de afectar el corazón de la comunidad en que se inserta. Aunque el sentido comunitario que debe haber al interior de todo relato mitológico es esencial para su justa lectura, son sus formas de composición y de transmisión lo que inmediatamente resuena en la cultura participativa de nuestro tiempo que, como dice Jenkins, “cambia el enfoque de la literalidad de la expresión individual al involucramiento comunitario” (2009, p. 6). Las afinidades entre la cultura mitológica y la cultura participativa contemporánea son muchas y de muy diversa índole, pero la forma de cultura participativa que nos interesa de manera particular para este trabajo es la de la narración transmedial.

Henry Jenkins denomina *narración transmedia* a una forma de cultura participativa que se manifiesta principalmente alrededor de las franquicias de la industria cultural que tienen como núcleo la proyección de un universo diegético que

se desarrolla a través de múltiples plataformas, con cada nuevo texto haciendo una contribución distinta y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor se le da –de manera que una

historia podría ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, de novelas y de cómics; su mundo puede ser explorado a través de un videojuego o experimentado en un parque de atracciones. Cada entrada de la franquicia necesita ser autocontenida para que uno no tenga que haber visto la película para disfrutar el juego, y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de entrada a la franquicia como un todo. La lectura a través de los medios sustenta una profundidad de la experiencia que motiva el consumo. (2006, p. 96)

Como puede observarse en esta definición, una narración transmedial posee ese mismo valor dialéctico de ambivalencia mitológica entre el objeto concreto y la totalidad que opera mediante una operación metonímica en la que cada relato designa a modo de fragmento una totalidad que es en principio expansiva e inagotable. De acuerdo con ese comportamiento metonímico, los relatos que participan de una lógica transmedial destruyen las fronteras típicas del relato moderno en todos los niveles de análisis. Aquí podemos destacar tanto el nivel formal del análisis estructural de los relatos como el de las categorías sociales que organizan la experiencia narrativa de acuerdo con un modelo de producción. En este último, la propiedad intelectual, por ejemplo, es una figura jurídica que depende de la distinción entre autor y lector, y que si bien es cierto que ambas convenciones modernas son puestas en entredicho por las lógicas transmediales de nuestro tiempo, hemos podido constatar en la presente investigación que estas nuevas prácticas narrativas no hacen mucho más que recuperar las formas antiguas de la narración mitológica.

Como el mismo Jenkins advierte, ya desde la Edad Media se difundía el mito cristiano a través de una red muy diversa de dispositivos y “cada representación (un vitral, un tapiz, un salmo, un sermón, una ejecución en vivo) suponía que uno ya conocía al personaje y a su historia de algún otro lugar” (2006, p. 119). Esta indicación nos muestra que la narración mitológica ha mostrado desde sus más remotas manifestaciones una tendencia a la transmedialidad. La afinidad observable entre ambas nociones narrativas estriba en que su naturaleza expansiva se nutre mejor de formas de pensar diferentes, lo cual se fomenta en primer lugar en la potencial diversidad de plataformas de expresión con la que cuentan los artistas, que demanda un tipo de pensamiento particular y distinto en cada medio, pero que también se fortalece en la destrucción de la autoridad individual de sus creadores porque su lógica apunta hacia la participación colectiva y su vitalidad no

depende de la relevancia histórica de las figuras personales que han alimentado cierto universo mitológico, sino más bien del modo en que la verdad trascendente que atraviesa todos los distintos relatos adquiere un peso específico en determinada cultura.

La esencia de esta tendencia transmedial de los mitos se puede observar con claridad en su forma abierta e inacabada, en el hecho de que los mitos son especialmente ilegibles en un sistema ya resuelto de interpretación, pues tanto su forma como su sentido cambia siempre de acuerdo con la cosmovisión de cada civilización, y no hay ninguna autoridad en ellos que pueda ser “traicionada”. Este sentido de lealtad, sea al espíritu o a la letra del texto, ha sido para las culturas modernas como la nuestra un criterio de legitimidad no solamente al momento de, por ejemplo, emprender un proyecto de adaptación que, si bien en la teoría ya se ha hecho mucho hincapié en la falta de pertinencia analítica de criterios de fidelidad, orienta todavía una buena parte de nuestros juicios y modos de aproximarnos a las obras narrativas derivadas de otras.

Baste como ejemplo de ello la perplejidad y la sospecha que suscita en los periodistas y en el público general las posiciones reticentes de los artistas al momento de solicitarles claves o pautas para leer “correctamente” sus obras. El propio Jenkins se refiere a este fenómeno en su estudio de la transmedialidad, que dedica a la franquicia de *The Matrix*. Las creadoras originales de la saga, según lo relata Jenkins, “se posicionaron a sí mismas como oráculos –ocultas de la luz pública la mayoría del tiempo, saliendo sólo para hacer comentarios crípticos” y luego el autor rescata un fragmento de una entrevista de la que aquí, a su vez, extraemos una de las preguntas: “¿Aprecian ustedes que la gente diseccione su película? ¿Encuentran en ello algo de honor o les molesta un poco, especialmente cuando una persona pueda estar entendiendo todo mal?”, a lo cual las Wachowski responden: “No hay necesariamente algo como ‘entenderlo todo mal’ porque se trata de lo que una persona saca de la película” (en Jenkins, 2006, p. 100).

The Matrix, como franquicia, es un ejercicio profundamente mitológico no solamente porque en él confluyen intertextos alusivos a la reencarnación de Cristo o de Buda, a temas y motivos de la mitología griega, del ocultismo, etcétera; el comportamiento mitológico de sus historias se encuentra también en el sentido comunitario de su construcción. Las Wachowski no se comportan como oráculos por ninguna impostura intelectual, sino que deben entender que la obra no les pertenece, que la comunidad que reflexiona, crea

y comparte en libertad sus ideas al respecto de la franquicia es la única fuente autorizada de significado. Una buena razón para pensarlo así, y como dice Jenkins, algo que no han podido comprender bien otros ejercicios mercadológicos imitadores, es que, al integrar a su equipo de colaboradores,

ellas trabajaron con personas que admiraban, no con gente que ellos sentían que seguirían órdenes. Como explica Yoshiaki Kawajiri, animador de *Program* (2003) [uno de los cortometrajes de la antología *Animatrix*]: “Me pareció muy atractivo porque la única limitación era que tenía que jugar con el mundo de *Matrix*; fuera de eso, podía trabajar con toda libertad creativa”. (2006, p. 109)

De un modo muy similar, las mitologías antiguas, cuyos arcaicos orígenes hacen imposible definir con claridad criterios mínimos de autoría, dan testimonio también de una creatividad sin necesidad de nombre propio. Aquellos esfuerzos por construir universos mitológicos que dependen de la fuerza artística e institucional de una autoridad individual, como sucede por ejemplo con el caso del *legendarium* de Tolkien, quedan muy restringidos, especialmente por el orden legal, en su potencial de transformación mitológica.

El caso de la franquicia de *The Matrix* es ejemplar de los fenómenos transmediales porque en ella se puede confirmar de un modo muy evidente que este mismo potencial de transformación mitológica se magnifica en la convergencia de diversos medios, fomentando un modelo de escritura narrativa que no sólo se alimenta de talentos individuales y de tradiciones ficcionales, tanto ancestrales como contemporáneas, sino de formas distintas de representar el mundo, de distintas culturas mediáticas, como el cómic, el anime, la cultura *leather*, las artes marciales o los videojuegos. Todos estos registros ofrecen al espectador mensajes y senderos distintos que permiten la convergencia de identidades que trascienden las barreras geográficas y los intereses específicos. De ahí que el carácter hermético no sólo de las autoras de la obra seminal de la franquicia al hablar de ella frente a la prensa, sino también de los propios personajes de las distintas historias que conforman el universo Matrix al transmitir al espectador la información narrativa casi siempre con la carga simbólica del discurso proverbial. Esa ambigüedad mantiene el significado de las imágenes abierto y en condiciones de ser adoptado y replanteado por otras personas, o simplemente de ser leído desde

plataformas epistemológicas y culturales distintas. Lo mismo puede decirse de los relatos mitológicos clásicos. Como dice Campbell:

La mitología es como el dios Proteo, “el veraz antiguo de los mares”... El navegante de la vida que busca sus enseñanzas debe “aferrarse afanosamente a él aunque intente escabullirse” y eventualmente mostrará su forma adecuada. Pero este dios astuto nunca revela ni siquiera al habilidoso interrogador toda su sabiduría. Contestará solamente a la pregunta que se le haga, y lo que revele será magnífico o trivial, dependiendo de la pregunta realizada. (2008, p. 329)

Si bien el carácter mitológico de un universo narrativo como el de *The Matrix* puede acreditarse, como ya dijimos y como es evidente, en la diversidad folclórica de su representación diegética, se trata de un fenómeno muy reciente en comparación con la longevidad y la capacidad de transformación que el mito demuestra en las leyendas milenarias, y por la misma razón la presencia de estas fuentes de consciencia mitológica en ella se muestra quizás sólo a nivel intertextual. Sin embargo, son muchos los casos que podemos recordar que hayan participado tanto de sus formas clásicas como de las contemporáneas, en los cuales podemos observar directamente el impacto de la cultura transmedial contemporánea. Uno de los más fecundos a lo largo de la historia, y del que ahora nos ocuparemos, es el del mito artúrico.

El mito artúrico en el umbral del tiempo

Las leyendas artúricas, como suele ocurrir con los mitos más influyentes de la humanidad, son producto de una trenza inseparable entre historia y ficción, lo cual representa para nosotros una modalidad más de la tendencia a la identidad de los opuestos que caracteriza a la cultura mitológica. El origen mismo de Arturo se encuentra en ese limbo: su nombre invoca a la vez oscuras referencias historiográficas e imágenes fantásticas de una revelación apoteósica, lo que significa que no puede comprenderse el trasfondo de una cosa sin una idea suficiente de la otra. Arturo, el hombre material, se refiere a un supuesto líder militar, mitad celta, mitad romano, que luchó por la paz y la libertad del pueblo celta británico –para ese momento ya romantizado– de las invasiones vikingas de las tribus anglos, sajonas y jutas, las cuales terminaron por obligar a los romanos a abandonar la isla que el emperador Claudio había conquistado en el año 43 d. C. y a dejar a los pueblos originarios a la precariedad de su suerte.

Con el tiempo, y en gran medida debido a la profunda dependencia de la oralidad en la cultura de los pueblos del norte de Europa de ese entonces, las evidencias de la existencia histórica del rey Arturo se fueron disolviendo entre la enorme producción narrativa que brotaba de la imaginación del pueblo celta-británico que fueron recogiendo los siglos y los distintos territorios a los que se llegó a oír el nombre de Arturo, apropiándose de sus temas y motivos, leyéndolos a su manera, primero en poemas, en epopeyas y otras formas poéticas de la tradición oral transmitidas en las calles por bardos, juglares y poetas vagabundos en su gran mayoría anónimos. Como dice Stephanie L. Budin,

siendo un nombre poco común en la historia temprana de las islas celtas, “Arturo” creció en popularidad comenzando en los siglos sexto y séptimo a través de Britania, Escocia, Gales, e incluso Irlanda. Pareciera que para el siglo VI Arturo ya era, efectivamente, el “*Great King*” de los britones. Para el siglo XI, este rey mortal había adquirido atributos místicos, enviándolo no sólo contra guerreros sajones sino contra gigantes galeses. (en Malory, 2015, p. x)

Los primeros relatos de la leyenda artúrica, ya bajo la investidura de esta dualidad místico-histórica, narran sucesos mitológicos de los pueblos celtas, principalmente, orientados a los valores del honor, de la guerra y la aventura, valores que la escritura recoge en textos medievales como el *Mabinogion*, una serie de relatos anónimos compilados entre los siglos XII y XIII en Gales, o la *Historia Regum Britanniae* escrita en 1136 por Geoffrey of Monmouth. Ambos textos proyectan los cuentos populares de la era precristiana de tradición céltica que son la fuente de los principales motivos del mito artúrico, como Mordred y Guinevere (Gwenhwyfer en galés), o la imagen del santo grial que procede de una mezcla de mitología nórdica y celta antes de ser revestida de valores y oropeles cristianos.

Cuando el nombre de Arturo cruzó las fronteras célticas y se extendió por Europa su imagen fue apropiándose de atributos de otros grandes conquistadores, como el del general romano llamado Magnus Maximus que fue nombrado *imperator* en el año 383, cuya historia fue libremente adaptada al cine por Ridley Scott en su famosa película *Gladiator* (2000). Cuando su influencia llega a tierras francesas, la imagen de Arturo se funde hasta cierto punto con la de Carlomagno, y con la intención de cubrir a este último con la proyección legendaria de las historias míticas de Camelot se gestó un diálogo

sumamente creativo entre las culturas celtas y las diversas formas antiguas del francés, una de cuyas principales referencias es *Le Morte d'Arthur*, de Thomas Malory, publicada en 1485, texto paradigmático que encierra en el mismo título el sincretismo lingüístico de sus diversas fuentes. La obra fue escrita en inglés con una especial influencia de Monmouth y de otros poetas franceses mientras el autor estaba en prisión.

Toda referencia a esta obra produce por estas razones una profunda polifonía que actualiza una buena parte de las voces dispersas y perdidas que la obra de Malory rescata. Esa riqueza narrativa se puede constatar en la enorme cantidad de reescrituras no sólo de la obra de Malory, sino del mito artúrico en general. Derivado de una combinación entre *Le Morte d'Arthur* y el *Mabinogion*, podemos mencionar al respecto los doce poemas de Lord Alfred Tennyson publicados entre 1859 y 1885, llamados *Idylls of the King*, que amplían o reimaginan el surgimiento y la caída del reinado de Arturo, así como sus principales subrelatos. Directamente de la influencia de Malory, es muy destacable también la serie de cinco novelas llamada *The Once and Future King* (1938-1940), del escritor británico Terence Hanbury White, obras que han sido objeto de diversas interpretaciones y variaciones posteriores. Otra obra derivada de Malory que acerca el lenguaje antiguo y duro de este autor al lector moderno en una narrativa mucho más fluida es la novela *The Acts of King Arthur and His Noble Knights* (2008), de John Steinbeck. Así lo estima Christopher Paolini en el prólogo:

Aunque *Le Morte d'Arthur* tiene un lugar privilegiado en la consciencia popular y contiene emocionantes narraciones de temerarias aventuras, Malory puede ser muy difícil de seguir para aquellas personas habituadas a una dieta balanceada de películas, televisión, cómics, y la prosa directa de los escritores actuales. Es entendible, entonces, por qué Steinbeck quería recontar *Le Morte d'Arthur* en un estilo más accesible a los niños modernos. Muchísimos autores han aspirado a lograr esta tarea, pero pocos tan distinguidamente como Steinbeck. (en Steinbeck, 2008, p. vii)

A pesar del innegable valor artístico que todos estos ejercicios literarios y dramáticos añadieron al mito del rey Arturo, difícilmente se les puede atribuir la intención de arrebatarle al pueblo la herencia espiritual de sus hazañas, especialmente en nuestro tiempo, cuando el estruendo popular de la pantalla cinematográfica reclama nuevamente esa propiedad para la

gente común. No obstante, hay que decir que algunas narraciones literarias modernas del Rey de los Britones, como la de Steinbeck, demuestran que las limitaciones tecnológicas del medio literario no son de ninguna manera el lugar donde haya que buscar las razones de los altos niveles de competencia que la alta cultura literaria moderna le impone al lector promedio de los mitos artúricos, lo cual termina por excluir a los no iniciados. Los textos en los que se suelen instalar los herederos literarios de las grandes épicas modernas, como los de Joyce, los de Mann, o los de Proust, son textos tan herméticos para la mayoría de las personas hoy en día como en un tiempo los textos bíblicos eran inaccesibles para los analfabetos, que eran casi todas las personas. Pero esta condición no es una arbitrariedad histórica, es consecuencia de que el enfoque modernista del arte realiza un ejercicio autocrítico en el que el artista ya no dialoga con el pueblo, sino con sus pares.

Con las formas de liberación que pueden encontrarse en la industria cultural, de las que da cuenta la revisión que los estudios culturales hacen a la Escuela de Frankfurt, a finales del siglo XIX las clases populares reclaman nuevamente la posesión de su cultura mitológica, en especial a través del cine. El cine es, sin lugar a dudas, por lo menos hasta el momento, el espacio más grande y productivo de construcción de las imágenes del universo que compartimos la gran mayoría de las personas que habitamos ciudades modernas. El cine inspira a nuestras sociedades con la misma fuerza que aquel conocimiento lejano impregnado en las narraciones que los viejos y los viajeros traían a sus comunidades a su regreso. Las nuevas tecnologías que Jenkins asocia a la explosión de la cultura participativa con la llegada del nuevo milenio, en particular el internet, funcionan en este sentido como plataformas de intercambio colectivo de conocimiento que ya no excluyen los criterios de la masa, sino que el mercado sirve a las clases populares no meramente como un refugio donde explorar dócilmente sus fantasías, sino que les ofrece una tribuna privilegiada que les da el poder inédito de escribir parte de la historia. Si el mito artúrico sigue siendo hasta nuestros días un espacio irrestricto de exploración artística, como define Jenkins el primer aspecto que caracteriza a los espacios de cultura participativa, es porque todavía puede ofrecer a la gente una caja de resonancia de sus propias fantasías interiores, del carácter y el lenguaje de su sensibilidad; y si está perdiendo ese poder, que también es probable, es porque ha dejado de escuchar a su comunidad. No obstante, dos casos en particular llaman nuestra atención que podrían apuntar en la dirección opuesta.

The Legend of the Sword y The Green Knight

El universo en torno a la figura de Arturo, conocido como la Materia de Bretaña, ha sido adaptado al cine desde toda clase de puntos de vista, tantos como el teatro y la literatura, que encontramos desde los más solemnes, como *Excalibur* (John Boorman, 1981), hasta los más satíricos, como *Monty Python and the Holy Grail* (Terry Gilliam, Terry Jones, 1975). Al interior de tal espectro se han producido versiones de cuentos de hadas, como la adaptación de Disney de *The Sword in the Stone* (Wolfgang Reitherman, 1963), una de varias remediaciones de la obra de Hanbury, especialmente de la novela homónima de su autoría que relata la infancia del rey Arturo. También podemos ver melodramas de telenovela (*Camelot*, de Michael Hirst y Chris Chibnall, 2011), épicas puestas en escena, tanto aparentemente fantásticas (*King Arthur: Legend of the Sword*, de Guy Ritchie, 2017), como inspiradas en evidencias arqueológicas, como supuestamente se escribe *King Arthur* (2004), dirigida por Antoine Fuqua y escrita por David Franzoni, una de las pocas películas que siguen la curiosa tradición literaria de representar a Arturo como un oficial romano y no como el caballero medieval que asume el liderazgo del pueblo británico tras la huida de los romanos. Con una profusión similar podemos encontrar también un número incalculable de referencias intertextuales a la figura artúrica que han alimentado una buena parte de nuestra cultura popular, expandiendo los horizontes de esas historias hasta alcanzar un rango de experiencia amplísimo que, de hecho, hibrida la sensibilidad culta con la de la masa en una unidad difícil de analizar.

El mito encuentra en el cine una renovación moderna de su inconsciencia colectiva. La espectacularidad de sus recursos, así como la reducción melodramática y moralista de sus argumentos narrativos, parecieran ignorar naturalmente las exigencias de profundidad y ambigüedad filosófica del relato moderno literario que propician la ya referida tendencia a excluir a las mayorías, pues tanto el cine como el mito son fenómenos artísticos que se orientan a la sensibilidad de la masa. En este nivel de interpretación, consideramos que las películas *Legend of the Sword*, antes mencionada, y *The Green Knight* (David Lowery, 2021) responden con la misma energía a una sensibilidad profundamente popular, aunque cada una lo hace desde afinidades y demandas diferentes que bastará con sugerirlas para los fines de esta presentación.

En parte debido al fracaso logístico de su producción y en parte –me temo– al prejuicio de la lealtad a las fuentes originales, *Legend of the Sword* es una de las películas más odiadas de las adaptaciones filmicas existentes del mito artúrico a pesar de que es también una de las más audaces, pues de ella se desprenden características propias de las narraciones mitológicas que hemos subrayado en nuestra exposición anterior y que son difíciles de encontrar en los relatos contemporáneos de la Materia de Bretaña. Por una parte, la película se nutre de toda clase de referentes dispersos en los relatos antiguos de las leyendas artúricas, pero sorprendentemente está vacía de toda referencia al dogma cristiano. Esta decisión es muy interesante porque pareciera que hay en el planteamiento del filme la intuición de que toda reducción ideológica flagrante del filme la reduciría a la función apologética que ha cumplido el cine para la Iglesia católica y protestante durante décadas, y que aquí ya hemos señalado como una de las principales formas de corrupción de la experiencia mitológica.

En términos técnicos, el filme incorpora una serie de recursos de montaje que son más bien propios de una educación audiovisual que puede ser hostil para las generaciones más adultas, y esto es ya una operación análoga a las reescrituras típicas de la construcción mitológica que describimos antes para el caso de la literatura artúrica. Se trata de un ejercicio de experimentación con la imagen en movimiento que explora recursos más propios del videojuego que del cine. Por ejemplo, en la fotografía se emplea la técnica del *bullet time*, que consiste en un juego de aceleración y ralentización extrema de las acciones de la pantalla a fin de analizar a detalle, y mediante la operación de varias cámaras simultáneas, un movimiento complejo que de otro modo sería muy difícil o imposible de apreciar, abriendo al mismo tiempo una ventana creativa al diseño sonoro. Esto se puede apreciar con mayor interés en dos de las secuencias simbólicas de la película, la primera cuando Arturo por primera vez es capaz de soportar el poder de Excálibur en sus manos (apoteosis) y la segunda cuando el villano de la historia toma la determinación de atacar el castillo de Vortigern una vez que ha conseguido confrontar el poder de la espada y comprenderlo (iniciación).

Esta operación técnica le confiere a la imagen cinematográfica así suspendida un valor especialmente transmedial en la narración que representa un momento climático de iluminación; porque puede ser que esta clase de recurso estético haya sido imaginado primero por cineastas, pero ha sido en la retórica visual de los videojuegos en donde ha refinado su composición.

Pero, a diferencia de las versiones modernistas más sofisticadas que mencionábamos antes, aquí no se requiere una determinada competencia elevada, es decir, no se necesita haber jugado esta clase de juegos anteriormente para apreciar el efecto estético de este tipo de cortes, sino que la riqueza de su exposición más bien da una voz a la sensibilidad de la mayoría de los videojugadores. En el caso del videojuego, la plataforma interactiva suele requerir del jugador distintos niveles de destreza para acceder a esta clase de tomas que incorporan a su experiencia narrativa una forma más propia de satisfacción. La jugadora siente que su logro contribuye a la totalidad de la composición artística y se identifica con la comunidad que sabe apreciar el valor de su triunfo.

Todo este ritual, que se ha desarrollado mucho con las dinámicas de juego en línea,⁵ constituye un ejercicio de iniciación tan contemporáneo como primitivo. Cuando Ritchie –o antes Las Wachowski y otros cineastas– lleva esta clase de tomas al cine, transfiere una parte de la experiencia videolúdica que ofrece al espectador de cine una satisfacción ciertamente menor –porque la técnica del cine lo limita a cumplir una función espectral– pero también accesible para cualquiera.

En otro nivel de lectura, la depuración de imaginaria cristiana del filme podría apuntar hacia la construcción de una imagen alegórica muy materialista del filme que me parece que ha pasado desapercibida por la crítica. Dicha lectura se puede anticipar desde el intertítulo inicial que introduce el conflicto entre magos y hombres sobre el cual se desarrolla la trama entera del filme. En esta reestructuración política del mito la magia representa un poder soberano que amenaza la administración social actual del régimen monárquico, y por eso al mismo tiempo que los magos son perseguidos, Vortigern se vale secretamente de la magia para preservar su dominio.

Arturo, por su parte, se presenta como un paria criado por prostitutas que solamente cuando su comunidad se ve amenazada es que acepta el llamado heroico. Esta reinterpretación del personaje no es una digresión casual del trabajo de adaptación, sino una reescritura del mito artúrico que parece adoptar los tintes revolucionarios de la historia original de liberación del

⁵ Este desarrollo no siempre es positivo. Las documentadas prácticas de violencia y acoso en esta clase de ambientes son una consecuencia de la falta de conciencia comunitaria por parte de los participantes que debe ser denunciada y atendida para que los espacios de este tipo fomenten una participación más incluyente y tolerante.

pueblo celta que suelen atenuarse bajo la sombra del otro Arturo que ya es rey, conquistador y emperador. Vemos en este planteamiento una visión crítica de los valores monárquicos sobre los que se erige el concepto del Rey Arturo como imagen arquetípica del perfecto caballero.

Se actualiza de este modo la retórica épica del héroe legendario transformando su función mística clásica de revelar el vínculo secreto del ser humano con Dios en un llamado a la lucha por la emancipación de los oprimidos. En el mito clásico la figura épica del rey es una imagen alegórica de la luz divina que habita en el corazón de todas las personas. En cambio, este Arturo reniega de su legado místico y si al final termina aceptándolo, no es por ambición de su propia gloria, sino en nombre de la libertad de su pueblo. Hay en esta reescritura la sensibilidad de una generación que ya no tiene la misma fe en sus ídolos que los pueblos antiguos, una sociedad de héroes anónimos que comprenden que la gloria es un tesoro que sólo puede alcanzarse si se persigue desinteresadamente el bien común. Al menos esa parece ser la reformulación fabulosa e idealista que el filme hace del material mitológico con el que trabaja. Una notable diferencia entre las culturas mitológicas clásicas y las narraciones que emanan de las culturas participativas actuales es que en estas últimas se estrechan y, de hecho, muchas veces se confunden hasta cierto punto ya no solamente las oposiciones dualistas entre autor y lector, sino también entre el héroe y la comunidad.

En lo que respecta a *The Green Knight*, la película traduce al lenguaje audiovisual la historia de *Sir Gawain y el caballero verde*, un poema medieval de finales del siglo XIV. En términos de transmedialidad, el mero ejercicio de traducción es de por sí una proeza artística del diseño de producción que vale la pena ser recordado en la historia de la puesta en escena de imaginería artúrica y, por lo tanto, contribuye notablemente al enriquecimiento estético del mito artúrico a través del corte móvil. Por otro lado, en este caso la adaptación sí se produce a partir de la fuente de un solo texto literario y bien conocido y, en este sentido, la obra obedece a una lógica transpositiva mucho más convencional que la película de Guy Ritchie. Sin embargo, al menos dos cosas son dignas de señalar respecto a los principios de la narración mitológico-transmedial sobre los cuales hemos insistido.

La primera es que el poema es más bien anónimo y, por lo tanto, carece de la autoridad que conjura el nombre propio del artista moderno. Más aún, esto significa que la obra fuente tampoco reclama originalidad alguna. Al contrario, en su origen, su impronta artística se compone igual que el resto

de los textos artúricos, esto es, de una compleja red de referencias a distintos tiempos, lecturas y culturas que no persigue ningún reconocimiento individual, sino que obedece a las ansiedades y aspiraciones de un pueblo tras otro. Fiel a la tradición de la *Materia de Bretaña*, el poema sincretiza especialmente temas y símbolos de la mitología celta con los motivos cristianos que actualizaron los orígenes paganos de la mitología artúrica y le permitieron sobrevivir a la colonización de la Iglesia católica, de un modo similar a los sincretismos que han fortalecido nuestra espiritualidad latinoamericana. Si bien el lenguaje del poema está cargado de ideología cristiana, los temas que subyacen en el trasfondo de su mensaje son esencialmente materia de la cosmovisión celta. Para mostrarlo podemos mencionar un par de ejemplos importantes en el planteamiento del filme. En primer lugar, el culto a la cabeza cortada, que es central en esta historia, proviene de la creencia pagana de los celtas de que la posesión de la cabeza del enemigo transfiere al vencedor su conocimiento y su fuerza física y espiritual. En segundo lugar, la lección que aprende el héroe después de su viaje, a pesar de que pasa por el tamiz de la virtud caballeresca y el amor cortés patriarcal, proviene en realidad de la sabiduría femenina de Morgana, que lo pone a prueba. Morgana es una figura que, además de ser aprendiz de las artes oscuras de Merlín, personifica a Muirgen, diosa celta de las aguas.

La segunda cosa que quiero destacar tiene que ver propiamente con la técnica transpositiva de *The Green Knight*, de la que todo ejercicio transmedial depende en cierta medida, puesto que las narraciones transmediales, igual que los mitos clásicos, se construyen con materiales preexistentes que se permutan, se combinan, se intercambian, en un proceso dinámico y constante de circulación mimética. Lo que hace el equipo de Lowery en este sentido es seguir una estrategia sutil pero muy efectiva. Esta narración, a diferencia de la de Ritchie, no tiene una fórmula tan ruidosa, sino que busca en su traducción audiovisual una recuperación honrosa del poema, tanto en la esencia de su trasfondo como en la estructura del relato. Un aspecto muy significativo de esta operación es, sin duda, el modo en que el preciosismo verbal del romance métrico en que está escrito el poema, exquisito incluso en su traducción, se evoca en el filme no mediante las palabras, sino a través de la belleza de la composición cromática y espacial de la imagen y de un diseño de producción absolutamente impecable. Sin embargo, por otro lado, es interesante que esa belleza no condiciona a su narración ningún argumento idealizado, como sí ocurre en el poema. Lo que hallamos en la película es una

revisión crítica del héroe que apunta hacia su actualización en nuestra cultura, de un modo similar a la transformación proletaria del Arturo de *Legend of the Sword*, pero en este caso a nivel psicológico, no político.

El Gawain del poema se mantiene virtuoso en casi todo momento de la historia, pues la falla que marca su carácter es mínima: “fallasteis un poco, señor [le dice el Caballero Verde a Gawain], y os faltó lealtad; aunque no os hizo caer la astuta malicia ni el deseo de amor, sino el apego a vuestra vida; cosa que es más disculpable” (*Sir Gawain y el caballero verde*, 2008, p. 95). El héroe regresa avergonzado a Camelot, pero Arturo y el resto de la corte lo animan y el cinturón verde que simboliza su fragilidad humana se convierte en un emblema de máximo honor entre los caballeros de la mesa redonda que termina por redimir al personaje. El desenlace de la película es, en comparación, mucho más oscuro, además de ambiguo. Sea que las últimas imágenes del filme que muestran el ascenso de Gawain al trono tras la muerte de Arturo sean una visión profética de las consecuencias de su cobardía o que se interprete el final de cualquier otro modo, lo cierto es que el protagonista en este caso se presenta más bien como una persona ordinaria, que falla a su código de honor en casi cada prueba que enfrenta, reflejando de un modo mucho menos idealista y más auténtico que el poema el carácter humano y falible del espectador promedio, con el que ahora el héroe, a la inversa, se identifica. Ese es el mensaje más profundo de esta obra.

Conclusión

Estas dos visiones del universo artúrico son sólo dos posibilidades en la constelación de directrices hacia las que apunta este mito, que parecen mostrar un potencial creativo que no simplemente garantiza su supervivencia en nuestra cultura, sino que transforma sus convenciones desgastadas de acuerdo con la sensibilidad de una sociedad diferente. Además de la propia lógica transmedial de la que participan estos filmes al inscribirse en el contexto del mito artúrico, que le permite integrarse a él sin restricciones creativas ajenas a las de sus tensiones dialécticas inherentes, en ambos casos encontramos en la resistencia de sus respectivos protagonistas hacia la etiqueta del héroe legendario la misma ambivalencia de sentimientos sobre la que se construyen anímicamente todas las mitologías humanas. El héroe en los dos filmes no termina de remontar su condición ordinaria para alcanzar

aquel momento apoteósico que caracteriza a los mitos clásicos, sino que se mantiene en el nivel del plebeyo, ya sea renegando de su privilegio, que es el caso del Arturo de Ritchie, o abrazando su imperfección, como Gawain. Y sin embargo el principio utópico que anima al mito clásico no se destruye, sólo se transforma, pues en ambos casos se anuncia una promesa de redención que es superior a toda debilidad del carácter humano y lo reconcilia con su potencial divinidad, y que es, también en ambos casos, el principal desafío que se plantean los creadores como proyecto mitológico y narrativo.

En este sentido, nuestra intención ha sido insistir en la idea de que una teoría que sea adecuada para el estudio del carácter transmedial de los mitos debe ser capaz de reconocer la posición central de su función cultural como altavoz de las demandas populares inconscientes de cada momento histórico en que un mito se regenera, demandas que los partidarios de la alta cultura siguen todavía denostando al considerar el melodrama como una forma artística inferior. Bruno Bettelheim sostiene un argumento muy similar al nuestro en su libro *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*, traducido al español con el desafortunado título de *Psicoanálisis del cuento de hadas*. El cuento de hadas, el más pequeño de los anillos mágicos de los mitos, pero también uno de los más poderosos, se narra desde la misma intención melodramática y moralizante que puede observarse en nuestro análisis de los dos filmes que destacamos. Por eso no debe deducirse de esta composición maniquea del mito y del cuento de hadas ninguna carencia necesaria de profundidad narrativa ni cosmológica. Esta característica de los mitos suele menospreciarse o malinterpretarse cuando al relato mitológico se le aplican criterios de legitimidad ajenos a su espíritu, un espíritu que estima por encima de todas las cosas la sensibilidad popular, a la que le puede faltar la sofisticación introspectiva e intelectual de la novela moderna, pero que inspira con mayor fuerza que ésta la voluntad de las mayorías. En el caso de los cuentos de hadas, su energía inspiradora no está dirigida al proletariado, sino a los niños. En efecto, como hemos visto antes, la humanidad en el mito clásico muestra el mismo asombro y perplejidad ante la magnitud inescrutable del cosmos que el bebé ante su madre y el mundo nuevo e inmediato que lo rodea. En este sentido, lo mismo que dice Bettelheim a favor de la función iniciadora del cuento de hadas en el esquema psíquico de los niños podemos nosotros reclamarlo también para el sentido que tienen los mitos en todas las culturas:

El niño necesita la oportunidad de entenderse a sí mismo en este mundo complejo con el que tiene que aprender a enfrentarse, precisamente porque su vida, a menudo, le desconcierta. Para poder hacer eso, debemos ayudar al niño a que extraiga un sentido coherente del tumulto de sus sentimientos. Necesita ideas de cómo poner en orden su casa interior, y sobre esta base, poder establecer un orden en su vida en general. Necesita... una educación moral que le transmita, sutilmente y sólo por implicación, las ventajas de una conducta moral, no a través de conceptos éticos abstractos, sino mediante lo que parece tangiblemente correcto y, por ello, lleno de significado para el niño. (Bettelheim, 2007, p. 11)

En esa tarea ha consistido básicamente el proyecto mitológico a lo largo de la historia de la humanidad; el proceso de iniciación mitológica, incluyendo al cuento de hadas, como sugiere el propio Bettelheim a lo largo de su libro, no es sólo un ejercicio de maduración psicológica, sino también social y espiritual.

Referencias

- Auerbach, E. (2000). *Figura* (Prol. J. M. Cuesta). Trotta.
- (2006). *Mimesis. La representación de la realidad en la literatura occidental* (Trad. I. Villanueva, 10ª reimp. en español). Fondo de Cultura Económica.
- Bernabé, A. (2008). *Fragmentos presocráticos. De Tales a Demócrito*. Alianza.
- Bettelheim, B. (2007). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica.
- Bott, E. et al. (2011). *The New Dictionary of Kleinian Thought. Based on A Dictionary of Kleinian Thought by R.D. Hinshelwood*. Routledge.
- Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library.
- Cassirer, E. (2021). *The Philosophy of Symbolic Forms* (Vol. 2: *Mythical Thinking*, Trad. S. G. Lofts). Routledge.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. (Trad. I. Agoff). Paidós.
- Descola, P. (2001). Construyendo naturalezas. Ecología simbólica y práctica social, en P. Descola y G. Pálsson (Coords.), *Naturaleza y sociedad* (Trad. S. Mastrangelo). Siglo XXI.

- Ferenczi, S. (1938). *Thalassa. A Theory of Genitality* (Trad. H. Alden Bunker). The Psychoanalytic Quarterly, Inc.
- Frazer, J. G. (2011). *La rama dorada* (Ed., Introd. y Notas R. Fraser; Trad. E. Campuzano, T. I. Campuzano; Trad. de la nueva edición Ó. Figueroa Castro). Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (2020). Tótem y tabú. Algunas concordancias en la vida anímica de los salvajes y de los neuróticos, en *S. Freud. Obras completas* (Vol. XIII. Ordenamiento, comentarios y notas de J. Strachey, Colab. A. Freud; Trad. J. L. Etcheverry). Amorrortu Editores.
- Jenkins, H. (2006). Searching for the Origami Unicorn. The Matrix and Transmedia Storytelling in *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. University Press.
- _____ et al. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
- Kafalenos, E. (2006). *Narrative Casualties*. Ohio State University. Theory and Interpretation of Narrative Series.
- _____ (1999). Not (yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Suppressed Information in Narrative in D. Herman (Ed.), *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis*. Ohio State University Press.
- Klein, M. (1975). The Psychological Principles of Early Analysis in *The Writings of Melanie Klein*. Hogarth Press.
- _____ (2016). El desarrollo de un niño en *Amor, culpa y reparación y otros trabajos (1921-1945)* (Trad. H. Friedenthal et al., Introd. R. E. Money-Kyrle). Paidós.
- Lao Tse (2021). *Tao te King* (Trad. y comentarios R. Wilhelm; Trad. del alemán M. Wholfeil y M. P. Esteban). Sirio.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica* (Trad. V. Goldstein). Siglo XXI.
- Lévi-Strauss, C. (1969). *Las estructuras elementales del parentesco* (Trad. M. T. Cevasco). Paidós.
- López Austin, A. y Millones, L. (2016). *Los mitos y sus tiempos. Creencias y narraciones de Mesoamérica y los Andes*. Era.
- Malory, T. (2015). *Le Morte d'Arthur: King Arthur and the Knights of the Round Table* (Introd. S. L. Budin). Canterbury Classics.
- Nietzsche, F. (2004a). *Genealogía de la moral* (Trad. E. Ovejero y Maury; Pról. J. Fischl). Porrúa.

- _____ (2004b). *Así habló Zaratustra* (Trad., Introd. y Notas J. C. García-Borrón). Biblioteca de los grandes pensadores.
- _____ (2004c). *Más allá del bien y del mal*. (Trad. E. Ovejero y Maury; Pról. J. Fischl). Porrúa.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento* (Trad. F. Díez del Corral). Akal.
- Rank, O. (1914). *The Myth of the Birth of the Hero*. (Trans. F. Robbins and S. E. Jelliffe). The Journal of Nervous and Mental Disease.
- Sir Gawain y el caballero verde* (anónimo) (2008). (Trad. F. Torres Oliver). Siruela.
- Steinbeck, J. (2008). *The Acts of King Arthur and His Noble Knights* (Ed. C. Horton with a foreword by C. Paolini). Penguin Books.
- The Bhagavad Gita* (2007). (Intr. and Trans. E. Easwaran). Nilgiri Press.

2. Orfeo y Eurídice en *Retrato de una mujer en llamas*, de Céline Sciamma. Relaciones dialógicas entre literatura y cine

Raquel G. Gutiérrez Estupiñán

Resumen

Un buen número de estudios actuales sobre las relaciones entre la literatura y el cine se centran en casos de adaptación/transposición o abordan cuestiones relacionadas con lo intermedial. En el filme *Retrato de una mujer en llamas* (2019) se da el encuentro entre un texto literario y un relato cinematográfico de una manera particular. En este trabajo se mostrarán algunas de las implicaciones de la inclusión de un texto de Ovidio desde una perspectiva dialógica. El estudio se centrará en el Capítulo 13 del filme y en lo que ahí sucede. Si bien el estudio se centrará en el Capítulo 13 del filme, se harán referencias a otros capítulos de esta obra de Céline Sciamma.

Palabras clave: cine, análisis, dialogismo, cronotopo, interpretación.

Abstract

A good number of recent studies on the relations between literature and cinema focus on cases of adaptation/transposition or address questions related to the intermedial. In the film *Portrait of the Young Woman on Fire* (2019), a literary text and a cinematographic story meet in a particular way. The aim of this work is to highlight some of the implications of the inclusion of a text by Ovid from a dialogic perspective. The study will focus on Chapter 13 and

what happens there. Although the study will focus on Chapter 13, there will be references to other chapter of this Céline Sciamma's work.

Keywords: cinema, analysis, dialogism, chronotope, interpretation.

Introducción

En nuestros días hay un auge de los estudios sobre la adaptación de obras literarias al cine, lo cual constituye un campo sumamente promisorio por tratarse de un material inagotable. La mayoría de estos análisis se centran en el examen de la construcción de un objeto O² (el filme) a partir, o con base en, un texto-fuente O¹ (Groensteen, 1998, pp. 273-277). Es decir, se considera la totalidad de la obra adaptada, o la parte de esta que es retomada –en primera instancia para la elaboración del guion. Sin embargo, la adaptación no es el único caso de relación entre un texto literario y un filme que podemos encontrar. En este trabajo realizaremos una reflexión acerca de la presencia de una de las metamorfosis de Ovidio en el filme *Retrato de una mujer en llamas*. En esta película no se trata de la adaptación del texto ovidiano, sino de su aparición en varias partes del filme. La reflexión se centrará en una secuencia-pivote de la película. Propondremos la existencia de dos formas principales de dialogismo¹ y su incidencia en una posible interpretación de la historia contada, en su conjunto.²

¹ Definido como el modo epistemológico característico de un mundo dominado por la heteroglosia. Todo significa y es comprendido como parte de un todo más grande; hay una constante interacción entre significados y todos poseen el potencial de condicionar a otros (Holquist, 2002, p. 426).

² Si bien la perspectiva adoptada en esta reflexión no se presenta como “intermedial”, sería posible un enfoque desde esta perspectiva. Debo llamar la atención sobre el recurso a fuentes no literarias, provenientes de discursos mediales en torno al filme analizado. Estas voces también entran en diálogo con de *Retrato...*, fuera de la diégesis propiamente dicha.

El contexto de la secuencia analizada

En la abundante crítica en torno a esta película de Céline Sciamma³ algunos comentarios mencionan la presencia del texto de Ovidio al que nos referiremos enseguida, pero sin profundizar en sus implicaciones. Antes de proceder al examen de este punto, aportaremos los datos necesarios para contextualizar la secuencia elegida para nuestro análisis.

Los acontecimientos narrados en *Retrato de una mujer en llamas* se sitúan en 1770. Marianne es pintora y la contratan para realizar el retrato prematrimonial de Héloïse, una joven que acaba de salir del convento donde fue educada. Ella se resiste a su destino de mujer casada y rehúsa posar; Marianne deberá buscar la manera de pintarla en secreto. Se la presentan como dama de compañía y desde el primer momento se dedica a observarla. Surge una amistad entre ellas y luego una atracción erótica. Comparten actividades en la casa, dan largos paseos y participan en un ritual con las mujeres del pueblo, sobre todo durante unos días en los que la madre de Héloïse se ausenta de la isla. A su regreso, la joven debe probarse el vestido de novia y despedirse de Marianne.

Fotograma 1. Portrait de la jeune fille en feu (Sciamma, 2019)



Fuente: Arte France Cinéma, Hold Up Films, Lilies Films.

³ Cineasta francesa. Entre las películas que ha dirigido figuran *Naissance des pieuvres* (2007), *Tomboy* (2011), *Bande de filles* (2014), *Pauline* (2016), *Petite Maman* (2021), además de *Portrait de la jeune fille en feu* (2019).

El relato inicia cuando Marianne está con un grupo de alumnas; una de ellas observa un cuadro que representa a una joven con el borde inferior del vestido en llamas y le pregunta por la anécdota que lo inspiró (este es el relato primario). Entonces, Marianne recuerda los días en la isla; el relato en imágenes narra y muestra lo sucedido (es el relato en segundo grado, pero es el que contiene la materia narrativa principal). Después de dejar la isla, hay una elipsis que abarca varios años, pero sigue siendo el relato secundario, pues Marianne narra, en voz *over*, la visita a una exposición de pintura (en la que hay un cuadro suyo, que representa el momento de la separación de Orfeo y Eurídice) y ve en el listado de obras que hay un retrato de Héloïse, ya casada y madre de un niño.

Narratológicamente, el carácter analéptico del relato proviene de que, a partir del recuerdo puesto en marcha por la contemplación del cuadro que recupera una de las alumnas de Marianne, ella recuerda su historia con Héloïse.⁴ El alcance de la analepsis se extiende a lo largo de varios años, pues en el retrato de la exposición de pintura el niño que acompaña a Héloïse tiene unos cinco años de edad; la amplitud –el lapso que abarca el recuerdo de Marianne– es de unas dos semanas.

El relato fílmico está estructurado en 20 capítulos que llevan los títulos siguientes: 1. Contornos; 2. Por el mar; 3. Pan y vino; 4. Sin rostro; 5. Un matrimonio no deseado; 6. Los acantilados; 7. Esbozos; 8. No tristeza, sino enojo; 9. Bosquejos; 10. El retrato destruido; 11. Meses;⁵ 12. El sujeto (femenino) observador y el sujeto (femenino) observado; 13. **La elección del poeta**; 14. En llamas; 15. Sophie; 16. “No me veas como culpable”; 17. Página 28; 18. “Vuélvete a mirarme”; 19. La sinfonía; 20. Barras de colores.

La secuencia que será objeto principal de este análisis es la que aparece con el número 13. La elección del poeta. Sin embargo, como se podrá apreciar en los distintos momentos de esta reflexión, los capítulos se relacionan

⁴ Mediante la estrategia de contar la historia a partir del *flashback* de Marianne, la directora del filme le otorga a esta divisa narrativa convencional una carga temática incisiva: Marianne no se limita a recordar acontecimientos, sino que trata de concretarlos en su mente de pintora, para fijar las corrientes flotantes e inefables del deseo, el flujo de gestos y miradas, de una manera tan vívida como si se tratara de cuadros (Lizotte, 2019). Traducción-versión nuestra.

⁵ Sophie le confía a Marianne que no ha menstruado los tres últimos meses; la pintora y Héloïse la ayudarán a tratar de abortar, hasta que acuden a una comadrona. Luego, Marianne pintará la escena, con intenso dramatismo, aunque en un formato reducido. Ver *infra*, en el apartado “Lo dialógico en el intercambio comunicativo”.

estrechamente entre sí, y lo mismo sucede con los niveles narrativos. Para dar un ejemplo de ello, podemos evocar la presencia de la pintura y sus repercusiones en la trama de la historia. De acuerdo con Roma Godoy (2020), Céline Sciamma “eligió la pintura para hablar de una historia de amor prohibido entre mujeres” (s.d.). La primera ocurrencia de un objeto pictórico se encuentra en la primera secuencia del filme (“Contornos”), a saber, el cuadro que representa a una mujer joven, en medio de un campo, con la orilla del vestido en llamas. Este retrato es el tercero en el orden de elaboración, pero es posterior a la estancia de Marianne en el castillo y el que pondrá en marcha la rememoración. Tenemos, desde luego, los dos retratos de Héloïse: el primero contiene una impresión preliminar y se realiza con base en lo que se fija en la retina de Marianne, y de ahí en la memoria; en el segundo, cuando Héloïse accede a posar, remite a la necesidad del arte para representar la realidad (Correyero, 2019).

Cada uno de los tres retratos corresponde a un momento diferente de la relación entre las dos jóvenes. De igual manera, el cuadro que elabora Marianne después del aborto de Sophie es portador de significancia, en este caso ligada a la subversión.⁶

Debido a que la madre se ausenta por algunos días, una vez que Héloïse ha aceptado posar para Marianne, las tres jóvenes –Héloïse, Marianne y Sophie (trabajadora doméstica)– pueden disponer libremente del espacio y también del tiempo. Se estrecha el círculo de solidaridad entre ellas a través de las actividades que comparten: buscar hierbas para un bebedizo que induzca el aborto de Sophie; jugar a las cartas, dando rienda suelta al entusiasmo; Héloïse y Marianne hablan sobre el amor. Es decir, hay una serie de preparativos antes de la lectura del texto de Ovidio. Caracterizamos el capítulo 13 como una secuencia debido a que se trata de un fragmento del filme que da cuenta de un evento completo, de principio a fin (Ryan y Lenos, 2020, p. 271); se trata de una unidad narrativa con un grado de autonomía que permite nombrarla. No obstante, como veremos, esta independencia es relativa, porque hay elementos de enlace con otros elementos del filme, como

⁶ Después de la secuencia que sigue (capítulo 14), en la cual predomina el canto de las mujeres en una reunión al aire libre, y del momento en que el fuego alcanza la orilla de la falda del vestido de Héloïse, tendrá lugar el primer beso entre ella y Marianne, los encuentros eróticos, el aborto de Sophie con ayuda de una comadrona, el regreso de la madre y la despedida.

las apariciones del libro y los subsecuentes “paralelismos” entre la historia ovidiana y la de Héloïse y Marianne.

Fotograma 2. *Portrait de la jeune fille en feu* (Sciamma, 2019)



Fuente: Arte France Cinéma, Hold Up Films, Lilies Films.

Tomando en cuenta lo anterior, la secuencia que es objeto principal de nuestro análisis se sitúa dentro del relato secundario (los recuerdos de Marianne) y tiene un carácter metadieético. Después del corte que marca el final de la secuencia anterior, las tres jóvenes aparecen en la cocina: Sophie está bordando,⁷ Marianne sirve vino en unas copas pequeñas y Héloïse, que lleva un delantal, se dispone a preparar algo para la cena.⁸ Este inicio es coherente con el contenido diegético de la secuencia y con el espacio-tiempo de la historia que se encarna en el cronotopo⁹ de la cocina, asociado a lo femenino: espacio interior,¹⁰ actividades que normalmente desempeñan mujeres

⁷ La primera toma, que equivale a un *establishing shot*, es la de unas flores silvestres, frescas, que sirven de modelo a lo que está bordando Sophie. Por cierto, esta actividad puede considerarse equivalente a una forma de escritura, a un discurso.

⁸ Encima de la mesa hay una tabla para cortar y sobre ésta algunas verduras.

⁹ Término propuesto por Bajtín para referirse a la interdependencia entre las categorías del tiempo y del espacio. Holquist (2002, p. 425) señala que el cronotopo es un instrumento comparable a los rayos X para detectar las fuerzas presentes en el sistema cultural del que emergen los textos. Abundaremos en este concepto en el apartado sobre el cronotopo en la secuencia analizada.

¹⁰ La cocina aparece varias veces en el filme como un espacio siempre diferente y asociado a distintos momentos de la historia.

(bordar, preparar alimentos, mantener vivo el fuego del hogar), pero también la eliminación momentánea de jerarquías sociales (la joven de la casa prepara la comida, la sirvienta borda tranquilamente) y la solidaridad entre las tres jóvenes. Dos características notables consisten, por un lado, en la perfección de la *mise en scène*: después de la toma de las flores y de Sophie con su bordado, la toma siguiente muestra a las tres chicas del mismo lado de la mesa, frente a la cámara; sus movimientos son armoniosos. Un rasgo digno de hacer notar consiste en que esta parte de la secuencia es completamente muda, sólo se escuchan los ruidos de los utensilios y el crepitar del fuego. En seguida hay una elipsis, pues no se ve el momento de la cena. Ahora Héloïse tiene el libro en sus manos y lee en voz alta la historia de Orfeo y Eurídice. Esta lectura se verá interrumpida por los comentarios de las tres y, muy brevemente, cuando Héloïse bebe de su copa. La historia leída,¹¹ que viene a insertarse, se sitúa en un nivel meta-metadieético. Se observa un ir y venir de la diégesis de la historia ovidiana a la situación comunicativa de las jóvenes, lo cual le imprime una dinámica especial a la situación, en contraste con la primera parte de la secuencia, como ya ha quedado anotado.

La consideración de los niveles diegéticos en *Retrato...* permite establecer una conexión entre la perspectiva narratológica y un enfoque bajtiniano.¹² En el nivel metadieético¹³ se sitúan las acciones de las tres jóvenes en la cocina: Sophie borda, Marianne sirve el vino, Héloïse prepara algo para cenar. En seguida hay una elipsis (señalada en el filme con un rápido fundido a negro), pues no se muestra la preparación de la cena, ni su duración. Durante la lectura del texto de Ovidio se da un ir y venir entre los niveles metadieético (conversación de las jóvenes) y meta-metadieético (la historia de Orfeo y Eurídice); esto sucede cuatro veces en la secuencia examinada. Como hemos

¹¹ Ello significa que la historia de Orfeo y Eurídice es nueva para Sophie; que Marianne la conoce, pues el libro es de ella y años después realizará un cuadro sobre el tema; Héloïse es una joven educada, le gusta leer y añora la posibilidad de ir a una biblioteca: si no lo ha leído la historia, posee la capacidad para seguirla y comprenderla.

¹² Mediante los conceptos de heteroglosia, dialogismo, polifonía y cronotopo.

¹³ Que la historia de la relación entre Héloïse y Marianne está siendo recordada, evocada y reconstruida por Marianne. El nivel diegético está ocupado por la secuencia inicial del filme, donde una de las alumnas interroga a Marianne sobre el cuadro de la joven con la orilla del vestido en llamas, y las secuencias finales: la exposición de pintura y el concierto.

visto, en cada ocasión las reacciones de las participantes varían y se dan en una relación dialógica. El Cuadro 1¹⁴ da cuenta de este proceso.

Cuadro 1.

Nivel metadieético	Nivel meta-metadieético
Sophie borda, Marianne sirve el vino, Heloïse prepara algo para la cena	
ELIPSIS	
H tiene el libro en la mano y lee. M y S escuchan	
	Historia de O y E ¹ “Acompañando...” hasta “...los dos.”
S comenta, H responde, S comenta	
	Historia de O y E ² “Se dice que...” hasta “...ser amada?”
S reacciona, M “sí hay razones”, S pide leer de nuevo	
	Historia de O y E ³ “No estaban lejos...” hasta “...sus ojos”
S reacciona, H opina, S pregunta, M responde	
	Historia de O y E ⁴ “Le dirige...” hasta “... el abismo de donde salía.”
H opina, reflexiona y mira a M	

Fuente: Elaboración propia.

Debemos tomar en cuenta que en el desarrollo de esta secuencia intervienen otros componentes: los eventos narrativos en el relato de Orfeo y Eurídice –no examinados aquí–, la experiencia de lectura (en un lugar y un tiempo específicos, por tres jóvenes mujeres) y las repercusiones en el conjunto de la historia. La inclusión (el encajonamiento) del texto de Ovidio, lejos de ser una especie de ornamento, cumple una función esencial en el relato y tendrá incidencias insoslayables en su interpretación.¹⁵

¹⁴ En la columna de la derecha hemos abreviado el texto, que puede leerse en el apartado “Lo dialógico en el intercambio comunicativo”.

¹⁵ En una entrevista para Radio France (18 de septiembre de 2019), Céline Sciamma habló de su intención de mostrar, en *Portrait de la jeune fille en feu*, cómo la ficción tiene un impacto sobre lo real, sobre la vida.

Dos perspectivas dialógicas

Una vez aportados los datos necesarios para la contextualización de la secuencia que nos interesa examinar, realizaremos una serie de reflexiones derivadas de la consideración de “La elección del poeta” desde una perspectiva dialógica. Postulamos que la secuencia contiene un doble dialogismo: uno entre las lectoras y el texto de Ovidio y otro que deriva de los comentarios y de las reacciones que se suscitan entre Sophie, Héloïse y Marianne.

El dialogismo con el texto de Ovidio

El libro que Héloïse lee para sus compañeras se ha dado a conocer, como objeto físico, en secuencias anteriores a la que lleva el número 13; estas apariciones del volumen de Ovidio (que primero es de Marianne y después de Héloïse) tienen diferente peso narrativo según los momentos en los que se manifiestan, siendo el de la lectura en la cocina el que posee mayor densidad. La primera vez que se menciona este objeto es cuando Héloïse le pregunta a Marianne si tiene algún libro y ella se lo entrega (22:17).

Fotograma 3. Portrait de la jeune fille en feu (Sciamma, 2019)



Fuente: arte France Cinéma, Hold Up Films, Lilies Films.

Muy probablemente lo empieza a leer, pues la segunda vez que aparece, cuando está con Marianne en la playa (46:11), lo lleva consigo; en la tercera ocasión (59:53), mientras esperan si el bebedizo abortivo hace efecto en Sophie, lo tiene abierto, sobre una mesita. La cuarta vez que aparece el libro es cuando leen en la cocina, es el único momento en que tenemos acceso al contenido del libro (secuencia que inicia en 1:11:26). La quinta ocasión

(1:43:58) no se relaciona con la lectura: después de un encuentro amoroso, estando en la cama, Marianne da los últimos toques a un retrato en miniatura de Héloïse; ella manifiesta que también quiere un retrato suyo. La pintora le pide que elija una página del libro, Héloïse lo abre en la página 28 y Marianne procede a autorretratarse, en un dibujo que la representa tal como luce en ese momento, con la cabellera suelta y el cuerpo medio cubierto por las sábanas. Se encuentra asimismo una alusión indirecta, esta vez al contenido del libro, cuando Marianne está a punto de irse y Héloïse la hace volverse, repitiendo una frase pronunciada al final de la lectura en la cocina: “Vuélvete a mirarme” (*Retourne-toi*) (1:51:15). La sexta y última aparición del libro es en el retrato de Héloïse con su pequeño hijo, que Marianne contempla como parte de la exposición de pintura (1:53:38): la mujer sostiene en la mano derecha un volumen de pastas café –como las del libro de Ovidio– y tiene señalada la página 28 –la misma en la que Marianne dibujó su autorretrato– con su dedo índice.¹⁶

Hagamos notar que las sucesivas apariciones del libro –cuatro en forma física, es decir, sólo como un objeto; otra como objeto y como contenedor de significado, durante la lectura en la cocina y una más representado en un cuadro– forman parte de la trama del relato, inciden en la diégesis. A partir de la primera aparición también tiene rasgos de *leitmotiv*. Por lo tanto, participa de los cronotopos y subcronotopos, pues sus apariciones se dan dentro de nudos narrativos. Queda claro que hay varios grados de injerencia del texto de Ovidio en la diégesis del filme. Sin embargo, desde la perspectiva dialógica, el mito está interconectado con toda una tradición de lecturas, de interpretaciones y de obras artísticas que se han inspirado en él, ya resaltando lo relativo a Orfeo, ya haciendo énfasis en la figura de Eurídice. Por lo tanto, la incidencia de este elemento va más allá de la lectura de los fragmentos de la historia que leen las jóvenes e incita a examinar las relaciones dialógicas que se tejen, por un lado, con otras lecturas e interpretaciones de la historia

¹⁶ Podría decirse que la contemplación del retrato establece una comunicación en el tiempo, constituye un mensaje, testimonio de un recuerdo. La naturaleza analéptica del relato de Marianne lo constituye como un cronotopo de la memoria. A lo anterior podemos agregar que este cronotopo también es relevante en la última secuencia del filme: en un teatro donde se interpreta música de Vivaldi (la parte correspondiente al último movimiento de *L'Estate*, de *Le quattro stagioni*), Marianne observa a Héloïse, de un palco a otro, pero esta no la ve. Las emociones que se suceden en las expresiones que cruzan por el rostro de Héloïse son un indicio de rememoración.

de Orfeo y Eurídice a lo largo de los años y, por otro, con lo que agrega el intercambio entre Héloïse, Marianne y Sophie a lo largo de la lectura.

Desde luego, el relato de Orfeo y Eurídice tiene su propio contenido diegético y sus propios cronotopos (lo cual no es objeto de este estudio), pero desde este momento ya se pueden establecer paralelismos entre aspectos como la jornada de Orfeo hacia el Averno y la de Marianne hacia el castillo, que tiene muchos rincones oscuros; la cueva en la playa podría hacer pensar en la entrada al inframundo: en algún momento las dos amantes aparecen ahí; además, en el cuadro de Marianne sobre la despedida de Orfeo y Eurídice, los personajes están representados a la entrada de una cueva. Interesa señalar aquí que, en cada una de sus apariciones, el libro –y, en ocasiones, el mundo que despliega, la experiencia que sugiere– tiene una función narrativa y se encuentra conectado con diferentes cronotopos. De cualquier modo, la presencia de la historia de Orfeo y Eurídice desencadena una extensa red de relaciones intertextuales, interartísticas e intermediales, dependiendo de la perspectiva adoptada, que no es posible soslayar, pero de cuya extensión –fuerza es reconocerlo– no sería sencillo dar cuenta. Pretender hacerlo nos alejaría de nuestro propósito en esta reflexión.¹⁷

Ahora bien, las lectoras pueden ser conscientes, o no, de que sus propios enunciados están poblados de palabras (y de experiencias) ajenas y de que en la vida todos nos encontramos en el mundo las palabras de otros, en forma de enunciados; las asimilamos en el proceso de adquisición del habla y a través de ello nos apropiamos de “todos los tesoros de la cultura” (Bubnova, 2006, p. 101). La lectura que realizan Héloïse, Marianne y Sophie es, precisamente, una forma de apropiarse de enunciados anteriores que conforman capas de significado. Estas pueden ser de una densidad sorprendente, como es el caso del mito de Orfeo y, por extensión, de la parte que le corresponde también a Eurídice. Lo que leen las tres jóvenes viene “cargado” de lo que se ha dicho, (re)elaborado, trasladado a otros soportes semióticos a lo largo del tiempo.

¹⁷ Nos limitaremos a llamar la atención sobre lo siguiente. La representación de la figura de Orfeo, solo o en compañía de Eurídice, se remonta a la Antigüedad clásica. Se encuentra evocado en bajorrelieves, ánforas y obras literarias, desde Platón, Eurípides o Virgilio. Una de las versiones más conocidas es la de Ovidio, en las *Metamorfosis*. Podemos afirmar que la presencia del mito de Orfeo en diversos soportes semióticos se detecta a lo largo de épocas artísticas posteriores (pintura, música, escultura, teatro y cine) hasta nuestros días. Todas estas obras dialogan, se superponen, se responden, expresan acuerdos y desacuerdos en la arena en la que luchan todas las voces, como lo ha expresado Bajtín.

Como hace notar Flanagan (2009),¹⁸ cada texto-enunciado conserva todos sus significados previos, sea cual sea el nuevo entorno en el que se encuentre (p. 291). Señala el mismo autor, por una parte, que el significado de un elemento cambia al sacarlo del complejo de relaciones dialógicas donde tiene su origen y no puede aprehenderse aislado de estas. Por otra parte, los enunciados forman redes dialógicas a través del tiempo; unen así textos y comunidades interpretativas: de ahí que el dialogismo tenga mucho en común con la intertextualidad (p. 18). En el caso de la secuencia del filme que analizamos, se hacen presentes conexiones prácticamente infinitas entre formas artísticas ligadas a diferentes contextos a lo largo del tiempo, así como las actualizaciones y los cambios constantes, en un diálogo inagotable, presente en la lectura del texto de Ovidio en *Retrato de una mujer en llamas*. Tenemos, además, un ejemplo notable de que los enunciados nunca vienen solos, de la nada; nunca son nuevos y entran en relaciones dialógicas tan pronto surgen, en diversas circunstancias. De ahí que no carezca de pertinencia realizar un recorrido por algunos puntos clave de la trayectoria del relato sobre Orfeo y Eurídice.

De acuerdo con Luis Gil (1974, p. 135), el mito de Orfeo tiene sentido profundo, universal y acrónico.¹⁹ Simboliza el misterio de la muerte y la resurrección, así como la fuerza de la música y de la poesía. El protagonista consigue romper los condicionamientos de la naturaleza en un doble sentido: penetrar con vida en donde sólo se penetra muerto y regresar de donde no cabe ya el retorno. De ahí que el mito también simbolice la limitación de las capacidades humanas: fuerzas tan poderosas como el amor y la poesía (por extensión, el arte) no pueden nada contra la destrucción implacable de la muerte, arrebatadora de aquello que se ama, cuando todo hace suponer que la felicidad está al alcance. En el caso de Orfeo, el fracaso de su empresa se produce por la infracción de un tabú (mirarla antes de salir del Averno).²⁰

¹⁸ Si hablamos de enunciado cinematográfico, las secuencias examinadas desde luego no están aisladas, conllevan las huellas de enunciados anteriores. Los espectadores percibirán estas relaciones dependiendo de su bagaje cultural (Flanagan, 2009, p. 219).

¹⁹ Consigna este autor el paralelo con la leyenda de Aiku y Yotowí, proveniente de una tribu norteamericana. La esposa muere, el hombre va a buscarla; no la recupera por infringir una prohibición y se queda con ella en el reino de los muertos, a diferencia de Orfeo, que retorna a la luz del sol. No obstante, como más adelante se verá, ante las divinidades del Averno mencionará estar decidido a quedarse con su amada, si no se le permitiera a ella volver a la vida (Gil, 1974, p. 136).

²⁰ Para Gil (pp. 191-192) los elementos básicos del mito (el amor, la muerte, el retorno a la vida, el conocimiento trascendente) ofrecen muchas posibilidades combinatorias.

Veamos ahora lo relativo al segundo modo de lo dialógico en la secuencia analizada.

Lo dialógico en el intercambio comunicativo

Después de la elipsis que sigue a la escena muda cuya función es mostrar la *mise en scène* en la que las tres jóvenes estarán en situación del diálogo, Héloïse, libro en mano, empieza a leer para Marianne y Sophie, quienes asumen el papel de oyentes, con lo que ello implica. La lectura de la historia de Orfeo y Eurídice²¹ se realiza en cuatro momentos debido a las intervenciones de las jóvenes. Para tratar este aspecto comenzamos por ofrecer una transcripción descriptiva de la secuencia analizada.

*Retrato de una mujer en llamas. Capítulo 13. La elección del poeta*²²

Toma del bordado que realiza Sophie. Chimenea encendida. La pieza en semipenumbra. Sonidos: pasos, utensilios que chocan ligeramente entre sí.

(1:10:21) En la cocina. Toma cercana de un ramo de flores frescas que Sophie acomoda; copia una ramita en su bordado. Se escuchan pasos. Marianne se acerca a la mesa, con tres copas. Llega Héloïse,²³ con delantal (1:10:51); sobre la mesa hay una tabla para picar; Marianne distribuye las copas y se pone a observar el bordado de S. *Medium shot*; las tres del mismo lado de la mesa, frente a la cámara. Corte. Durante todo el tiempo de la lectura se ven las llamas del hogar detrás de H. La escena está en claroscuro. Las figuras de S. y M. se destacan desde la oscuridad. La escena inicia con toma cercana de las pastas café del libro que H. tiene abierto; lee:²⁴

Preferiría hablar de valores universales, que no pierden validez; en la teoría bajtiniana se haría hincapié en un interminable dialogismo.

²¹ Libro X de las *Metamorfosis* de Ovidio. Hagamos notar que el texto leído fue adaptado para los fines cinematográficos de la secuencia; se eliminaron algunas líneas. Esta manipulación no incide en la coherencia del relato.

²² En la economía global del filme esta secuencia constituye un hito, en el sentido de que precede a la eclosión del amor entre Héloïse y Marianne y, sobre todo, en el apoyo que otorgarán a Sophie en su decisión de interrumpir su embarazo.

²³ En las líneas que siguen empleamos la letra inicial para referirnos a las jóvenes: H. para Héloïse, M. para Marianne y S. para Sophie.

²⁴ Ofrecemos el contenido de la secuencia traducida al español. El texto de Ovidio está tomado de la edición de Porrúa, colección Sepan cuantos, número 316, 1983, pp. 137-138. En el Anexo figura el texto original en francés.

[Close up de H.] ...; *acompañando sus palabras con el sonido de su lira, se expresó así: “Deidades de este mundo subterráneo, al que descendemos cuantos nacimos mortales... [La cámara se mueve hacia atrás; close up de H.] He venido en busca de mi esposa. Una víbora le inyectó su veneno y la hizo perecer en la flor de la edad... yo os conjuro a que volváis a tejer la trama del destino de Eurídice, terminada de una manera tan apresurada. Todo se debe a vosotros [1:11:51; M. bebe de su copa] y, después de un cierto tiempo, más tarde o más temprano, todos nos dirigimos aquí; esta es la última morada y vosotros ejercéis el más largo reinado [Close up de H.] sobre el género humano [1:11:59]. Ella también, cuando una vez madura, haya cumplido los años que le corresponden, será sometida a vuestras leyes... [1:12:05; close up de S.]. Y si los hados rehúsan concederme este favor para mi esposa, yo estoy decidido y no quiero regresar; gozad de la muerte de los dos” [S. mira brevemente hacia su derecha, pensativa].*

[1:12:16] S: —Es convincente.

H: —Mucho [Imagen de S.; se superpone la voz de H.]

S: —Dios mío, espero que digan que sí.

[Close up de H., quien da un sorbo a su copa, mira el libro y continúa leyendo] [1:12:25]:

...Se dice que entonces, por vez primera, las lágrimas humedecieron las mejillas de las Euménides, vencidas por este canto; ni la real esposa, ni el que reina sobre los abismos de la tierra, pudieron negarse al que tal pedía [1:12:36; close up de Marianne, leve sonrisa], y llaman a Eurídice; ella estaba entre las sombras llegadas recientemente, y avanza poco a poco, por su herida en el talón [M. sonrío]. Orfeo, del monte Ródope, obtiene su devolución [Close up de S., índice de la mano izquierda en el borde de la fosa nasal, atenta; bebe], juntamente con la orden de que no vuelva la vista atrás antes de haber salido de los valles del Averno; de lo contrario, el don sería revocado. Ellos toman, en medio [1:12:56; close up de H.] de un profundo silencio, un sendero en pendiente, escarpado, oscuro, envuelto en una espesa y opaca niebla. No estaban lejos de la superficie de la tierra cuando [1:13:09; close up de S., quien entrecierra un segundo los ojos], temiendo que se le escapara y ávido de verla, su amante esposo vuelve sus ojos. Inmediatamente, ella [1:13:26] resbala hacia atrás; alargando los brazos, luchando por asirse y ser cogida, la infeliz no coge sino el aire impalpable. [1:13:26 Close up de H.]. Al morir por segunda vez, no se queja de su esposo (¿de qué podía quejarse sino de ser amada?)... .

[1:13:34] S. [molesta]: —Es horrible. ¡La pobre! ¿Por qué se volvió a mirarla? Le habían dicho que no volteara y en el último momento se vuelve, sin razón [S. mira momentáneamente hacia M.].

[1:13:39] M: —Hay razones.

S. [sólo se escucha su voz]: —¿Tú crees? Anda, lee de nuevo.

[1:13:45] H. relee [más rápido que la primera vez, marcando el ritmo con movimientos de la cabeza]:

No estaban lejos de la superficie de la tierra cuando [1:13:09], temiendo que se le escapara y ávido de verla, su amante esposo vuelve sus ojos.

S. [sólo se escucha su voz]: —No, no puede volverse a mirarla por temor a perderla. Esas razones no son válidas. Son las consignas que le habían dado [S. habla con animación; mueve la cabeza mirando a H. y a M., buscando su aprobación y observando sus reacciones].

[1:14:42] H: —Está enloquecido de amor. No puede resistir [Toma desde arriba; se ve la cabeza de H. que se dirige a S.].

M: —Creo que Sophie tiene razón [Sólo la voz de M. H. la mira, con las cejas arqueadas y expresión seria]. No se trata de algo más fuerte que él y las razones no son serias. Tal vez si se vuelve a mirarla es porque hace una elección [Movimientos de la cabeza].

[1:14:13] S. mira a M., escéptica: —¿Cuál?

M. [Mira a una y a la otra]: —Elige el recuerdo de Eurídice, por eso se vuelve a mirarla [Mira intensamente a H. Habla animada, con los ojos bien abiertos]. Su elección no es la del enamorado, sino del poeta [1:14:27].

[1:14:28] H. lee [*Close up* de H.], voz más lenta:

...Le dirige el postrer adiós, que ya no llega apenas a sus oídos y vuelve a rodar al abismo de donde salía [Varios segundos de silencio, durante los cuales H. reflexiona; 1:14:47].

[1:14: 53] —Quizás es ella quien le dice: “Voltea a verme” [*Close up* de M., quien mira a H., cómplice, y entreabre los labios como si quisiera decir algo, pero se da cuenta de que no es necesario].

Fin de la secuencia 1:14:57, Duración:4’36”

Héloïse lee desde “...acompañando sus palabras con el sonido de su lira...” hasta “gozad de la muerte de los dos”. La primera reacción es de Sophie; su comentario es apoyado por Héloïse y en seguida muestra un auténtico interés, una identificación con la situación presentada. En el segundo momento Héloïse lee desde “Se dice que entonces” hasta “(¿de qué podía quejarse sino de ser amada?)”. De nuevo, Sophie es la primera en reaccionar; esta vez

también interviene Marianne. En contraste con la actitud “fresca” y tal vez un tanto ingenua de Sophie, Marianne parece más bien divertida; su expresión es la de alguien que conoce la historia, que tiene más experiencia de vida.²⁵ Contradice la idea de Sophie en el sentido de que sí hubo razones para que Orfeo se volviera a mirar a su amada; Sophie responde con una pregunta que expresa escepticismo (“¿Tú crees?”) y le pide a Héloïse que relea el pasaje. Héloïse reanuda la lectura desde “No estaban lejos de la superficie” hasta “su amante esposo vuelve sus ojos”. En esta ocasión intervienen las tres; es el momento más animado del intercambio. Sophie desaprueba la actitud de Orfeo; Héloïse la justifica porque estaba “loco de amor”; Marianne retoma su idea de que sí hay razones en la reacción de Orfeo. De nuevo Sophie expresa sus dudas y entonces Marianne lanza la idea que va a repercutir en una interpretación de la historia de Héloïse y Marianne y que va a abrir la posibilidad de proponer/arriesgar un paralelismo con la de Orfeo y Eurídice. Después, en el cuarto y último fragmento leído, desde “Le dirige el postrer adiós” hasta “al abismo de donde salía”, solamente Héloïse dice algo, también crucial para interpretar la historia en su conjunto: “—Quizás es ella quien le dice: ‘Vuélvete a mirarme’ (*Retourne-toi*). Como se puede observar, la secuencia se abre con una especie de *establishing shot*, recurre constantemente a las tomas cercanas y se cierra con un fundido en negro; está construida para mostrar el escenario del intercambio dialógico y subrayar la cercanía de las tres jóvenes durante la lectura. Resulta evidente que el acto de leer posee una naturaleza dinámica, la cual examinaremos a la luz de conceptos bajtinianos.

En la situación comunicativa de la secuencia que analizamos, Héloïse, Marianne y Sophie conforman una comunidad en la que sus voces se conjuntan y están en intercambio continuo. Este intercambio es dialógico. Se puede observar que las tres muchachas no pertenecen a la misma jerarquía social: Marianne, artista, presta sus servicios a la familia de Héloïse, perteneciente a un nivel socioeconómico alto; Sophie es una trabajadora doméstica. Sin embargo, en el momento de la lectura –y este es otro de sus efectos, muy específico en la historia contada en el filme– y de la discusión se establece

²⁵ Este conocimiento quedará confirmado cuando, en el capítulo 17, Marianne participa en la exposición de pintura con un cuadro inspirado en Orfeo y Eurídice. Este detalle constituye una muestra de la amplitud de las relaciones dialógicas, así como su presencia en la vida cotidiana y artística.

Fotograma 4. *Portrait de la jeune fille en feu* (Sciamma, 2019)



Fuente: arte France Cinéma, Hold Up Films, Lilies Films.

una igualdad solidaria entre las tres;²⁶ se borran las barreras sociales, no se distingue la heredera de la artista o de la sirvienta. Asimismo, los silencios, los sobrentendidos, la gestualidad, los movimientos del cuerpo, las expresiones faciales, las pausas, las miradas, los silencios... todo forma parte del discurso. Los recursos cinemáticos como la *mise en scène*, los movimientos de cámara (se habrá notado, en nuestra descripción, el uso constante de las tomas cercanas), el manejo de la iluminación, la ausencia de fondo musical, entre otros, contribuyen a redondear la situación dialógica. Por otra parte, los enunciados que intercambian las tres jóvenes confirman que en el medio dialógico hay agitación; es un medio en el que los enunciados se entrecruzan y se interrelacionan. Además de orientarse en el mundo de las palabras ajenas, las lectoras *reaccionan* a los enunciados, a la palabra de otros (la de Ovidio y la de ellas entre sí), cuyo sentido primario ha sufrido múltiples cambios (Bubnova, 2006, pp. 105, 108 y 110). Esto es lo que representan las distintas y sucesivas interpretaciones del relato de Orfeo y Eurídice, en diferentes épocas, artes y soportes.

²⁶ Al respecto, escribe Chloe Lizotte (2019) que, “sin perder de vista el entorno social (y las restricciones) que condicionan o reprimen a los personajes, a Sciamma le interesan más las acciones que las definiciones: lo que las mujeres *hacen* más que lo que ‘son’ de acuerdo con clasificaciones convencionales de fluidez sexual y de género... . De manera contundente, Sciamma remueve a Marianne y a Héloïse de sus respectivos trasfondos sociales: al tener la oportunidad de pasar una semana juntas en una isla frente a la costa bretona, lejos de la supervisión de la madre de Héloïse, las jóvenes son libres de desarrollar su relación fuera de las estructuras de estigmatización de sus entornos sociales” (s.d.) (traducción-versión nuestra).

La lectura y los comentarios en torno al texto ovidiano que realizan Héloïse, Marianne y Sophie constituyen un plano más, una capa de significado nueva que viene a superponerse a las anteriores. Es relevante para nuestro propósito hacer notar que se trata de una lectura realizada por mujeres. En la construcción de la diégesis de *Retrato...* no interesaba presentar el aparato autoritario del patriarcado, sino a las mujeres en acción.²⁷ Al respecto, conviene hacer notar la escasa presencia física de personajes masculinos. En el capítulo 2. Por el mar, cinco remeros llevan a Marianne hacia la isla. Su actitud es ruda, la de trasladar un bulto de un lugar a otro. Cuando, debido al oleaje violento, caen al mar los lienzos en blanco de la pintora, ella se arroja fuera de la barca para recuperarlos, sin que ninguno dé señales de ayudarla. También tiene una breve aparición un joven, al parecer un aldeano que lleva provisiones al castillo; se deja ver en la cocina, con Sophie. Se trata de una figura masculina sin mayor relieve, lo mismo que el hombre que llega para llevarse el retrato de Héloïse ya terminado. Una presencia implícita, pero de mayor peso social, es el prometido de la joven, el rico milanés, que jamás aparece en el filme, pero para quien Marianne debe realizar el retrato. Los hombres, finalmente, no tienen gran relevancia en el relato.

Para continuar con nuestra reflexión, no se trata solamente de la utilidad del concepto de dialogismo propuesto y desarrollado por Bajtín: la teoría feminista añade la noción de feminismo dialógico. J. M. Roller (1986, p. 68) señala que en novelas feministas hay “fragmentación”, es decir, el punto de vista múltiple es común. Este des-centramiento es observable en *Retrato...* y su relevancia consiste en que a través de él se puede apreciar la cualidad “flotante” de las vidas de los personajes femeninos y así ver aquello que los une y aquello que los separa. Por su parte, Bauer (1991, p. 2) afirma que un dialogismo feminista pone a dialogar los lenguajes del poder con los lenguajes marginales y pone en guardia frente a una lectura que viera esas dos fuerzas como “neutrales”. Una visión feminista de lo dialógico permite ser

²⁷ En Radio France (18 de septiembre de 2019), al comentario del entrevistador sobre filmar a mujeres que quieren ser libres en una época en la que oficialmente están reprimidas, la cineasta dijo que la exclusión de hombres en *Retrato...* no es una forma de castigo; las figuras masculinas no son indispensables para mostrar el peso del patriarcado. El filme no pierde tiempo en presentar *le cadre de la domination* y hace énfasis en el poder del que pueden disponer las mujeres (véase, en el capítulo 14, el coro de mujeres; poderoso, sobrecogedor, solidario). Sciamma quiso mostrar qué sucede en la soledad, cómo se comportan las protagonistas fuera de los protocolos que la sociedad les asigna [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WZXSniEvKdg>

consciente de interconexiones entre ellas, aunque es cierto que este encuentro podría reforzar ideologías patriarcales opresivas. Lo anterior se aprecia si tomamos en cuenta que el aislamiento que proporciona libertad a las tres jóvenes tiene un carácter efímero. La tarea asignada a Marianne –y que le permite estar cerca de Héloïse– quedará concluida en pocos días, y puede verse como una actividad que refuerza el orden social vigente: el retrato que debe realizar, contratada por la madre de Héloïse, es para que el milanés se convenza de casarse con ella (Lizotte, 2019); no olvidemos que la joven se muestra renuente al matrimonio.

En el caso que estudiamos, el enfoque bajtiniano hace resaltar el discurso de los sujetos femeninos marginales con respecto a los discursos dominantes. Así, *Retrato...* ilustra el encuentro entre el discurso autoritario y el discurso internamente persuasivo. El primero está conformado por los conocimientos o las creencias canónicos de lo que debe ser una mujer. Forman parte de este los discursos del poder, de las figuras de autoridad, de los personajes que representan el *statu quo*, ya sea en el terreno religioso, político o moral: la palabra del padre, de los adultos o de los maestros, según el caso y las circunstancias. Es el lenguaje privilegiado que no permite el juego con su contexto (Holquist, 2002, p. 424). En *Retrato...* la portavoz de este discurso sería la madre de Héloïse,²⁸ quien se empeña en casar a su hija con un rico caballero.

Al lado del discurso autoritario, que no conoce lo internamente persuasivo, encontramos el discurso al cual se le niega todo privilegio, que no está apoyado por ninguna autoridad y que con frecuencia es desconocido dentro de un grupo social: es el discurso internamente persuasivo, o diálogo interior, que subvierte, se opone y desestabiliza el discurso autoritario (Bauer y McKinsty, 1991, p. 2): es más cercano a decir un texto con nuestras propias palabras, nuestros propios acentos, gestos y modificaciones. Por ello, permite la creatividad y puede ser llevado a nuevos contextos y a nuevas situaciones en donde se le pueden plantear nuevas preguntas, nuevos significados y aun nuevas palabras, propias (Bajtín, 2002, pp. 344-346). Es lo que resulta del diálogo emprendido entre el texto de Ovidio y sus lectoras en *Retrato...*

²⁸ Sin embargo, conviene tomar en cuenta las palabras de Céline Sciamma (conferencia de prensa del 20 de mayo de 2019), en el sentido de que la madre está atrapada en la tradición y en las convenciones, aunque tenga deseos de vivir, de gozar y de mostrarse alegre [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OKNo4VIDrvc>

El proceso ideológico de convertirse en individuo se caracteriza, según Bajtín (2002, p. 342) por una amplia brecha entre las categorías de lo autoritario y de lo internamente persuasivo y determinan la conciencia ideológica individual. En el caso de la secuencia analizada, por una parte, se observa con claridad este proceso; por otra, resulta pertinente lo que hemos venido señalando con respecto a la escasa presencia de figuras masculinas, hecho que no anula el peso de la postura ideológica patriarcal y sus consecuencias. Es decir, no es necesario que esté representada para “estar ahí”.

El discurso internamente persuasivo está ligado a la subversión y se observa en varios momentos a lo largo del filme. Por ejemplo, está presente en la resistencia de Héloïse ante la obligación de casarse, pues en sus años de educación en el convento ha desarrollado una preferencia por la biblioteca, la música y la literatura. También en los planes de vida de Marianne, profesionalista liberal, en los que no figura el matrimonio, sino la libertad artística. Héloïse y Marianne se involucran en una relación no aceptada en el grupo social, con lo cual se manifiesta un “nuevo” tipo de amor, basado en la igualdad y la cocreación, sin posesión ni dominación (contrario al matrimonio que le espera a Héloïse); un amor que, aunque tiene un término, no se pierde (Vaquero, 2020). Para la realización del retrato, en un principio Marianne sigue las reglas internalizadas en su formación como pintora, como la de estudiar el contorno de la oreja (“Debe ser de un tono claro, casi transparente excepto para el orificio auricular, que siempre es fuerte”, se repite una y otra vez). Luego dejará que el afecto de Héloïse guíe el proceso, haciendo a un lado la técnica académica. Por cierto, Héloïse, lejos de ser una musa, adopta una actitud activa en el proceso de la realización de su retrato a manos de Marianne.

En cuanto a Sophie, ella no es el personaje estereotipado de la sirvienta en una casa de ricos;²⁹ además de tener un proyecto de vida propio, tiene algo que decir y pasa a la acción: decide abortar porque no desea tener hijos;

²⁹ En muchos filmes actuales se aprecia la pasividad de las sirvientas, cuya presencia no incide en el desarrollo de la trama. Estas mujeres con frecuencia son orientales; véase por ejemplo las que aparecen en *Damage* (1992) o en *Eyes Wide Shut* (1999), que traemos a colación para resaltar el caso de Sophie. En una conferencia de prensa (20 de mayo de 2019), Sciamma hizo notar el recorrido de este personaje, que al principio parecería muy discreto y conforme avanza la historia se libera a través de sus gestos, su lenguaje y su cuerpo; lo anterior, agregaremos, dentro de una relación dialógica con Marianne y Héloïse [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OKNo4vIDrvc>

en el cumplimento de este designio, cuenta con la sororidad de Héloïse y de Marianne. Ligado a lo anterior, señala Josefina Vaquero (2020) una posible relación dialógico-intertextual con *L'Événement (El acontecimiento)*, novela de Annie Ernaux (2000) en la que se narra la experiencia del aborto y se afirma la inexistencia de una pintura que llevara por título *Retrato de un aborto clandestino*. En *Retrato...* Marianne realiza, con trazos rápidos, en tonos sombríos y con una técnica muy distinta a la empleada para el retrato de Héloïse, un pequeño cuadro que representa el momento en el que Sophie está recostada en la cama; a su lado, la partera lleva a cabo el aborto.

Vemos entonces que las categorías mencionadas están presentes en *Retrato...* Existe una brecha entre ambas, pero también una interrelación. Para el dialogismo feminista, es posible tender puentes entre los dos tipos de discurso y establecer un diálogo entre ellos. En la lectura del texto de Ovidio que realizan las tres jóvenes, a primera vista predomina el discurso internamente persuasivo: es una lectura femenina, libre de cualquier intento de control o de dirección. El “enfrentamiento” con el discurso dominante (masculino) puede calificarse, entonces, como indirecto.³⁰

La cuestión del dialogismo conecta con los conceptos de discurso de doble voz, la hibridación y la polifonía, útiles para una lectura que se interesa en escuchar todas las voces, las cuales representan posiciones de los sujetos y, desde luego, posturas ideológicas, atravesadas por la heteroglosia. De manera inseparable, con respecto al dialogismo, se aprecia la polifonía en las voces de cada participante y en el conjunto que conforman, mediante la pluralidad de voces autónomas en interacción y de conciencias independientes (Bajtín, 2002). En los enunciados se plasman rasgos de la personalidad de cada una, como se habrá podido apreciar en sus respectivas reacciones, a la vez que las opiniones emitidas constituyen vehículos de posiciones ideológicas. Las manifestaciones discursivas de las tres jóvenes ante la lectura del texto de Ovidio, sobre todo con respecto a la reacción de Orfeo, son una muestra de que el dialogismo no es un modo de llevar todos los enunciados a un consenso cómodo. De ahí que en el intercambio comunicativo se dé una intensa interacción, una lucha entre la palabra propia (la de Sophie) y la

³⁰ Para un tratamiento detallado desde el dialogismo feminista en *Retrato...* se requeriría estudiar el filme en su totalidad, con el fin de poner en evidencia las diversas formas de subversión. Los elementos interpretables como rasgos de dialogismo feminista en la secuencia estudiada están en relación dialógica con las secuencias anteriores (capítulos 1 a 12) y las que van a seguir (14 a 20).

del otro (Marianne y Héloïse), pero también la de la historia leída y la carga ideológica que conlleva.

El cronotopo en la secuencia analizada

En el intercambio dialógico de las tres jóvenes se hace evidente la vitalidad de la palabra, que pasa de boca en boca, de una generación a otra y va cambiando de contexto y de cronotopía. Los hechos contenidos en la secuencia que estudiamos tienen lugar en la cocina. Esta parte de la casa queda caracterizada como un cronotopo en toda forma, puesto que, además del carácter inseparable del tiempo (el momento de la lectura) y del espacio observable en la secuencia, junto con las acciones de las protagonistas, constituye un nudo narrativo en la historia contada.

La importancia de los cronotopos en un texto se determina por el papel que juegan en la construcción narrativa. Cada “gran cronotopo” puede incluir cualquier número de cronotopos más pequeños, todos interrelacionados dialógicamente. En *Retrato...*, el de la cocina no es el único; asimismo, la relación que guarda con otros (otras partes del castillo, con sus diversos aposentos: el estudio, la recámara, el salón, los pasillos y la escalera que une las dos plantas) está dada por las acciones que se realizan en ellos y por los desplazamientos de las protagonistas. Si consideramos los cronotopos en su conjunto, el más abarcador es la isla –rodeada por el mar, que también tiene características cronotópicas–³¹ en donde se encuentra el castillo, así como el espacio que lo circunda.

Los cronotopos se modifican según el lugar que el texto ocupa en la historia (Vice, 1997, p. 201), están interrelacionados e interactúan dialógicamente con otros cronotopos. El cronotopo es una categoría muy elástica y puede tener muchas funciones. Para Robert Stam (1989, p. 214), el filme es cronotopía, es decir que la expresión más plena del cronotopo se aprecia en el cine, en donde tiempo y espacio, los principales constituyentes, llevan el

³¹ Por el mar llega Marianne a la isla y volverá a atravesarlo al terminar el retrato; ella y Héloïse caminan en la orilla, poblada de acantilados; en algún momento, Héloïse se internará en el mar, después de despojarse de parte de sus ropas. Sin hablar de cronotopo, Josefina Vaquero (2020) escribe que “Sciamma [directora del filme] juega con el carácter fantástico y gótico de ese castillo y lo contraponen a un exterior lleno de luz, rocas y mar donde la impecable fotografía de Claire Mathon y el sutil tratamiento del color llegan a su punto más alto” (s.d.).

cronotopo a la categoría de factor esencial para estudiar cómo se crean efectos narrativos. Bajtín señala que los cronotopos son centros organizadores de los eventos narrativos fundamentales del relato, en ellos se atan y se desatan los nudos del relato (Flanagan, 2009, pp. 56-57).

Con respecto a los cronotopos en la secuencia analizada, retomamos las afirmaciones de Sue Vice (1997, pp. 217-218) en cuanto a que, en sus reflexiones teóricas, Bajtín no se ocupa de cuestiones de género. Añadir esta categoría en las categorías bajtinianas puede constituir una herramienta para acercarse de una manera fructífera a los discursos que colocan la diferencia sexual en primer plano. Un cronotopo de lo femenino tomará en cuenta las características de los espacios (domésticos u otros) en los que se mueven los sujetos femeninos en situaciones específicas. Estas ideas son de indudable pertinencia para el caso que estudiamos.

Ahora bien, el valor cronotópico deriva de una combinación de las funciones físicas de sus características –las posibilidades que abren para reuniones, encuentros u otras actividades y sus asociaciones simbólicas. En el caso de *Retrato...*, la cocina reúne las características anteriores; se asocia a actividades pertenecientes a la esfera de lo femenino y cumple una función primordial en la construcción de la historia, de lo cual es testimonio el capítulo 13. Se trata de un espacio (y de un tiempo: lo que dura la preparación de la cena, la cena misma y el tiempo que emplean en leer y discutir el fragmento leído) que ofrece la posibilidad de preparar y consumir los alimentos, reunirse, coser, leer, debido a sus amplias dimensiones y al mobiliario (la mesa es inmensa; hay sillas, estanterías, fogón).³²

El cronotopo de la cocina en *Retrato...* se construye como un espacio femenino por excelencia, según la cultura y de acuerdo con lo que ahí sucede. Esta construcción está entrelazada en la trama: no es cualquier cocina, es *la* cocina en el tiempo y en el espacio de la historia contada. Se trata de una muestra de la sensibilidad de los cronotopos a los sitios donde surgen. En *Retrato...* el cronotopo de la cocina es sensible a la presencia y a las actividades de cada una de las tres jóvenes, quienes no se mueven en el espacio ni lo utilizan de modo idéntico. En las escenas donde la cocina tiene la función de contenedora del relato presenta diversas características: es amplia, vacía

³² A propósito del fuego, este circula al interior de las habitaciones del castillo: la chimenea en el estudio, las velas y también al aire libre, durante la reunión de las mujeres del pueblo. En la cocina es especialmente significativo: luz, calor, energía.

y oscura cuando Marianne, recién llegada, busca algo para comer (28'45", capítulo 7); iluminada y cálida la noche en la que Sophie prepara semillas calientes para aliviar los dolores menstruales de Marianne (56'13") y le dice que hace tres meses que no le baja la regla; las tres jóvenes juegan a las cartas y ríen (1:06'54", capítulo 12), leen y comentan el texto de las *Metamorfosis* (capítulo 13), entre otras ocurrencias. En cada ocasión la cocina, como espacio cronotópico, se adapta a las circunstancias y es un "cobijador" de enunciados.

Otro cronotopo relevante en la historia que se cuenta en *Retrato...* es el del umbral, cuyo valor cronotópico facilita cierto tipo de construcción espacio-temporal en el cual las relaciones dialógicas revisten un grado de complejidad considerable. Al respecto, Bubnova (2006) escribe que "concebido como algo más que una herramienta técnica, el cronotopo se convierte en un medio para explorar la relación compleja, indirecta y siempre mediada entre el arte y la vida" (p. 111). En la secuencia estudiada este cronotopo es pertinente por su presencia tanto en la salida del inframundo en el texto de Ovidio como en el filme. En el texto de Ovidio, Orfeo debe volver a atravesar el umbral que separa el reino de los muertos del de los vivos.³³ En *Retrato...* Marianne deberá travesar el umbral –representado por la imponente puerta de entrada al castillo– que separa dos espacios diegéticamente distintos: el espacio interior, que ha albergado acontecimientos relevantes de su relación amorosa con Héloïse, y el espacio externo, a donde es devuelta a su realidad cotidiana y social. Ambos cronotopos están en relación dialógica en cuanto a la relación entre el texto de Ovidio y lo que acontece en la vida de Marianne y Héloïse, es decir, la relación adquiere una mayor amplitud: se establece un diálogo entre todos los cronotopos, en lo que Vice (1997, p. 208) llama una resonancia cronotópica específica.

Cierre

Al final de nuestro recorrido volvemos a unas palabras de Luis Gil, que citamos por su clarividencia y como instrumento para apuntalar la lectura dialógica que hemos propuesto:

³³ El cuadro de Marianne en la exposición de pintura del último capítulo de *Retrato...* representa el momento de la separación de Eurídice y Orfeo; ambos se hallan de un lado y de otro de ese umbral.

Pocos mitos como el de Orfeo habrán ejercido tan poderosa atracción a lo largo de la historia; pocos, también, de acuerdo con los cambios de mentalidad, se habrán prestado a enfoques tan diversos y a valoraciones tan distintas de los diferentes planos que en él se superponen. (1974, p. 136)

Los elementos mencionados están presentes en el examen de la secuencia estudiada. En ella no se trata de re-crear: el texto de Ovidio es leído y comentado por las tres jóvenes.³⁴ Pero si no hay precisamente una recreación, sí puede detectarse un paralelismo entre las historias de Orfeo y Eurídice, por un lado, y la de Héloïse y Marianne, por otro. Resulta que la inserción del texto ovidiano no es un “relleno” ni un simple afán de reiterar por falta de recursos creativos, sino que posee implicaciones múltiples y se abre a un sinnúmero de conexiones con otras manifestaciones discursivas, en diversos soportes semióticos, desde el bajorrelieve ático, pasando por la cerámica griega, los textos de la Antigüedad clásica, la Edad Media, el Renacimiento, el Romanticismo, el siglo XX y la actualidad. A través del tiempo y en relación con cada contexto se han dado –y se seguirán dando– distintas lecturas de esta historia.

Cuando el entrevistador de Radio France (18 de septiembre de 2019) le preguntó a Céline Sciamma acerca del motivo de la elección del mito “de Eurídice”, a ella le complace que se nombre a la protagonista y no a Orfeo³⁵ y explica que lo eligió porque trata sobre el amor y sobre el arte (la música) y los hace dialogar. Quiso ponerlo en una escena cotidiana entre las tres jóvenes porque se trataba de verlas discutir, mostrar sus intercambios intelectuales y hacer que el mito se moviera, mirarlo de soslayo, desde una lectura femenina. Es lo que hemos hecho notar en el apartado sobre el dialogismo en la situación comunicativa.

A partir de lo anterior, ya no parece tan arriesgada la propuesta de establecer un paralelismo entre Marianne y Orfeo, el artista (pintora, músico, respectivamente) que va en busca de su amada y la pierde, pero conserva la libertad de andar por la Tierra y encuentra consuelo en el arte; y entre Eurídice y Héloïse, amada inalcanzable, destinada a desvanecerse y a quedar

³⁴ También es manipulado como un objeto, según quedó señalado en el recuento de sus apariciones a lo largo de la película.

³⁵ Al respecto, véase la nota 12. En el apartado sobre la primera forma de dialogismo quedó señalado este desplazamiento hacia la figura de Eurídice en la pintura, la poesía y la literatura.

atrapada en el reino de las sombras: el Averno para la primera, el mundo de las convenciones sociales que oprimen a las mujeres y las dejan en la imposibilidad de gozar de libertad para la segunda. Esta idea se ve fortalecida por lo que expresó Céline Sciamma en la entrevista en el Lincoln Center³⁶ con respecto a una de las últimas secuencias del filme: en dos ocasiones Marianne tiene una visión en la que Héloïse se le aparece vestida de novia; cada vez que se vuelve a mirarla, la visión se desvanece ante sus ojos. En esta mirada hay una analogía con la historia de Orfeo y Eurídice. En los últimos momentos en los que están juntas, Héloïse llama a Marianne (“Vuélvete a mirarme”); cuando la pintora responde al llamado, la ve frente a ella, vestida de blanco –como se le había aparecido antes. Sciamma dijo también que quería a Marianne atormentada por los últimos momentos con Héloïse para subrayar la importancia que otorgamos a los primeros y a los últimos momentos de una relación. También se representa la persistencia de la visión en el recuerdo.

El mito será trans-formado en *Retrato...* Marianne (la pintora, la artista) quedará relacionada con la suerte de Orfeo; Héloïse, el elemento “más femenino”, la figura destinada a desaparecer (en el mundo de las convenciones sociales), con Eurídice. Marianne va a perder a su amada y llevará su recuerdo aun cuando se vea alejada de ella. La parte del mito que se readapta es el momento en que Marianne está a punto de abandonar el castillo y Héloïse, vestida de novia (pensemos en las largas vestimentas de Eurídice, que entorpecen su salida del Averno, en la versión de Virgilio), la interpela con las mismas palabras que cerraron el intercambio después de la lectura; “*Retourne-toi*”. ¿Había escuchado Marianne el rumor de los pasos o del vestido de Héloïse? El caso es que se vuelve a mirarla y, en el momento en que abre la puerta para irse, la pantalla se pone en negro y la amada desaparece.

En la misma entrevista (2019) en el Lincoln Center, Céline Sciamma dijo algo que nos parece revelador para la interpretación global de *Retrato de una mujer en llamas*: “El filme es también sobre el amor al arte, cómo este nos consuela y cómo la educación sentimental es también una educación en el arte”. De las relaciones entre las artes (pintura, música, literatura, teatro... y cine) la cineasta fue perfectamente consciente en la labor de construir la

³⁶ El 3 de octubre de 2019 [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ovDDyQBzeag>

diégesis de su historia. El alcance del mito de Orfeo en la secuencia examinada, y en el filme en su totalidad, es, nos parece, indudable y de una gran riqueza.

Referencias

- Bauer, D. M. y McKinsty, S. J. (Eds.) (1991). *Feminism, Bakhtin, and the Dialogic*. State University of New York Press.
- Bakhtin, M. (2002/1981). Forms of Time and of the Chronotope in the Novel, en M. Holquist (Ed.), *The Dialogic Imagination. Four Essays by M. M. Bakhtin*. University of Texas Press.
- _____ (1986). *Problemas de la poética de Dostoyevski* (Trad. T. Bubnova). Fondo de Cultura Económica.
- Bubnova, T. (2006). Voz, sentido y diálogo en Bajtín. *Acta Poética*, 27(1), 97-114.
- Correyero, I. (2019). *Retrato de una mujer en llamas*. <https://www.cinematodito.com/retrato-de-una-mujer-en-llamas-celine-sciamma/>
- Flanagan, M. (2009). *Bakhtin and the Movies*. Palgrave MacMillan.
- Gil, L. (1974). Orfeo y Eurídice (versiones antiguas y modernas de una vieja leyenda). *Cuadernos de Filología Clásica*, (6), 135-193.
- Godoy, R. (2020). Sobre *Retrato de una mujer en llamas*, un film de Céline Sciamma. <https://revistamolecular.com/2020/10/01/sobre-retrato-de-una-mujer-en-llamas-un-film-de-celine-sciamma>
- González de Ávila, M. (2019). Una fundamentación semiótica para los estudios interartísticos. *Humanidades: Revista de la Universidad de Montevideo*, 6, 77-197. <https://doi.org/10.25185/6.7>
- Groensteen, T. (1998). Le processus adaptatif. Tentative de récapitulation raisonnée, en A. Gaudreault et T. Groensteen (Eds.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*. Éditions Nota Bene /Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image.
- Holquist, M. (Ed.) (2002/1981). *The Dialogic Imagination. Four Essays by M. M. Bakhtin*. University of Texas Press.
- Lizotte, Chloe (2019). *Portrait de la jeune fille en feu* (Céline Sciamma, France). *Cinema scope*. <https://cinema-scope.com/currency/portrait-de-la-jeune-fille-en-feu-celine-sciamma-france/>

- Ovidio (1983). *Las metamorfosis* (Colecc. Sepan cuantos..., núm. 36). Editorial Porrúa.
- Ovide (1992). *Les Métamorphoses*. Gallimard.
- Pueo Domínguez, J. C. (2019). Las relaciones entre la literatura y las otras artes. https://www.academia.edu/41921692/5_Las_relaciones_entre_la_literatura_y_las_otras_arter
- Rodríguez López, M. I. (2017). Canto y encanto: Iconografía de Orfeo de Gluck a Moreau. https://www.researchgate.net/publication/348479329_Maria_Isabel_RODRIGUEZ_LOPEZ_Canto_y_encanto_Iconografia_de_Orfeo_de_Gluck_a_Moreau
- Roller, J. M. (1986). *The Politics of the Feminist Novel*. Greenwood Press.
- Ryan, M. & Lenos, M. (2020). *An Introduction to Film Analysis*. Bloomsbury Academic.
- Stam, R. (1989). *Subversive Pleasures: Bakhtin, Cultural Criticism and Film*. Johns Hopkins University Press.
- Vaquero, J. (2020). *Retrato de una mujer en llamas: una película sobre el erotismo del consentimiento*. <https://latfem.org/retrato-de-una-mujer-en-llamas-una-pelicula-sobre-el-erotismo-del-consentimiento/>
- Vice, S. (1997). *Introducing Bakhtin*. Manchester University Press.

Anexo. Transcripción de la secuencia en francés

Portrait de la jeune fille en feu - Chapitre 13. Le choix du poète

...; après avoir préludé en frappant les cordes de sa lyre il chanta ainsi: «Ô, divinités de ce monde souterrain où retombent toutes les créatures mortelles de notre espèce... je suis venu chercher ici mon épouse; une vipère, qu'elle avait foulée du pied, lui a injecté son venin et l'a fait périr à la fleur de l'âge... . Je vous en conjure, défaites la trame, trop tôt terminée, du destin d'Eurydice. Il n'est rien qui ne vous soit dû; c'est ici que nous tendons tous; là est notre dernière demeure; c'est vous qui réglez le plus longtemps sur le genre humain. Elle aussi, quand, mûre pour la tombe, elle aura accompli une existence d'une juste mesure, elle sera soumise à vos lois... . Si les destins me refusent cette faveur pour mon épouse, je suis résolu à ne pas revenir sur mes pas. Réjouissez-vous de nous voir succomber tous les deux.

S.: —Il est convaincant.

H.: —Très.

S.: —Mon Dieu, j'espère qu'ils vont dire oui.

H. lit: *Alors, pour la première fois des larmes mouillèrent, dit-on, les joues des Euménides, vaincues par ces accents; ni l'épouse du souverain, ni le dieu qui gouverne les enfers ne peuvent résister à une telle prière. Elles appellent Eurydice; elle était là, parmi les ombres récemment arrivées; elle s'avance d'un pas que ralentissait sa blessure. Orphée du Rodope obtient qu'elle lui soit rendue, à la condition qu'il ne jettera pas les yeux derrière lui avant d'être sorti des vallées de l'Averne; sinon la faveur serait sans effet. Ils prennent, au milieu d'un profond silence, un sentier en pente, escarpé, obscur, enveloppé d'un épais brouillard. Ils n'étaient pas loin atteindre la surface de la terre, ils touchaient au bord, lorsque, craignant qu'Eurydice ne lui échappe, et impatient de la voir, son amoureux époux tourne les yeux et elle est entraînée en arrière. Elle tend les bras, elle cherche son étreinte et veut étreindre elle-même; l'infortunée ne saisit que l'air impalpable. En mourant pour la seconde fois, elle ne se plaint pas de son époux (¿de quoi se plaindrait-elle, sinon d'être aimée?)...*

S. (choquée): —C'est horrible. La pauvre! Pourquoi s'est-il retourné? On lui a dit de ne pas se retourner et au dernier moment il se retourne, sans raison.

M.: —Il y a des raisons.

S.: —Vous trouvez? Allez-y, relisez.

H. relit: *Ils n'étaient pas loin atteindre la surface de la terre, ils touchaient au bord, lorsque, craignant qu'Eurydice ne lui échappe, et impatient de la voir, son amoureux époux tourne les yeux...*

S.: —Mais non, il ne peut pas la regarder parce qu'il a peur de la perdre. Ça ne tient pas, ces raisons. Ce sont précisément les consignes qu'on lui a données.

H.: —Il est fou d'amour. Il ne résiste pas.

M.: —Mois je crois que Sophie n'a pas tort. Ce n'est pas plus fort que lui et les raisons ne sont pas sérieuses. Peut-être que s'il se retourne il fait un choix.

S.: —Quel choix?

M.: —Il choisit le souvenir d'Eurydice, c'est por ça qu'il se retourne. Il ne fait pas le choix de l'amoureux, il fait le choix du poète.

H. lit: *Elle lui adresse un adieu suprême qui déjà ne peut qu'à peine parvenir jusqu'à ses oreilles et elle retombe à l'abîme d'où elle sortait».*

Peut-être que c'est elle qui lui dit «Retourne-toi».

Fin de la séquence: 1:14:57 Durée: 4'36"

Ficha Técnica

-Película: *Portrait de la jeune fille en feu (Retrato de una mujer en llamas)*

-Directora: Céline Sciamma

-Año: 2019

-País: Francia

-Duración: 120 minutos

-Productor: Bénédicte Couvreur, Véronique Cayla

-Casa productora: Lilies Films; arte France Cinéma et Hold Up Films
(coproductions)

-Guion: Céline Sciamma

-Fotografía: Claire Mathon

-Música: Jean-Baptiste de Laubier et Arthur Simonini

-Reparto: Noémie Merlant, Adèle Haenel, Luàna Bajrami

-Género cinematográfico: drama romántico

3. El mito del ecosistema que renace en *Nausicaä del Valle del Viento* de Hayao Miyazaki

Andrea Coghi

Resumen

El segundo largometraje de Hayao Miyazaki, *Nausicaä del Valle del Viento*, de 1984, tiene un papel relevante tanto como obra de culto como por su construcción narrativa. De ella destaca también, junto con una serie de temas clave del director y la visión innovadora de la relación entre géneros o la lucha pacifista, una sólida reflexión medioambientalista mitológica. Este trabajo pretende identificar unas construcciones simbólicas en la presentación narrativa del filme a través del aporte de tres investigadores sobre los recursos del mito: Robert Graves y su estudio de las figuras legendarias femeninas, Joseph Campbell con sus conceptos sobre la experiencia heroica y los textos de Mircea Eliade en donde analiza los mitos del eterno regreso cíclico. La aplicación de estas reflexiones al largometraje permite relacionar el valor ético del mensaje ecologista de la película en un marco profético, sagrado y solemne.

Palabras clave: Hayao Miyazaki, *Nausicaä del Valle del Viento*, Campbell, Graves, Eliade.

Abstract

The second Hayao Miyazaki full-length feature film, 1984, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, has a relevant role both as a cult movie and for its

narrative structure. In this film it is also relevant, together with a series of key subjects of the director as the innovative vision of the relationships between genders or the pacifist fight, a solid environmental and mythological reflection. This work wants to identify some symbolic constructs in the narrative presentation of the film through the contribution of three scholars on the resources of myths: Robert Graves and his study of legendary feminine figures, Joseph Campbell, with his concepts about the heroic experience and the texts of Mircea Eliade that analyse the myths of the eternal cyclical return. The application of these reflections to the full-length picture allow us to link the ethical value of the ecologist message of the film in a frame that is prophetic, sacred and solemn.

Keywords: Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, Campbell, Graves, Eliade.

Introducción: el filme y la obra de Miyazaki

Entre las obras del anime japonés clásico, anterior a la explosión de los últimos 30 años de la difusión de este género en Occidente, tiene un lugar de particular relevancia *Nausicaä del Valle del Viento* de 1984, escrita por Kazunori Ito y Hayao Miyazaki sobre una idea original de Miyazaki, quien también se ocupó de la dirección de la película. Considerada en general una de las mejores obras de este importante director e ilustrador, marcó al mismo tiempo su primer trabajo fílmico a partir de una idea original, convirtiéndose en una de sus obras más maduras. A pesar de una larga carrera en series de televisión que empezó en 1963 y continuó hasta el final de los años setenta, cubriendo roles cada vez más centrales en la dirección y en la producción, el cineasta contaba, a inicio de los años ochenta, con tan solo un largometraje: *Lupin III y el castillo de Cagliostro* (1979), el cual trata sobre un personaje original del autor conocido como Monkey Punch, una reelaboración japonesa del famoso ladrón ideado por el escritor francés Maurice Leblanc; la película contó con una significativa aportación de Miyazaki tanto para el guion como para la dirección.

Para poder recaudar fondos fácilmente para *Nausicaä del Valle del Viento*, el socio y amigo de Miyazaki, Isao Takahata, invitó a Miyazaki a que produjera un manga, ya que una película basada en una serie dibujada justificaba

más el esfuerzo de los inversionistas. Por esta razón, a partir de 1982 empezó a difundirse en Japón el manga *Kaze no Tani no Naushika* (1982-1994), en el que Miyazaki cubría la mayoría de los roles, desde el autor de la historia hasta la dirección del diseño. Cabe recordar aquí que la publicación de la versión impresa de esa historia –mucho más compleja y larga que la versión filmica– terminó siendo una obra en siete volúmenes publicados hasta 1994, convirtiéndose así en un producto narrativo más extenso que un simple cómic creado para anticipar la película y recaudar fondos para su producción.

Poco después de la publicación de los primeros números del manga empezó la producción del filme (Hiranuma, 2013) y terminó en 1984: ese mismo año se estrenó en las salas de Japón y ese mismo año sucesivamente fue distribuido en casi todo el mundo, con una recomendación especial del World Wide Fund for Nature (WWF) por sus contenidos medioambientales. Además, en los años siguientes algunos fotogramas de la película y muchas páginas del manga (en particular las portadas y las “portadas alternativas” a color) se convirtieron en imágenes de culto en el mundo de las novelas gráficas y la ambientación de la historia fue considerada una obra pionera para la estética del *steampunk*, aunque se podrían identificar detalladamente más rasgos del género *dieselpunk*.¹ Pero, sobre todo, el filme fue un enorme impulso para la carrera nacional e internacional del director,² pues presenta algunos de los temas centrales de su narración que le permitirán ganar en los años siguientes el favor de la crítica y varios premios, entre los cuales podemos mencionar un Oscar a la mejor película de animación para *El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001) en el año 2002, un León de Oro a la carrera en el Festival de Venecia en 2005 y un Oscar a la carrera en 2014.

¹ El más popular de los dos géneros, el *steampunk*, es una ambientación y un género estético retrofuturístico que proyecta elementos de la primera edad industrial (caracterizada por el uso del vapor, y de ahí la palabra inglesa *steam*) con elementos de un desorden tecnológico propio del género *cyberpunk*. Su desarrollo en una estética más cercana a los primeros veinte años del siglo XX es llamado *dieselpunk* (Kafka, 2020; Heyvaert, 2013).

² El reconocimiento artístico de Miyazaki se impuso a pesar de la distribución inicial en los países anglófonos de una versión fuertemente modificada de la película por parte de Manson International and Showmen, Inc., que incluye escenas eliminadas, un doblaje poco fiel al original y una desafortunada traducción del título *Warriors of the Wind* (*Guerreros del Viento*). Esta intervención sacrificaba muchos de los temas de la historia original en favor de escenas de acción y proponía una trama enteramente reconstruida. Afortunadamente, entre 2003 y 2005, una vez expirados los derechos sobre la película original, una nueva versión inglesa fue producida y distribuida por Disney, eliminando las distorsiones de la edición anterior y regresando a la estructura del original japonés.

Entre las razones del éxito de *Nausicaä del Valle del Viento* se encuentra probablemente la densidad de temas explícitos y elementos simbólicos que abarcan cuestiones de gran relieve, como los estereotipos y los roles de género y la relación del ser humano con la naturaleza. Sobre el tema del género, la película –que de hecho anticipa una visión de la mujer que completará su desarrollo en las películas siguientes de Miyazaki– nos presenta una significativa centralidad de dos personajes femeninos fuertes y determinados: se trataría, en primer lugar, de la protagonista, Nausicaä, figura positiva que propone con su ejemplo una solución para la crisis medioambiental del planeta, en un feliz encuentro entre un profundo buen sentido y una conexión natural milagrosa; en segundo lugar encontramos al otro personaje, la princesa Kushana, quien es una líder carismática, en algunos momentos cruel, interesada en la victoria de su bando militar y tan determinada en ello que llega a resucitar a las criaturas que hace mucho tiempo fueron responsables de la destrucción y la contaminación del mundo. También, el reino opuesto al de la princesa Kushana es liderado por la princesa Lastel, que es poco más que una niña, sin embargo, esta fallece frente a Nausicaä en una de las primeras escenas, de tal modo que su carácter responsable y sensible es demostrado en un breve fragmento de la película. El hecho de que sean mujeres los personajes principales de la historia rompe con la construcción tradicional de la mayoría de los mangas y de las historias de acción, sobre todo en un periodo –los años ochenta– en el que este tipo de operaciones de deconstrucción de clásicos esquemas de género no eran tan comunes.

En relación con los aspectos medioambientales, a lo largo de toda la película Nausicaä es representativa de una figura de humano pacifista y con un innato talento para la comprensión de las dinámicas ecológicas, y serán sus decisiones las que abrirán el paso al regreso de una naturaleza sana que, sin sentirse agredida por las creaciones de guerra humanas, podrá dejar de ser tóxica y permitirá la convivencia con la humanidad misma. Sin embargo, las habilidades de Nausicaä y el restablecimiento de la armonía medioambiental –acompañada por un inesperado final de la guerra que atormenta el mundo de la historia– son el producto no sólo de su voluntad sino de su propio ser: Nausicaä es la persona con poderes míticos que una antigua profecía declaró que sería quien salvaría el mundo de la destrucción definitiva.

Este elemento profético y una exaltación general de la figura de Nausicaä con elementos espirituales, casi religiosos, constituyen una densa red de alusiones al mundo de las leyendas que invita a un estudio de la narración de

este anime desde el punto de vista de los referentes teóricos de la mitología. Una vez presentada detalladamente la figura de la protagonista y su manera de configurarse en el contexto de la narración, se introducirán en este trabajo tres tipos de lectura mitológica derivados de las investigaciones de Robert Graves, Joseph Campbell y Mircea Eliade. Paralelamente a su presentación, serán aplicados los conceptos clave de estos autores a la dimensión mitológica de la historia de *Nausicaä del Valle del Viento*, subrayando el complejo tipo de figura sobrehumana que emerge de la narración.

Para proceder con esta operación, el primer paso es una descripción más detallada de la historia contenida en el largometraje, con particular énfasis en la manera en la que se desarrolla el personaje de la protagonista en su doble elemento de ser humano y de profética figura de salvación.

Los temas del filme y las referencias al mito

El contexto inicial de la obra está presentado en las primeras escenas en las que la ambientación se sitúa mil años en el futuro con respecto a nuestros días, en una época en la que, después de una horrible guerra apocalíptica conocida como los “Siete días de fuego”, la humanidad apenas sobrevive a orillas de un bosque contaminado con gases y esporas tóxicas, del que salen peligrosos insectos mutantes gigantes, situación que fue provocada por la guerra misma. El Valle del Viento es una pequeña ciudad-estado independiente y pacífica, contendida por dos poderosos reinos que poseen aviones gigantes y muchas armas e intentan alcanzar una posición territorial hegemónica sobre toda la superficie terrestre: Pejite y Tolmeika.

La princesa del Valle del Viento es Nausicaä, una joven con voz y facciones tiernamente femeninos y atuendos prácticos de exploradora y guerrera que aparece en la gran mayoría de las escenas. Su nombre, en griego antiguo, *Ναυσικάα*, es de un personaje del poema de Homero, *La Odisea*, hija de Alcínoo, rey de los feacios, y de su esposa, la reina Arete, y significa “la que quema barcos”. Algunos aspectos del poema homérico han sido interpretados como muestras de una profundidad especial del personaje de Nausicaä: uno de estos es la posibilidad de que ella represente el amor inexpresado –constituyendo así uno de los primeros ejemplos en la literatura mundial de esta figura de personificación– a partir del hecho de que la hija de Alcínoo confiesa a sus damiselas que le gustaría que su esposo se pareciera a Ulises.

Otro aspecto del personaje de *La Odisea* es su naturaleza de figura protectora y maternal que no se exige de recordar a Ulises que ella le ha devuelto la vida a Ulises y que él no tiene que olvidarse de ella (Powell, 2009). Sin embargo, en el intento de aplicar estos rasgos al personaje de Miyazaki encontramos algunas dificultades que se deben a una perspectiva, en el personaje homérico, de subordinación a una figura masculina que no se encuentra en la trama del anime japonés, o del manga, que representa su desarrollo más exhaustivo.

A diferencia de la Nausicaä de Homero, el personaje de Miyazaki es una guerrera defensora, con los rasgos de pacifista militante marcados. Reconocemos en sus actitudes una sexualización extremadamente moderada, casi ausente, con respeto a los personajes femeninos de los mangas y animes: sólo algunas imágenes recuerdan sus provocativas formas femeninas, mientras que al nivel de trama nunca se muestra en relaciones de interés o provocación con respecto a algún hombre de su entorno. A partir de esto se puede reconocer en ella una actitud de virgen guerrera que permite asociarla a una diosa como Atenea; sin embargo, a diferencia de las divinidades femeninas griegas que entran en tensión con las figuras masculinas homólogas, en la película no existe ninguna intención de rebeldía en contra de una sociedad caracterizada por reglas masculinas ya que en el filme la presentación del contexto social nos invita a imaginar una sociedad bastante igualitaria, sin marcados rasgos de patriarcado ni de matriarcado, en la que los esfuerzos de las mujeres y de los hombres a menudo les otorgan papeles importantes en las instituciones.

Entre las acciones que definen al personaje principal de *Nausicaä del Valle del Viento*, ocupan un lugar central todos sus intentos de resistir la invasión de los dos reinos y los intentos de explorar y entender la extraña naturaleza de la tierra de su tiempo, defendiéndola de los insensatos ataques de ambas facciones de la guerra. Nausicaä lucha así para proponer una alternativa pacifista y en armonía con la naturaleza, mostrándose al ojo del espectador como una posible figura clave para el futuro de la humanidad en el relato. Son dos los aspectos que construyen el papel heroico del personaje de Nausicaä en la construcción fílmica: el primero se manifiesta a través de la trama y el otro a través del uso psicológico del montaje. En Nausicaä los llamados a la divinidad y al mito son varios, aunque dentro del marco de la visión particular de su propio autor: Miyazaki siempre se ha declarado contrario a las religiones formales y, al mismo tiempo, fascinado por la reflexión espiritualista (Baraka Thomas, 2020). En este sentido, el final de Nausicaä celebra la capacidad de la protagonista de entender y relacionarse con la

estructura del todo, con los elementos religiosos de una profecía de paz; más específicamente, parece correcta la lectura que propone Richards (2021), en el momento en que asocia la película a una religiosidad sintoísta:

El filme refleja una reverencia Shinto por la vida, tanto humana y no-humana. Ninguna especie es mayor que otra en esta película; de hecho, a medida que la película progresa, la audiencia llega a entender que la actividad humana es el antagonista del filme. (2021, párr. 5, traducción propia)

Para entender la manera en la que la trama da una creciente importancia a la profética fuerza renovadora de Nausicaä es importante considerar el contexto creado por la historia, ya que muestra paralelamente el aspecto místico y los tres ejes temporales en los que se desarrolla: los créditos iniciales (Miyazaki, 1984, 3'00") son acompañados por imágenes de un tapiz narrativo compuesto por varias escenas, entre las cuales desfilan momentos de destrucción, barcos voladores y criaturas gigantes enemigas de los humanos. Inmediatamente antes de los mismos créditos un intertítulo nos había explicado (1'58") que 1000 años antes –con respecto a las primeras escenas, el tiempo cero de la película– hubo una guerra llamada los “Siete días de fuego” que provocó el colapso de la civilización industrial y dejó la tierra cubierta por un bosque tóxico y por las ruinas de óxido que este dejaba en su continua expansión. Las imágenes de los títulos de apertura yuxtaponen escenas en movimiento de criaturas gigantes, similares a demonios que escupen fuego y destruyen la ciudad, con los monstruos del tapiz, dando cuenta del valor de narración histórica de este artefacto. De la misma manera aparecen plantas gigantes, peligrosos animales voladores y grandes gusanos con tentáculos en sus bocas, los cuales alejan a los seres humanos del espacio del bosque, pero también se ve un ángel volador vestido de azul y la gente acudiendo hacia él. Una disolvencia final de esta secuencia lleva al espectador a las primeras imágenes de Nausicaä, vestida de azul y manejando en el aire un curioso vehículo compuesto por dos alas rectas de avión con dos grandes railes en forma de arco en su centro. A través del montaje, y sin utilizar otro recurso, el narrador fílmico implícito de la película nos invita a reconocer no solamente los elementos históricos de la guerra de los monstruos gigantes, sino todos los elementos básicos de la película, entre los cuales está Nausicaä como la figura profética del tapiz.

En una secuencia más adelantada del filme podemos ver el tapiz una vez más, en esta ocasión en una sala de la fortaleza del Valle del Viento (20'00"), en donde una anciana consejera ciega –con el aspecto típico de venerable y adivina– recuerda a Nausicaä el contenido profético de algunas imágenes tejidas en él: “Vestido con ropaje azul, desciende sobre un campo dorado, para crear un vínculo con la gran Tierra y por fin guiar a la gente a una tierra pura”. Todos los personajes de la película piensan que esta salvación vendrá de un hombre y no piensan en la posibilidad, sugerida al espectador en las primeras escenas, de que la princesa Nausicaä, con sus habilidades empáticas con la naturaleza, pueda hacer el milagro de regresar a la humanidad el “vínculo” perdido con la Tierra. Además, después de haber conocido la trama, también se pueden reconocer en el tapiz inicial colores e insignias de los dos reinos de Tolmeika y Pejite, que se contraponen en la película. De esta manera, el tapiz representa claramente los tres tiempos que se relacionan con la narración de la película: lo que ocurrió antes de la historia que estamos viendo (la antigua guerra y la aparición del peligroso bosque), el presente en el que viven los humanos del relato (los medios de transporte que vuelan, la guerra entre los dos ejércitos y el peligro del bosque tóxico) y lo que ocurrirá hacia el final (el surgimiento del salvador y el regreso a la armonía con la naturaleza).

Para llevar a cabo la función de cumplimiento de la profecía, los poderes de Nausicaä para comprender la naturaleza se manifiestan desde el inicio a través de rasgos intuitivos e intelectuales racionales, y al mismo tiempo milagrosos: todos los humanos de buen sentido, es decir, los que no pertenecen a los dos bandos de la contienda bélica, saben que hay que encontrar una solución a la expansión del bosque tóxico y del enfrentamiento entre los gusanos gigantes, los “ohmus”, probablemente inspirados en los gusanos gigantes de *Dune* de Frank Herbert (1965) y cuyo nombre parece ser una versión japonesa del inglés *worm* (McCarthy, 1999). Pero sólo Nausicaä sintetiza la necesidad en acciones prácticas. Por ejemplo, dialoga empáticamente con cada ohmu que encuentra; en los niveles subterráneos del castillo recrea un jardín botánico de las especies del bosque tóxico que una vez regadas con agua purificada dejan de ser tóxicas; de la misma manera, no se sorprende cuando descubre que debajo del mismo bosque encuentra un ambiente respirable y no venenoso para los seres humanos. A pesar de la legitimidad lógica de sus acciones, la manera en la que logra por su cuenta estos entendimientos y, aún más sorprendentemente, la proeza de ganarse la

confianza y una especie de veneración de la manada de ohmus enfurecidos, muestran los rasgos milagrosos que permiten identificar en ella la figura mesiánica anticipada por el tapiz.

La admiración que la protagonista gana en los ojos del espectador es enfatizada a lo largo de muchas escenas a través de un recurso psicológico clásico del cine. Paul Verstraten (2009, p. 88) analiza este recurso y lo relaciona con la teoría de la sutura de Jacques Lacan.³ En su estudio de la narratología fílmica Verstraten integra esta teoría con una lectura del efecto Kuleshov, de la manera en la que la mente del espectador llena los espacios de vacío de significado a través de la mirada de otros en el contexto de la película. El prestigio de un héroe –como lo es la sensualidad de una mujer u otros atributos de los personajes– es, a menudo, exaltado en el cine gracias a la presencia de los demás personajes, cuya mirada es montada en la secuencia inmediatamente después de sus gestos o de su presentación, por ejemplo, las escenas inicial y final de *El caballero del valle solitario* (título original *Shane*, Stevens, 1953) descrito por Verstraten. En la película de Miyazaki aquí analizada, desde las primeras escenas y a lo largo de toda la trama podemos vivir vicariamente la admiración por Nausicaä. El primer ejemplo es el momento en el que Lord Yupa, al volver a verla después de mucho tiempo y al ver cómo crea fácilmente vínculos empáticos con todos los animales, la mira intensamente y dice de ella: “Tiene un misterioso poder” (Miyazaki, 1984, 14’13”). Otra ocasión es cuando el avión de Tolmeika está a punto de llevarse a Nausicaä, y en este caso las niñas del Valle del Viento la saludan, inicialmente entre lágrimas, y luego sonríen mientras que ella les promete que regresará pronto (44’15”). También en el bosque tóxico la heroína es objeto de admiración y sorprende a sus propios conciudadanos en el momento en el que un ohmu reconoce su buena voluntad estudiándola con sus tentáculos (56’17”). Finalmente, el recurso se encuentra en el momento en el que los ojos de los espectadores presentes en la escena clave ven a Nausicaä que arriesga su propia vida para calmar a los ohmus y es aceptada y curada por estos mismos (1:53’35”): las niñas cuentan lo que están viendo a la anciana veneranda, quien no puede

³ El tema se encuentra presentado por primera vez en el artículo “La Suture” (1969), de Jean-Pierre Oudart, una presentación del concepto que no cita directamente a Lacan, aunque otras obras, entre las cuales el mismo texto de Verstraten, y Daniel Dayan, en su artículo “The Tutor-Code of Classical Cinema” (1974), reconocen la base lacaniana de la teoría de la sutura.

verla con sus propios ojos, pero reconoce en las palabras de la crónica en vivo el cumplimiento de la antigua profecía.

Esta *historia sagrada* contenida en la película a través del recurso de una mitología mesiánica ficcional es ejemplar y paradigmática: relata cómo las cosas llegaron a ser, pero también pone los cimientos para la valoración ética de todas las conductas humanas y las instituciones sociales y culturales. Esto encuentra paralelismos en las visiones de la mitología de la antigüedad, desde el punto de vista de las culturas que veían al humano como un ser que ha sido creado y civilizado por seres sobrenaturales; y, en virtud de esta creación mágica y del vínculo macrocósmico que en ese momento se establece, el ser humano así formado consigue que la suma de su conducta y actividades pertenezca a la historia sagrada (Eliade, 1958). En una entrevista-conferencia (2020) de Martha Nussbaum en colaboración con una universidad mexicana la filósofa cita a Nausicaä como una obra muy representativa de la cultura de la paz y de la superación de las dicotomías nacionalistas: esta lectura es perfectamente correcta en una visión racional de la narración presentada en la historia, sin embargo, existe una visión mística paralela a los temas feministas, pacifistas y ecológicos subrayada por la relevancia del personaje en el contexto de la evolución de su mundo, desde la antigua formulación de la profecía hasta su realización.

Además de los elementos de la historia y del montaje que compone su desarrollo, existe un recurso fílmico específico que exalta la alternancia entre la trama de acción y la parte más cercana a una historia mitológica; se trata de la pista sonora, la cual subraya la sacralidad de lugares como el jardín de los experimentos de Nausicaä o su contraparte natural situada en los niveles inferiores del bosque tóxico, en el momento en que estos lugares son presentados en medio de largos silencios, con interposiciones de delicadas músicas atmosféricas. De manera similar, los momentos de conexión de Nausicaä con la naturaleza son acompañados por piezas lentas, melancólicas y solemnes –en algunos casos orquestales y en otros de sintetizadores digitales típicos de la década de los ochenta–, a diferencia de las escenas de acción y guerra en las que el ritmo y la tensión de bases musicales rock-funky subrayan una dimensión profana y un interés por encajar parcialmente la película en el género de anime de acción. Al añadir este breve análisis de la pista sonora a lo que se ha observado anteriormente, se puede afirmar que en el largometraje el argumento sagrado no se encuentra escondido detrás de los procesos de la acción de la protagonista o racionalmente justificado detrás de la

importancia superior de sus acciones, sino que es emotivamente expuesto a través de momentos específicos que remiten a la profecía del tapiz y a los cambios epocales que ocurren gracias y a través de la figura de la princesa.

Otros elementos de la historia operan como exaltación de una dimensión mitológica. El tamaño extraordinario de los dioses guerreros y de los gusanos ohmu opera en un plano narrativo superior a la simple ficción. Criaturas parecidas a los dioses guerreros, aunque más cercanos a unos atributos de robot, aparecen en el siguiente largometraje de Miyazaki, *El castillo en el cielo* (1986). La comparación entre los dos objetos narrativos subraya el carácter mítico de estas figuras en la versión de *Nausicaä del Valle del Viento*. También una comparación con otros grandes éxitos de Hayao Miyazaki marcados por una fuerte imaginación animista, como subraya Gilkeson (2017), por ejemplo *El viaje de Chihiro* (2001) o *El increíble castillo vagabundo* (2004), nos muestra cómo la historia de Nausicaä está más vinculada con una mitología de estilo occidental, hecha de presagios, espíritus asociables a fuerzas de la naturaleza específicas y criaturas de formas animales con significados mitológicos específicos, mientras que las criaturas ficcionales de las otras películas mencionadas tienen un vínculo muy fuerte con los ambiguos espíritus de la tradición japonesa, los cuales cambian fácilmente de formas y tienen conductas, transformaciones y significados, a menudo, inesperados que remiten a planos existenciales intermedios entre los mundos de los dioses y el mundo sensible.

Finalmente, el ya citado vínculo con la novela *Dune* de Frank Herbert (1965) va mucho más allá de la figura instrumental del *ohmu*. Yalcinkaya (2021) sintetiza con las palabras “bestias colosales, profecías mesiánicas y mundos postapocalípticos” los rasgos de la novela de Herbert, para después desarrollar en su artículo cuánto estos elementos caracterizan e inspiran el filme *Nausicaä del Valle del Viento*. Lo que cabe mencionar aquí es la manera en la que la narración literaria de *Dune* se detiene en una introspección al mismo tiempo mística y psicológica totalmente ausente en las obras de Miyazaki, tanto el anime como el manga. Sin embargo, una lectura intertextual de su filme permite añadir una profundidad especial al cuento de Nausicaä, proyectando en la mente de la princesa los aspectos del viaje místico de construcción de una conciencia de sí que acompañan el viaje de Paul Atreides, el príncipe de Arrakis, que en *Dune* establece una conexión con el planeta inhóspito en contraposición con los bandos en guerra que

sólo quieren dominar sus elementos, provocando una especie de reacciones inmunológicas en Arrakis adversas a la vida humana.

Incluso en esta dimensión intertextual se encuentra un puente sutil pero constante con una dimensión narrativa cercana al mito. En los siguientes apartados se explorará la posibilidad de relacionar la película, y en particular sus dimensiones mesiánicas, con algunas teorías que estudian, desde los puntos de vista antropológicos y narrativos, las configuraciones existenciales, sobrenaturales y de percepción del tiempo alcanzadas por algunas historias tradicionales a través de todo el mundo. Esto permitirá identificar el tipo de historia mitológica a la que refiere la película de Miyazaki y los modos en los que esta desarrolla una dimensión solemne que trasciende el tiempo en el que se sitúa.

Tres marcos teóricos sobre mitos

Al considerar la película *Nausicaä del Valle del Viento* las dimensiones de los aspectos divinos que alcanza la protagonista en las escenas finales, el recorrido de su camino hacia el cumplimiento de la profecía y la dimensión temporal a la que remite una idea sagrada del tiempo, éstas vinculan una serie de significados leyendarios y de alcance divino a su construcción narrativa, a los elementos de la mostración y a aquellos del montaje. A partir de este punto es preciso, entonces, describir tres tipos de investigaciones que sugieren lecturas de los elementos mitológicos que sucesivamente serán aplicados al personaje y a la historia del filme.

El mito de la Diosa Blanca según Robert Graves

El primero de los tres estudios sobre la visión mítica de una narración tomado aquí en consideración es el análisis de las figuras femeninas en los mitos que Robert Graves hace en su texto *The White Goddess* (1961). En el examen que Graves hace, la figura central de su estudio de las diosas en las culturas occidentales antiguas, así como del Oriente Medio precristiano y de las Iglesias de los primeros siglos después de Cristo, es una musa, en cuanto figura religiosa que vincula la poesía –sobre todo sus aspectos emotivos– con la creación de la historia narrada (p. 14). Uno de los desarrollos más completos y complejos que une versiones diferentes da forma a una diosa nombrada por Graves como la Triple Diosa de la tradición de los anglos y los sajones en

cuanto “madre, esposa y vestidora del cadáver de un hombre” y en cuanto a sus posibles formas dice que

La Diosa es una mujer amable, delgada con nariz curvada, con cara de una palidez mortal, labios rojos como bayas de serba, sorprendedores ojos azules y largo cabello liso: se transforma en cerda, yegua, perra, zorra, mula, comadreja, serpiente, lechuza, loba, tigresa, sirena y repugnante bruja. En las historias de fantasmas aparece a menudo como “La blanca señora” y, tanto en las religiones antiguas de los británicos como en las islas del Cáucaso, como la “Diosa Blanca”. (1961, p. 24)

Según Graves, cualquier verdadero poema con valor místico es necesariamente una invocación de la Diosa Blanca, o Musa, la Madre de Todo lo Viviente, la cual representa al mismo tiempo fuerzas vitales como el miedo y la lujuria. Las investigaciones de Graves, fuertemente influenciadas por la centralidad que otorga a los mitos celtas y germánicos o de otras culturas que se han relacionado con el imperio británico, demuestran cómo en el contexto cristiano hubo un intento de dar caracteres de este tipo a figuras femeninas cercanas a Jesús, como en el culto de los coptos de Egipto –considerado herejía por los primeros Concilios eclesiásticos– que en el segundo siglo intentó fusionar las tres Marías de la Crucifixión y la misma Virgen María en una única figura cercana a la Triple Diosa, con elementos que serán también reciclados por leyendas celtas y en el ciclo arturiano (p. 42). En otras partes de su libro, Graves recuerda cómo en la poesía medieval la Virgen María era directamente identificada con la Musa por estar a cargo del artefacto mítico del caldero de Ceridwen, que a su vez era la diosa celta del cambio, el renacer y la transformación (p. 303); otra versión habla de una reconsideración de la Virgen en las primeras Iglesias del Oriente Medio, como en la Iglesia de Antioquía, en la que la María era considerada como la tercera parte de la Trinidad, junto con el Hijo y el Padre –que eran uno solo– y el Espíritu Santo. Esta versión, que no tuvo un desarrollo oficial en la Iglesia de los siglos siguientes, se demostraría como una tradición totalmente opuesta a la reducción que, más de mil años después, harán los puritanos de la figura de María, negando cualquier rasgo de divinidad y subrayando su naturaleza humana que no podía ser objeto de culto.

El viaje del héroe de Joseph Campbell

Un segundo marco teórico referente al mito, y que en el apartado siguiente será aplicado a la figura de la protagonista de la película aquí analizada, se refiere al ciclo de estudios de Joseph Campbell sobre la experiencia del mito y en particular a la narración del viaje del héroe a la que este autor llama “monomito”. El “mito propio” o “correcto” (“*proper myth*”) según Campbell, en cuanto que es opuesto al cuento de hadas de la narración de una niña que rehúsa transformarse en una mujer, es el mito de la crucifixión o de la llegada de la eternidad en el campo del tiempo y el espacio (1988, p. 168). El mito para Campbell es poesía y metáfora y representa la penúltima verdad, penúltima porque la definitiva no puede ser transformada en palabras (p. 206). La experiencia central que representa todo proceso experiencial individual de regeneración es, según este autor, la aventura del héroe. En su texto *The Hero with a Thousand Faces* (1949) Campbell reconstruye la manera en la que un gran número de historias de los mitos antiguos y otras narraciones de estilo mitológico se desarrollan alrededor de un viaje que un héroe emprende y que se caracteriza por una serie de rasgos peculiares e importantes para el desarrollo de su historia y de su valor simbólico. La misma introducción al libro explica el valor de universalidad del viaje en la vida de todos los seres humanos y crea un paralelo especial entre el hombre común y la figura mitológica:

El héroe, entonces, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de luchar más allá de sus limitaciones históricas y personales hacia las formas normalmente humanas y generalmente válidas. Estas visiones de un individuo, ideas, inspiraciones llegan inmaculadas desde las fuentes primarias de la vida humana y del pensamiento. Entonces son elocuentes, no de la sociedad y de la psique presente y en desintegración, sino de una fuente insaciable a través de la cual la sociedad renace. El héroe ha muerto como hombre moderno; pero en cuanto hombre eterno –perfecto no-específico, hombre universal– ha vuelto a nacer. (p. 18)

Siguiendo el atento análisis de Campbell, el monomito tiene un esquema específico, aproximadamente correspondiente a una secuencia determinada. Según esta, de manera inicial, la historia se sitúa en un lugar seguro para el protagonista, aunque en alguna de las fases iniciales este se encuentra en una situación en la que es invitado u obligado por las circunstancias a empezar un viaje que lo tiene que llevar lejos de su lugar de origen; en el viaje tendrá que enfrentar una serie de pruebas, una transformación, una serie de pasajes

a través de regiones y situaciones desconocidas y peligrosas, para finalmente empezar un camino de regreso al punto de origen en el que, gracias a las acciones y a las victorias obtenidas a lo largo de su periplo, podrá compartir con su comunidad el éxito de su misión. Los tres momentos del viaje del héroe, así como es estudiado por Campbell, contienen respectivamente cinco etapas para el estadio de salida o separación, seis para la parte de pruebas y victorias de iniciación y seis para el regreso y la reintegración en la sociedad del héroe por un total de diecisiete detallados momentos que constituyen el modelo ideal y completo del viaje del héroe. Estos elementos no son todos fundamentales e imprescindibles sino que se presentan en infinitas variantes. Así que, como lo indica Pérez Castillo (2010) en su estudio del libro *El Señor de los anillos* (Tolkien, 1954/1975), según esta clasificación de Campbell:

Cada relato presenta variantes del esquema básico del monomito. Algunos relatos amplían mucho uno o dos elementos de todo el ciclo (pruebas, ayudas, muerte) y otros encadenan un número de ciclos en una serie (como *La Odisea*) o los combinan en alguna forma... Finalmente, en la innumerable repetición de un relato tradicional, las variaciones son inevitables, por lo que aparecen interpretaciones secundarias para explicar algún elemento no congruente. (Pérez Castillo, 2010, p. 18)

Gracias a esta versatilidad que es al mismo tiempo un elemento de novedad constante y de profundidad, la teoría de Campbell ha sido empleada, y sigue siendo empleada, tanto en el análisis de cuentos heroicos antiguos y modernos como en la creación de nuevas narraciones de este estilo. Christopher Vogler (1992) escribió un manual para escritores sobre cómo armar una historia inspirada en las diecisiete categorías; mientras que el encuentro de Campbell con el productor George Lucas (Calado, 2016) dio vida a la estructura narrativa de la saga de películas de *Star Wars* (desde *Star Wars A New Hope*, 1977). En el frente analítico, además del citado estudio de Pérez Castillo (2010), se encuentran fácilmente en internet artículos que subrayan el vínculo entre mitos o productos narrativos de nuestros tiempos y los estadios del monomito como, por ejemplo, el de Ken Miyamoto (2022) sobre el viaje del héroe en la película *Duro de matar* (McTiernan, 1988).

Un análisis completo de las diecisiete etapas del viaje del héroe en la película de *Nausicaä del Valle del Viento* sería una tarea para un ensayo específico, sin embargo, existen dos fases que serán presentadas en estas

páginas y analizadas detalladamente en relación con la película en el apartado siguiente. La primera de las dos etapas es el encuentro y la superación del primer umbral: después de haber recibido alguna ayuda sobrenatural en la fase anterior,

con las personificaciones de su destino para que lo guíe y lo ayude, el héroe procede en su aventura hasta que llega al “guardián del umbral” en la entrada de la zona del poder magnificado... . Más allá está la oscuridad, lo desconocido, y el peligro... . La persona común está más que contenta, incluso orgullosa, de quedarse al interior de los límites indicados, y la creencia popular le da toda la razón para temer algo como el primer paso hacia lo inexplorado... (Campbell, 1954, p. 71)

El primer umbral representa entonces el primer encuentro con la misión y con sus peligros y en él se desempeña la función de la ruptura del papel del hombre común que se convierte en un candidato a ser un héroe, que considera la posibilidad de encontrar la muerte y que se prepara a sacrificar su ser para dar una posibilidad de salvación a su propio mundo, individual o social.

La segunda de estas fases, directamente sucesiva en la secuencia propuesta por *The Hero with a Thousand Faces*, puede encontrar una explicación teórica muy precisa según la síntesis que Pérez Castillo hace del texto de Campbell. Esta etapa es un umbral físico de paso entre las primeras batallas y unos enfrentamientos de un nivel superior porque está más cerca del peligro que de las figuras de ayuda. Se trata del vientre de la ballena, que se configura de la siguiente manera:

La idea de que el pasaje del umbral mágico es un tránsito hacia la esfera del renacimiento se simboliza en la imagen universal del vientre materno y del vientre de la ballena. El héroe, en lugar de conciliar o conquistar los poderes del umbral, es devorado por lo desconocido y parece haber muerto (para el mundo). (Campbell en Pérez Castillo, 2010, p. 41)

El umbral representado por el vientre de la ballena –o de la bestia– implica la superación del guardián del umbral, pero sólo para caer en un lugar cerrado, con el peligro que circunda físicamente al héroe y que establece la separación definitiva de su contexto de seguridad.

El mito del eterno regreso de Mircea Eliade

Considerados los elementos de la teoría de Campbell, aún existe otro marco teórico que puede ser de apoyo en la identificación de los elementos míticos de *Nausicaä del Valle del Viento*. Se trata de los puntos de vista sobre los factores del tiempo en las sociedades antiguas descritos en algunas obras del investigador rumano Mircea Eliade. En una de sus muchas obras sobre mitología, religión y sociedades antiguas, *El mito del eterno regreso: Arquetipos y repetición* (1949), recuerda que la experiencia religiosa es sagrada pero no por eso irracional: en la experiencia religiosa se concilian las dimensiones de un espacio real, que al convertirse en sagrado funciona de espejo y puente para el plano divino, con una concepción cíclica del tiempo, con la naturaleza y con el cosmos. Estas últimas dos partes no son sólo dos espacios que Eliade considera en su dimensión material sino que llegan a convertirse dos entidades especiales en sus manifestaciones en el tiempo-espacio de la comunidad. La naturaleza es el entorno de la sociedad –sobre todo antigua–, la cual reconoce su hábitat en el espacio libre de la intervención humana. El cosmos se compone también de una dimensión temporal legendaria y antihistórica. En esta dimensión el tiempo cíclico del que se compone el cosmos, con sus profecías, sus eventos de valor eterno y sus repeticiones rituales, difiere así radicalmente del tiempo histórico de las sociedades que han abandonado su conexión con la dimensión sagrada.

El cosmos, en cuanto tiempo-espacio de la dimensión mítica y sagrada, tiene un centro preciso único para toda la sociedad y comunidad: si existen otros centros son espejo e imitación del centro común, porque esta idea sagrada del mundo no acepta el relativismo de la multiculturalidad y percibe tiempo, espacio, seres humanos y naturaleza de una manera igualitaria y autorreferencial. Los lugares funcionan como los objetos del ritual, representando el otro más real como para seguir “la primitiva concepción ontológica: un objeto o acto se torna real en el momento en que imita o repite un arquetipo” (Eliade, 1949, p. 34). Si la naturaleza en sí no tiene un centro, el culto humano por la divinidad elige un lugar privilegiado, como un portal que establezca el vínculo con la dimensión sagrada que, al contrario, en el medioambiente se encuentra por todos lados.

Sin embargo, para Eliade, es la dimensión temporal aquella que caracteriza más la percepción de la existencia de una sociedad que ha mantenido su conexión con el elemento de la sacralidad. El paso del tiempo para una

sociedad de este tipo se vuelve un ciclo de repeticiones que alternan caos y orden: típicamente se presenta un estadio anterior a la creación de caos –o vacío que se materializa demostrando su naturaleza de caos–, seguido por unos tiempos antiguos de orden (como las edades del oro narradas en muchas culturas) con algún momento de caída a una nueva era de caos, con leyendas de la posibilidad de una segunda edad de oro, vinculada a alguna profecía. Esta idea del tiempo no es sólo la percepción genérica de una sociedad con una fe religiosa, sino que se transforma en una guía para los ciclos de vida de los individuos, los cuales reproducen de forma cíclica esta alternancia de caos y orden en los rituales periódicos y en los ritos de iniciación de las varias etapas de sus vidas. En particular, el último grupo de ritos cobra sentido porque transforma el paso del tiempo de la vida del joven en un momento de significación más elevada:

El camino es arduo, atiborrado de peligros, porque es, de hecho, un rito de pasaje de lo profano a lo sagrado, de lo efímero e ilusorio a la realidad y eternidad, de la muerte a la vida, de lo humano a la divinidad. Alcanzar el centro es equivalente a una consagración, una iniciación; la existencia profana e ilusoria de ayer deja el lugar a lo nuevo, a una vida que es real, duradera y efectiva... . Cada creación repite el acto cosmogónico preeminente, la Creación del mundo. (Eliade, 1949, p. 18)

Mucho del énfasis de Eliade en *El mito del eterno regreso* recae en el tema de las diferencias entre las sociedades históricas, como lo son el mundo positivista, colonial y poscolonial globalizado con su visión del tiempo lineal, y las sociedades que mantienen la centralidad de un espíritu religioso con una visión del tiempo cíclica y al mismo tiempo centrada en un inicio y un final de los tiempos. En este aspecto su estudio de las sociedades y de los mitos es, de hecho, un eco antropológico del estudio sobre el sentido del apocalipsis y el ciclo de la vida en la literatura, así como se puede encontrar en el estudio *El sentido de un final* de Frank Kermode (1967), aunque se puede reconocer en la formulación de Eliade una atención especial hacia los aspectos legendarios y religiosos de cualquier tipo de narración.

Una vez reconocidos estos marcos teóricos que caracterizan el mito, se dispone finalmente de la posibilidad de analizar la narración contenida en el filme *Nausicaä del Valle del Viento* para subrayar en cuáles aspectos la película se configura como historia de valor mitológico y sagrado o si en su

trama, al contrario, la versión de personajes y eventos mantiene un vínculo mayor con referencias antimitológicas como lo son los temas de la ciencia ficción o cierta pretensión de realismo de la historia, con ocasionales incursiones en el terreno de la construcción profética o sagrada.

La relación entre la película y los temas mitológicos

En primera instancia, vale la pena comparar la representación de la divinidad en *The White Goddess* de Graves (1961) con la figura femenina de Nausicaä. A pesar del final en el que la princesa es investida de una apariencia sagrada y de salvación, es evidente en el filme que la naturaleza básica del personaje es fuertemente humana. Su intervención es el producto del establecimiento de una relación especial con la naturaleza tóxica y peligrosa, de domarla y encontrar un equilibrio, una serie de puntos de contacto con ella. En ningún momento Nausicaä se erige como protectora de los seres humanos y, aún menos, de específicos personajes masculinos como las diosas reconocidas, narradas y analizadas por Graves, las cuales justifican su centralidad alrededor de figuras de héroes, poetas y personas comunes masculinas. Los atributos de transformación en animales peligrosos descritos por el autor responden a figuras peligrosas y engañosas porque, además de su poder de cambiar de forma, unen el atributo protector femenino con la agresividad de las criaturas: la lógica de la conducta de Nausicaä al contrario es muy transparente, defensora de su pueblo sólo porque los reinos de Pejite y Tolmeika quieren fuertemente adueñarse de la pequeña nación pacífica del Valle del Viento en el proceso de su constante guerra de dominio, pero la princesa en ningún momento cede a actitudes de violencia gratuita, venganzas o contraataques.

La enseñanza que se puede deducir a través de la comparación de las figuras divinas aisladas por Graves con el personaje de Nausicaä es, entonces, en el signo de una fuerte diferencia entre los dos modelos de mujer. En el filme se presenta como figura protagónica a Nausicaä, la cual se configura, a la manera de Atenea, como diosa con pasiones humanas, civiles y militares, independiente de los roles sociales usualmente atribuidos a las mujeres en sistemas de representación patriarcal, puesto que, por un lado, su feminidad está sutilmente presente en varios momentos a lo largo del filme, pero, por el otro, la imagen de sí misma que se deduce a través de su conducta

no presume ningún interés en interacciones con individuos masculinos que legitimen su autopercepción, como ocurre en el caso de una protectora o una musa. Por el contrario, su virtud se presenta como inspirada por sus propias hazañas, para el bien de sus propios ideales. Más allá de una específica actividad mediadora, la protagonista restablece la correcta relación con la naturaleza usando un talento especial, así aplica su comprensión en forma de una propuesta práctica de una vía de escape de las oposiciones entre reinos en guerra, demostrándose una figura tan carismática que no necesita delegar su acción de salvación, sino que emprende en primera persona las acciones necesarias.

Esta negación de la naturaleza divina de Nausicaä, según los esquemas de Graves, asemeja su actividad paulatina de construcción de un perfil sobrehumano al viaje del héroe descrito por Campbell. Los elementos aquí son la transformación parcial en figura superior casi divina, en ese tipo de humano caracterizado por rasgos superiores a los otros humanos y con el poder de intervenir sobre el destino de todo el mundo gracias a su carácter sagrado. Después de todo la apoteosis, el descubrimiento de lo divino en lo humano a través de los logros en batalla y de las conquistas a un nivel colectivo de un individuo, constituye la décima etapa, tal vez una de las más centrales tanto en la secuencia, así como por su importancia, de las diecisiete descritas en *The Hero of a Thousand Faces*.

Sin embargo, entre las fases más críticas que se pueden emplear para un acercamiento de la trama de *Nausicaä del Valle del Viento* con la teoría de Campbell, destacan los dos momentos del monomito asociados al umbral que reseñamos en el apartado anterior. Empezando entonces por el primero, cabe preguntarse: ¿existe en la historia, así como es narrada por el filme, un primer umbral específico que marca el inicio de una aventura particular que la llevará a una solución de los males de su tiempo? La pregunta es particularmente delicada, porque en el filme la vida de Nausicaä es presentada desde el inicio como una vida regularmente plagada por la necesidad de luchar con las fuerzas naturales del bosque tóxico y con los ejércitos en guerra que quieren conquistar su valle, permitiendo al espectador proyectar sobre su vida, antes del tiempo cero de la narración del filme, una presencia constante de esta necesidad de lucha.

La primera batalla en la que vemos a Nausicaä luchar y matar a sus enemigos es la invasión del Valle del Viento (Miyazaki, 1984, 32'30") por parte de las tropas de la princesa Kushana de Tolmeika, momento en el que sus

soldados asesinan a su padre. Sin embargo, en esta ocasión el perfil de la heroína es de defensora de su propio espacio vital y podemos imaginar que ya ha enfrentado enemigos de esa manera, para proteger a su reino independiente. Además, la invasión llega a su fin y la lucha de Nausicaä se ve interrumpida por Lord Yupa que recuerda que la población arriesgaría su vida si ella sigue luchando contra una fuerza tan grande (34'00") y ella misma convence a la población del valle a que se someta pacíficamente (38'00"). Se pude entonces afirmar que, desde el punto de vista del viaje del héroe, en el filme no tenemos un momento específico en el que la llamada a la aventura se torna en una específica batalla inicial que encamina la heroína Nausicaä hacia una hazaña específica y en contra de un enemigo identificado. La lucha de la protagonista es, en la película, así como en sus momentos anteriores, en contra de una situación, la doble guerra de los dos reinos y de los hombres que se contraponen a la naturaleza, y su objetivo –complejo como aquel de una verdadera pacifista– es romper el círculo de esta doble guerra que no permite el avance de una civilización de bienestar y serenidad.

Más adelante en el filme, Nausicaä entra en batalla en contra de los Pejite que agreden a los aviones de Tolmeika que están llevándosela a ella y a algunos de sus conciudadanos (46'35"): es la primera escena de acción en la que podemos ver a la princesa combatiendo con sus habilidades de piloto de vehículos voladores. Pero al final de la batalla no hay una victoria ni menos el tiempo para una celebración: algunos paisanos del Valle del Viento, la princesa Kushana de Tolmeika y Nausicaä se encuentran en el medio del bosque tóxico, se rompen e invierten así los roles de secuestradores y secuestrados y el objetivo común es sobrevivir en la naturaleza adversa, trabajo en el que la empatía medioambiental de Nausicaä le da una gran ventaja. Además, en el bosque tóxico, la protagonista intenta salvar de los peligrosos insectos gigantes a quien fuera el adversario mismo de la batalla aérea de pocas secuencias atrás y los dos caen en una parte subterránea del bosque. Esto ejemplifica el delicado papel pacifista de la figura de la heroína de la película, que no intenta dominar a sus enemigos sino desconfigurar su rol de *némesis* para construir nuevos tipos de relaciones. Nausicaä sabe reconocer la contradicción entre la necesidad de luchar y una firme voluntad de paz entre todos, y en un raro momento de tranquilidad e introspección confiesa a Yupa: "No sé de qué soy capaz cuando siento rabia. No quiero matar a nadie" (43'12"). En el marco de esta fuerte voluntad de una posición pacifista, la última batalla de Nausicaä para salvar a la cría de ohmu que los militares han usado

como carnada para que los gusanos gigantes ataquen al ejército enemigo, no es una verdadera lucha, sino que es sólo un sacrificio de su propia vida en el intento de pacificar la doble contienda, hombre contra hombre y hombre contra naturaleza (1:48'52").

Es en esta escena que Nausicaä, que al inicio de la película estaba vestida de azul, pero que en las últimas escenas llevaba una larga blusa roja, vuelve a cubrirse de azul porque ese es el color de la sangre del pequeño ohmu que abraza. Su apariencia azul sobre un lecho de oro, compuesto de los brillantes tentáculos de los ohmus que la abrazan, constituye la realización de la profecía, en el medio de la admiración general que se subrayó anteriormente.

En la perspectiva de estos eventos varias de las categorías del monomito encuentran así una secuencia coherente con lo señalado por Campbell, pero algunos elementos como el primer umbral y la llamada a la aventura se presentan de difícil interpretación en el filme aquí analizado. Sin embargo, una importante categoría, descrita en el apartado anterior, está presente y retomada en varias partes de la trama. Se trata del "vientre de la ballena" en cuanto al momento en el que el peligro atrapa al héroe del viaje. Nausicaä inicia la película entrando en el bosque tóxico (4'20"), enemigo de los demás humanos, reproduce en pequeño un modelo de bosque tóxico purificado en los subterráneos del castillo (41'30"); en el medio de la acción cae con sus enemigos en el centro del mismo bosque (52'00") y con otros enemigos, incluso, descubre los subterráneos naturalmente purificados del bosque (1:03'21"). A diferencia de otros viajes míticos, los movimientos de Nausicaä la llevan cíclicamente en contacto con el centro del peligro, porque lo que es peligroso y enemigo para los demás humanos es en realidad para ella solamente diferente y que necesita ser entendido. Se podría tener la tentación de incluir en la categoría del vientre de la ballena la gigantesca aeronave que la debería llevar a Tolmeika (45'00"), pero esta no la mantiene atrapada por mucho tiempo, ya que sus habilidades de defensa son necesarias para sus mismos secuestradores, contra el otro enemigo que los ataca.

Consideradas entonces la presencia y la calidad de ambigüedad de ciertas categorías de Campbell en la trama del filme, es preciso en esta parte indicar también los rasgos de Nausicaä que presentan un encuentro entre la visión mítica del mundo, de la sociedad y del tiempo de acuerdo con los estudios de Mircea Eliade. Como se vio en la exposición de su postura teórica, para las sociedades que viven de mitos el tiempo es cíclico, tiende a repetirse en ciclos de orden y caos y no reconoce una verdadera evolución

global como en aquellos contextos donde prevalece una concepción histórica del tiempo. En el filme la idea de profecía en el tapiz otorga esta misma dimensión especial sobre la visión de la vida y de los acontecimientos en *Nausicaä del Valle del Viento*. Si bien la guerra de los “Siete días de fuego” fue un evento provocado por humanos, la calidad de un poder extraordinario, casi sobrenatural, de las criaturas que pelearon en ella y lograron devastar profundamente el mundo –estos hechos subrayados por las imágenes de los créditos iniciales– sitúa la percepción del espectador en un eje de mito en el que el eco de la alternancia entre eras de construcción y eras de destrucción cobra una dimensión especial.

Para el personaje de Nausicaä experimentar con la naturaleza, entenderla y aplicar las intuiciones en busca de una armonía con ella no son en sí actos sagrados, porque el personaje no subraya ninguna sacralidad especial en sus acciones. Pero el efecto de admiración que provoca su acción y la relación que tiene con la antigua profecía elevan el sentido de su existencia a un plano de restauración de una armonía perdida. Esto se pone además en contraste con la supuesta paz que Tolmeika quiere hacer a través de la “unificación de las naciones fronterizas” –en realidad una verdadera conquista militar–, con la promesa de dominar el bosque tóxico a través del fuego (35’30”). Aquí intenta abrirse un espacio para una visión histórica y positivista del mundo del filme ya que la venerada anciana –la misma que explicó la profecía del tapiz y que en el final recordará como todo está ocurriendo según el antiguo presagio– sirve de memoria sagrada y contrapone a esta versión una narración del pasado que comparte una dimensión con la destrucción sagrada y que podría repetirse si no se siguen los pasos correctos:

No le hagáis nada al mar de putrefacción... . En los mil años del mar de putrefacción los humanos han intentado infinitas veces prenderle fuego. Pero cada una de esas veces una marea de ohmus cegados por la ira han inundado la tierra arrasando con todo. Destruyendo países, tragando ciudades enteras, la ira de los ohmus les hacía continuar hasta que morían de hambre. Con el tiempo las esporas arraigaron en los cuerpos de los ohmus en descomposición y empezaron a expandirse y embullir nuestra tierra. No debéis tocar el mar de putrefacción. (36’18”)

Junto con la oposición entre el tiempo histórico y el tiempo mítico desarrollada por la película, otros conceptos de la narración sagrada en la obra

de Eliade encuentran eco en la trama. Eliade nos indica en *Rites and Symbols of Initiation* (1958) que el espacio físico del rito es primeramente un espacio real que simbólicamente se convierte en significativo a través y para el rito mismo porque “el espacio sagrado es al mismo tiempo la imagen del mundo (*imago mundi*) y un mundo santificado por la presencia del Ser Divino” (p. 6), y de esta manera ejemplifica y representa su rol en la totalidad de los espacios tanto reales como simbólicos. En el filme el lugar del supuesto enfrentamiento y de la búsqueda de la armonía son el bosque tóxico, llamado también mar de la putrefacción, lugar de muchas escenas importantes. Sin embargo, Nausicaä tiene un modelo purificado del mismo lugar debajo del castillo y el momento del experimento, con su racionalidad, alcanza también una dimensión sagrada y de un alcance superior al de su propio tiempo. Aquí los gestos de Nausicaä, desde la búsqueda de esporas de las primeras escenas (4'00”) hasta el experimento en su laboratorio, recuerdan las palabras de Eliade: “Todos los gestos y las operaciones que ocurren uno tras el otro durante la iniciación son solo la repetición de los modelos ejemplares y operaciones que son ejecutadas en tiempos míticos por los fundadores de las ceremonias” (1958, p. 6). La única diferencia es que aquí estamos en la versión experimental de un acontecimiento mítico: su dimensión legendaria es construida durante la película misma y gracias a la visión cíclica del tiempo. La dimensión arquetípica subrayada por Eliade (1949, p. 34) y descrita anteriormente no encuentra una construcción puramente simbólica o representativa de algo diferente, porque la historia de *Nausicaä del Valle del Viento* es el tiempo central del mito y del ritual mismo, la representación de sí mismo en su importancia sagrada y material en el mismo tiempo, que es el momento en el que la narración tiene lugar. Este es un tiempo que dejará cambios que se reflejarán sobre el mundo –como sugieren los créditos finales en su valor de epílogo de la historia (1:55'18”)– y que merecerá ser recordado como la historia de la profecía que se realizó y abrió un nuevo ciclo que se proyecta simbólicamente hacia la eternidad.

En este tercer y último marco teórico se realiza entonces una visión anti-histórica del mundo de la comunidad de Nausicaä que cree en un regreso a la armonía con la naturaleza gracias a la realización de la profecía y que materializa sus esperanzas en torno a la figura de redención de su propia princesa. El hecho de que el salvador del mundo no es un hombre sino una mujer y que su apariencia no se demuestra frente a los ojos de Lord Yupa, el cual viajaba para encontrarlo, sino que se manifiesta públicamente en un

momento no esperado, devuelven a la historia un particular balance entre la dimensión heroica humana y la identidad de un ser superior entre sus pares coherente con los finales del viaje de Campbell, pero también con la dimensión del tiempo de las comunidades estudiadas por Eliade.

Conclusión

Como se ha mostrado en las páginas anteriores, la trama y la construcción filmica de *Nausicaä del Valle del Viento* comparten elementos específicos con las visiones de narraciones míticas, aunque cabe destacar que no todos los análisis de las configuraciones mitológicas sirven de igual manera para subrayar estas dinámicas en el filme de Miyazaki. El primer ejemplo de marco teórico sobre mitos, el que más ha demostrado sus límites al aplicarse para una lectura de los rasgos del filme analizado, ha sido el perfil de la Diosa Blanca, extensivamente descrito por Robert Graves. Como se vio, la adherencia de este modelo a una figura femenina, caracterizada por atributos de blanquitud y pureza, y significativa en virtud de sus relaciones con el elemento masculino, tanto por ser inspiradora de las hazañas de santos y guerreros como por sus rasgos de peligrosidad potencial, no encuentra mucha relación con el papel, definible como progresista e independiente, de la princesa Nausicaä y su involuntaria evolución a un rol con rasgos divinos.

Para lo que tiene que ver con el modelo de evolución de un héroe, a través de sus hazañas como salvador de su pueblo y su rol de héroe de los dos mundos –el humano y cotidiano y el de la doble naturaleza de divino y peligroso–, así como es definido por Campbell (1949, p. 212), encontramos muchos de los elementos de la aventura de Nausicaä que le otorgan un papel de protagonista de un viaje mitológico de este tipo, pero también elementos de difícil identificación. El verdadero viaje de Nausicaä, su propia misión, no inicia con el filme sino con sus primeras batallas entre el humano y la naturaleza antes del tiempo de la historia de la princesa Nausicaä, el cual se configura como el momento central de todas las épocas citadas por la trama. En el largometraje estos elementos no tienen un verdadero papel en el entramado de la fábula de su vida, sino que se limitan a una analepsis (o *flashback*) en la que se recuerdan sus primeros intentos por defender un pequeño ohmu durante su niñez (1:02'20"). El verdadero viaje de Nausicaä inicia entonces en su infancia y la película cuenta sólo los días alrededor de

sus últimos pasos hacia la batalla final y su consagración como salvadora del mundo humano en contra de una naturaleza no hostil sino diferente y más compleja que lo que entiende la comprensión humana.

Finalmente, el tercer y último marco teórico, el desarrollo de algunos estudios de Eliade sobre la visión del tiempo, el espacio y los elementos del contexto –el cosmos– en las sociedades antiguas, ha permitido establecer un vínculo de tipo legendario con la narración del filme y el perfil de Nausicaä en cuanto figura de la profecía del tapiz. A pesar de la ausencia de una reflexión sobre su papel, de un verdadero proceso de construcción de su autoconciencia como salvadora del mundo, Nausicaä se eleva sobre sus conciudadanos y sobre los guerreros de Pejite y Tolmeika e indica, a través de un sacrificio sin dudar y de una resurrección milagrosa, que el medioambiente enemigo del ser humano puede regresar a ser un contexto y un factor de convivencia para él, una vez rota la necesidad de considerar la naturaleza de una de las dos formas equivocadas; es decir, como un recurso o como un peligro. La unión del tema ecologista con la dimensión legendaria de la película es, probablemente, uno de sus logros mayores, ya que eleva a una dimensión al mismo tiempo racional y suprahistórica a la narración del filme.

La heroína de *Nausicaä del Valle del Viento* es entonces una figura particularmente original en las construcciones narrativas. Vive en primera persona un largo camino de construcción de una identidad de salvadora del mundo, pero no se concentra en el camino mismo: como artífice de la paz y personaje de acción persigue, con carisma y decisión, la solución a pequeños y grandes problemas construyendo, como sólo la figura central de una profecía puede, un involuntario camino que la lleva a la gloria, totalmente centrada en el beneficio para los demás. Su única conquista es la vida que en cierto momento perdió, la cual, en el momento más épico de su batalla, los ohms le regresan como regalo para celebrar la alcanzada paz con los humanos.

Finalmente, como cumplimiento de la centralidad y espontaneidad del héroe y de la figura profética de Nausicaä, pero también como celebración de su conducta fuertemente racional y de buen sentido común, cabe evidenciar un elemento especial en estas últimas líneas. El talento de Nausicaä por comprender toda la complicada naturaleza de su tiempo posbélico y en el contexto del peligroso bosque tóxico, se asemeja a la figura de la persona con inteligencia naturalista indicada en una de las obras pioneras de los estudios cognitivistas. Howard Gardner, el mismo autor que diez años antes

había descompuesto el concepto de inteligencia a través de la teoría de las siete inteligencias múltiples con los estudios contenidos en *Frames of Mind* (1983), en otro texto, *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice* (1993), postuló la posibilidad de que una octava inteligencia especial existiera, nombrándola inteligencia naturalista. Estas inteligencias descritas en la obra de Gardner trabajan en conjunto con las otras, pero a la vez cada una es independiente. Así que la inteligencia naturalista tiene capacidad de desarrollo con base en estímulos y se materializa en un conjunto especial de saberes y talentos, así como en la posibilidad práctica de comprender y relacionarse con las dinámicas de la naturaleza (1993, pp. 19 y 216).

Una vez explorada la historia, las interacciones y el destino que esperaba a la princesa Nausicaä, así como la comparación con un perfil cognitivo tan especial como aquello ofrecido por Gardner, nos pone frente a un posible análisis del personaje que subraya, por medio de esta descomposición cognitiva de sus atributos únicos, un perfil comprensible y racionalizado de sus acciones. Esta visión de su carácter, de sus habilidades y de su rol en la historia del mundo ficcional de la película no quiere restarle nada a la dimensión sobrenatural, casi divina y capaz de milagros y resurrecciones de la película de Miyazaki. Al contrario, evidenciar cómo el talento de la princesa del Valle del Viento para encontrar un aspecto narrativo tan realista pone en relieve, una vez más, la dúplice identidad de la historia del filme, suspendida entre sus rasgos de verosimilitud y su sólida dimensión mitológica, la cual el presente trabajo ha intentado descomponer en sus múltiples elementos.

Referencias

- Baraka Thomas, J. (Invierno, 2020). Spirits of Renewal. *Tricycle The Buddhist Review*. <https://tricycle.org/magazine/studio-ghibli-spirituality/>
- Calado, A. (2016). Star Wars: *la relación entre George Lucas y Joseph Campbell*. Mito y Psique. <https://mitoypsique.wordpress.com/2016/01/09/348/>
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library.
- Dayan, D. (1974). The tutor-code of classical cinema. *Film Quarterly*, 28(1), 22-31.
- (1991) *The Power of Myth*. Anchor Books.

- Eliade, M. (1949/1968). *El mito del eterno regreso: Arquetipos y repetición* [*Le mythe de l'éternel retour. Archétypes et répétition*]. Emecé Editores.
- (1958). *Rites and Symbols of Initiation: The Mysteries of Birth and Rebirth*. (Trad. W. R. Trask). Spring Publishing.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- (1993). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. Basic Books.
- Graves, R. (1961). *The White Goddess*. Faber and Faber.
- Gilkeson, A. (27 de septiembre de 2017). *Gods and Spirits (...and Whatever Totoro Is): Exploring Miyazaki's Fantasy World*. Tor Com. <https://www.tor.com/2017/09/27/gods-and-spirits-and-whatever-totoro-is-exploring-miyazakis-fantasy-world/>
- Heyvaert, H. (2013). *An Introduction to Steampunk*. Never Was.
- Hiranuma, G. B. (29 de octubre de 2013). *Anime and Academia: Interview with Marc Hairston on Pedagogy and Nausicaa*. https://web.archive.org/web/20131029190525/http://www.utdallas.edu/research/spacesciences/hairston/marc_ac_interview.html
- Kafka-Peña Bossano, S. (16 de marzo de 2020). *Diferencias entre Cyberpunk, Steampunk, Biopunk y Retrofuturismo (subgéneros de la Ciencia Ficción) en Escritura Creativa*. <https://kafka.ec/subgeneros-ciencia-ficcion/>
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars. A new hope* [Película]. Lucasfilm.
- McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.
- McTiernan, J. (Director). (1988). *Die Hard [Duro de matar]* [Película]. Silver Pictures.
- Miyamoto, K. (2022). *The Hero's Journey Breakdown: "Die Hard"*. Thescriptlab. <https://thescriptlab.com/blogs/13125-the-heros-journey-breakdown-die-hard/>
- Miyazaki, H. (Director). (1979). *Lupin III y el castillo de Cagliostro* [Película]. TMS Entertainment.
- (1984). *Nausicaä del Valle del Viento* [Película]. Topcraft.
- (1986). *El castillo en el cielo* [Película]. Studio Ghibli.
- (2001). *El viaje de Chihiro* [Película]. Studio Ghibli.
- (2004). *El increíble castillo vagabundo* [Película]. Studio Ghibli.

- Nussbaum, M. (20 de noviembre de 2020). *Anger and Fear: the threat to democracy* [Discurso principal/Archivo de video]. Cátedra Alfonso Reyes del Tecnológico de Monterrey. <https://youtu.be/Ti3bl-SNOz4>
- Oudart, J. P. (1969). La suture. *Cahiers du cinéma*, 211-212.
- Pérez Castillo, E. (2010). *El viaje de Frodo*. Educación y Cultura.
- Powell, B. B. (2009). *Classical myth*. Pearson Longman.
- Richards, L. (1 de noviembre de 2021). Religion and Miyazaki, en *Medium*. <https://medium.com/writ-150-at-usc-fall-2020/miyazaki-and-the-garden-of-eve-69d978b788a8>
- Tolkien, R. R. (1954/1975). *The Lord of the Rings*. Ballantine Books.
- Verstraten, P. (2009). *Film Narratology*. Traducción al inglés de Stefan van der Lecq. University of Toronto Press
- Vogler, C. (1992). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Yalcinkaya, G. (17 de septiembre de 2021). How *Dune* inspired Hayao Miyazaki's *Nausicaa of the Valley of the Wind*. Dazed. <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/54206/1/how-dune-inspired-hayao-miyazaki-s-nausicaa-of-the-valley-of-the-wind>

4. Transposición y adaptación de *Dream Story* y *Eyes Wide Shut*: la influencia del medio en la construcción del *storyworld*

José Carlos Cedeño Salazar

Resumen

El estudio de la relación de adaptación de dos productos mediales con capacidad narrativa permite observar las diferencias que hay entre sus respectivas historias. Sin embargo, este tipo de estudios no debería limitarse a la identificación y clasificación de dichas diferencias, por el contrario, estos contrastes ofrecen material de análisis para identificar ciertas particularidades de cada obra y sugerir reflexiones concernientes a múltiples ámbitos del saber humano y artístico. En consonancia con esta idea, el presente capítulo tiene como objetivo analizar la relación de transposición y adaptación que establecen la novela *Dream Story* (1925-1926) y el filme *Eyes Wide Shut* (1999) desde una perspectiva narratológica consciente del medio. Este acercamiento teórico implica el reconocimiento del papel de la medialidad en la construcción e interpretación del *storyworld* de los relatos, e invita a reflexionar sobre la naturaleza medial de los objetos de estudio y su capacidad para transmitir información.

Palabras clave: transposición, intermedialidad, adaptación, *storyworld*, *minimal departure*, cine, literatura.

Abstract

The study of the adaptation between two media products with narrative capacity allows us to observe the differences between their respective stories. However, this type of study should not be limited to the identification and classification of such differences; by contrast these differences offer material for analysis to identify certain particularities of each work and suggest reflections concerning multiple domains of human and artistic knowledge. In accordance with this idea, the present chapter aims to analyze the relationship of transposition and adaptation established between the novel *Dream Story* (1925-1926) and the film *Eyes Wide Shut* (1999) from a narratological perspective conscious of the medium. This theoretical approach implies the recognition of the role of mediality in the construction and interpretation of the storyworld of the narratives; and invites reflection on the medial nature of the objects of study and their ability to convey information.

Keywords: Transposition, intermediality, adaptation, storyworld, minimal departure, film, literature.

Introducción

El presente capítulo es producto del trabajo de investigación realizado para la tesis de maestría: *Transposición de Dream Story (novela corta) a Eyes Wide Shut (filme): por una narratología consciente del medio*. El interés por realizar este capítulo surge de la inquietud de comprender mejor una de las maneras en que se relaciona una obra literaria con respecto a su versión cinematográfica. Específicamente, buscamos identificar la forma en que las posibilidades de expresión de cada medio (el cinematográfico y el literario) pueden influir en la interpretación de cada obra, aunque pareciera que narran la misma historia. De este modo, pretendemos señalar que dichas posibilidades pueden cambiar la interpretación de los personajes y la historia en general en cada una de las obras involucradas. Para ello, se seleccionó el filme *Eyes Wide Shut* (1999) de Stanley Kubrick y su contraparte literaria *Dream Story* (1925-1926) de Arthur Schnitzler. La selección de dichas obras fue motivada por la extrañeza que provocan en el espectador/lector las múltiples interpretaciones y los complejos temas que se presentan en la historia del filme y la novela. Por

otro lado, el hecho de que la película (estrenada en 1999) fuera una actualización de la novela (publicada durante el primer cuarto del siglo XX) resultó sumamente interesante para su análisis desde un punto de vista intermedial.

Si adoptamos una perspectiva centrada en las relaciones que pueden establecer los medios (en este caso el cinematográfico con el literario), una de las principales relaciones que hay entre medios y que puede ayudar a explicar los temas antes mencionados, es lo que, por ahora, llamaremos (de manera general) adaptación, entendida como el proceso de llevar una historia de un medio a otro medio. Este proceso ha sido estudiado por varios autores e incluso se ha reflexionado acerca de la pertinencia de los estudios sobre adaptación en el campo de la intermedialidad (Elleström, 2013). A través de la adaptación, los medios transfieren o trasvasan sus temas a otros formatos o medios, lo cual implica cambios profundos en la expresividad del mensaje, o incluso en el mismo contenido. Estos cambios pueden aparecer como pérdida o ganancia de elementos a partir del nuevo formato o medio de expresividad adquirido y proporcionan una nueva posibilidad de lectura desde las nuevas características adquiridas.

A partir de las nociones anteriormente mencionadas, este capítulo se plantea como objetivo analizar las relaciones de adaptación y transposición que establecen la novela *Dream Story* (1925-1926) y el filme *Eyes Wide Shut* (1999) desde una perspectiva narratológica y consciente del medio (Ryan, 2014a). Dado que nuestro interés está centrado en la historia que se adapta de un medio a otro, este estudio partirá de las nociones teóricas de Marie-Laure Ryan sobre narratología y de Lars Elleström sobre intermedialidad. Ryan (2014b), a partir de la tradición narratológica literaria, propone una expansión del análisis narratológico a nuevos medios narrativos; así, su propuesta teórica brinda determinadas herramientas conceptuales que serán fundamentales para el análisis del relato en ambas obras. Por otro lado, Elleström (2021) parte de una perspectiva de la comunicación para ofrecer una propuesta de análisis intermedial que tenga en cuenta las particularidades de cada medio y cómo estas afectan la proyección o la recepción de las narraciones. De este modo, el presente capítulo elaborará un cruce de dichas teorías para señalar algunos de los principales cambios en el proceso de adaptación entre *Dream Story* y *Eyes Wide Shut* y sus respectivas consecuencias en la interpretación para cada una de sus narraciones.

Cabe mencionar que el objetivo de este trabajo está centrado en las capacidades narrativas de cada obra y el tipo de relaciones intermediales

que establecen a partir de dichas capacidades, por ello se parte de un marco conceptual narratológico e intermedial. En consecuencia, se ha tomado la decisión de orientar este trabajo hacia las particularidades mediales de los productos artísticos, dejando un poco de lado el aspecto autorial o de estilo del autor y del director. Si bien reconocemos que estos aspectos son de suma importancia para comprender mejor nuestros objetos de estudio, consideramos que una profundización en estos temas excede por completo nuestros objetivos de análisis y sus alcances.

Dream Story y Eyes Wide Shut

La novela corta *Dream Story* (*Traumnovelle*) fue publicada por el escritor y médico austriaco Arthur Schnitzler, a través de varias entregas, en la revista *Die Dame* entre diciembre de 1925 y marzo de 1926. Schnitzler formó parte del movimiento del *Jung-Wien*,¹ el cual llegó a conformarse por Hermann Bahr, Hugo von Hofmannsthal, Richard Beer-Hofmann y Felix Salten (Karl Kraus y Peter Altenberg fueron más tarde participantes eventuales de dicho grupo). Este movimiento artístico se generó a partir de un círculo literario informal y heterogéneo que existió en Viena durante una década, aproximadamente, y apareció alrededor de 1890 (George, 2016 y Schorske, 1980). En este grupo los escritores desafiaron la postura moralista de la literatura del siglo XIX en pos de una verdad sociológica y de la apertura psicológica y psicoanalítica,² especialmente en el ámbito sexual. Este círculo de amigos solía reunirse en torno al Café Griensteidl y, posteriormente, en el Café Central (George, 2016).

El *Jung-Wien* no tenía ningún manifiesto, teoría o programa literario articulado, por el contrario, podría considerársele un grupo ecléctico. Su producción literaria incluyó desde el naturalismo, el impresionismo, el esteticismo, el simbolismo y el decadentismo. Según Bahr, quien fue el líder de este grupo, el único punto en común entre estos escritores era su intención de ser modernos en todas las cosas y a toda costa (George, 2016). De este modo, Arthur Schnitzler fue un autor influido por múltiples temas, como la idealización de la figura femenina, el psicoanálisis, las variadas orientaciones

¹ *La Viena joven*.

² Sobre todo, se retoman los temas del inconsciente, lo consciente y la interpretación de los sueños.

artísticas (naturalismo, simbolismo, impresionismo, entre otros) y la subjetividad propia de cada artista; en consecuencia, cambió sus objetivos al escribir, según sus intereses, su cambiante contexto social y su propia madurez intelectual (Herzog, 2011).

En este contexto artístico, la novela *Dream Story* fue publicada y convertida en una novela de siete capítulos por la editorial S. Fischer Verlag en 1926. Un año después (1927) la obra fue traducida al inglés por Otto P. Schinnerer como *Rhapsody: A Dream Novel* y publicada por la editorial Simon and Schuster en Nueva York; fue reeditada en 1955.

Dream Story narra la historia de una pareja (Fridolin y Albertine) que, después de acudir a una mascarada, tiene que lidiar con ciertos problemas maritales relacionados con la fidelidad, el amor y el deseo por el otro. Este conflicto lleva al marido a empezar un viaje nocturno en la Viena de principios del siglo XX en el que sus presupuestos morales y maritales serán conflictuados y puestos a prueba. Según indica Farese (2001), la trama podría definirse como una obra de desengaños y deseos insatisfechos, ya que ninguna de las aventuras erótico-surreales del marido y la esposa llegan a cumplirse. Sin embargo, a partir de estos devaneos, se muestra cómo las dimensiones de lo onírico y lo real se confunden; la realidad convive con los sueños y se evidencia cómo sendas dimensiones son parte de un mismo *continuum*, el cual llamamos realidad.

Es posible afirmar que esta obra literaria está profundamente relacionada y anclada en su contexto social. Así, aspectos como la diferencia entre sexualidad masculina y la femenina; el papel otorgado por los hombres a las mujeres como ingenuas esposas, lujuriosas prostitutas o nulidades deprimidas; la nueva clase social de los burgueses (nuevos ricos) y su rechazo por parte de la aristocracia; y la influencia de la disposición y el nuevo orden sobre la ciudad de Viena (centralizada y excluyente) tienen un papel fundamental en la construcción e interpretación de la novela. Desde estas coordenadas sociales e históricas es posible entender por qué Fridolin no puede aceptar que su esposa haya fantaseado con otro hombre, resienta la exclusión de la fiesta a la que se introduce y se aleje cada vez más de la ciudad y su hogar en busca de aventuras. De este modo, la novela literaria funcionó como un medio para hacer una crítica y una reflexión social respecto al papel de la mujer en la sociedad, el papel de los nuevos ricos (judíos) frente a la aristocracia y el papel del hombre en una sociedad sexista.

Actualmente, la novela corta *Dream Story* es considerada una de las grandes obras de Arthur Schnitzler y de la literatura austriaca. La complejidad de la novela puede relacionarse con múltiples factores, como el contexto de posguerra, la profesión hipocrática del autor, el impacto de los estudios psicológicos (psicoanálisis), la relación del autor con Freud,³ o puede atribuirse a aspectos artísticos como el tratamiento de la obra de las relaciones maritales, el deseo sexual, los celos o la relación de lo onírico con lo real. Esta complejidad ha permitido múltiples estudios desde diferentes enfoques, todos con el objetivo de desentramar algún aspecto en particular de la obra.

El prestigio adquirido por *Dream Story* de Arthur Schnitzler, en el devenir de los años, derivó en una adaptación y dos transposiciones⁴ de este relato al medio cinematográfico. La adaptación fue la película *Traumnovelle* de 1969, una producción austriaco-alemana de bajo presupuesto y elaborada para su estreno directo en televisión. La primera transposición es italiana, dirigida por Mario Bianchi y titulada *Ad un passo dall'aurora* y *Nightmare in Venice* (en el mercado angloparlante), de 1989. Esta película fue emitida en la televisión austriaca y también contó con un presupuesto bajo, por lo que no tuvo mayor impacto en el ámbito cultural, al igual que su predecesora. La segunda y última transposición fue la película *Eyes Wide Shut* dirigida por Stanley Kubrick, filme del cual nos ocuparemos con mayor profundidad a continuación.

El filme *Eyes Wide Shut* se estrenó el 16 de julio de 1999 en los Estados Unidos de América, fue dirigido y guionizado por Stanley Kubrick y coguionizado por Frederic Raphael. A diferencia de Arthur Schnitzler, Stanley Kubrick no puede ser identificado con un movimiento artístico específico,

³ Sigmund Freud y Arthur Schnitzler no fueron amigos frecuentes, sin embargo, entre ellos había una especie de cercanía y afinidad, como lo expresó Freud en una carta fechada el 8 de mayo de 1906 a Schnitzler: “A menudo me he preguntado con asombro cómo había llegado usted a tal o cual conocimiento íntimo y secreto que yo había adquirido sólo después de una prolongada investigación sobre el tema, y, finalmente, llegué a envidiar al autor a quien antes admiraba” (Roudinesco, 2021, p. 151). Al respecto, Maria P. Alter menciona que la correspondencia entre Freud y Schnitzler “generó varios intentos de presentarlo como el ‘Doble de Freud’ y de mostrar que muchos de sus personajes se asemejaban a historias clínicas de trastornos psicopatológicos analizados en el espíritu freudiano” (1971, p. 7).

⁴ En el apartado teórico de este texto se especificará qué se entiende por adaptación y transposición. De manera breve, en este caso debe entenderse que en la adaptación a otro medio se respetó el contexto espaciotemporal de la diégesis de la novela; por otra parte, en las transposiciones se hicieron cambios en dichos aspectos.

por el contrario, este creador es considerado como uno de los directores más singulares e importantes del cine estadounidense. Por lo tanto, sus obras suelen ser tratadas como un conjunto aparte y para algunos críticos su producción cinematográfica puede ser considerada como cine de autor.⁵ Dado que la perspectiva de este trabajo está centrada en las particularidades de la obra como medio narrativo y no como creación autorial, es necesario orientar el siguiente repaso hacia los principales aspectos del filme *Eyes Wide Shut* como producto medial.⁶

La película fue promocionada como una obra con alto contenido sexual y por ello, al momento de su estreno, algunas críticas sólo se centraron en esta perspectiva, como si de una película erótica se tratara (Cánovas, 2011, Vitek, 2001). Este filme cuenta una historia muy parecida a la de *Dream Story*, pero a finales del siglo XX. Narra la historia de una pareja neoyorquina de finales de los años noventa, que después de acudir a una fiesta navideña empieza a tener problemas relacionados con la fidelidad y el deseo por el otro. Estos conflictos llevan al marido a iniciar un viaje nocturno por la ciudad en el que tendrá diferentes aventuras de índole sexual, con lo cual la percepción que tiene de su matrimonio se volverá aún más conflictiva.

Al igual que en la novela, la película no ofrece ninguna especificación directa sobre la ubicación espaciotemporal de la diégesis, sin embargo, a través de señales indirectas como la calles, los locales, los eventos navideños, los autos y un vistazo rápido a un periódico se puede intuir que los sucesos pasan en la ciudad de Nueva York.

El filme está enmarcado dentro de un contexto comercial en el cual se manejó como mercancía y producto medial para grandes masas (Kreider, 2000, p. 41); esto, como consecuencia de la naturaleza artística y comercial del cine en Estados Unidos, temas sobre los cuales los estudios culturales han realizado múltiples análisis y profundas reflexiones. En este sentido, aunque la película no está apegada a algún canon artístico, sí es posible identificar ciertos valores específicos del momento histórico en el que se estrenó.

⁵ Prueba de ello son algunas de las publicaciones que se han realizado sobre el estilo o la poética del director: Stanley Kubrick (2003); *Poetic Cinema and the Spirit of the Gift in the films of Pabst, Parajanov, Kubrick and Ruiz* (2021); “Stanley Kubrick, el cine de un visionario” (1998), entre otras muchas más.

⁶ Esto no quiere decir que se ignore o se menosprecie la originalidad y particularidad de Kubrick; más bien, su compleja figura nos obliga, por cuestiones de método, a dirigir la investigación específicamente al producto medial.

Por ejemplo, el cine estadounidense de la década de los 90 se caracteriza por el cambio respecto a la participación de los personajes femeninos en las películas. Ese cambio consistió en una participación femenina más activa e independiente en las historias, además de tomar más papeles protagónicos (García *et al.*, 2019, p. 186). Este cambio de rol en la historia de *Eyes Wide Shut* es notable cuando Alice hace una crítica a la masculinidad de Bill por medio del cuestionamiento de sus asunciones sexistas sobre el papel de las mujeres respecto al sexo; así, su crítica funciona como el catalizador de la historia y retoma el protagonismo, de nuevo, hacia el final de la película para poner solución al conflicto.

Otro motivo o aspecto ideológico que la película presenta es la mostración de personas adineradas de la ciudad de Manhattan y sus ambientes cerrados y relaciones de poder. Estos aspectos, desde la propuesta de Antonio Sánchez-Escalonilla (2022), podría mirarse como la puesta en escena del *American Dream* en donde las personas adineradas de la fiesta navideña, Bill y los personajes estándar de la fiesta sexual exhiben el poder y la fortuna que tienen. Esta idea se ve apoyada por el hecho de que Kubrick buscaba perfilar personajes estándares sin particularidades específicas,⁷ es decir, personajes que le hablaran a la mayor parte posible de la audiencia norteamericana. Al respecto, Kreider (2000) menciona que

los adornos de una riqueza descomunal, las referencias a la Europa de finales de siglo y a otros períodos imperiales, el contexto navideño, e incluso la suma gastada por el Dr. Harford en una sola noche de excesos ilícitos, sugieren más sobre la ceguera de las élites ante su propio entorno que sobre las supuestas deficiencias de Stanley Kubrick como pornógrafo.⁸ (p. 41)

De este modo, los adornos de una enorme riqueza y sus referencias a la Europa de fin de siglo, entre otros aspectos, pueden interpretarse como el intento de mostrar al norteamericano estándar o un hombre de negocios

⁷ Lo que al parecer de Vitek (2001) explicaría la actuación despersonalizada de Tom Cruise como el Dr. Harford, y por la que recibió muchas críticas durante el estreno del filme.

⁸ “[...] the trappings of stupendous wealth, the references to fin-de-siecle Europe and other imperial periods, the Christmastime setting, or even the sum spent by Dr. Harford on a single illicit night out-suggests more about the blindness of the elites to their own surroundings than it does about Stanley Kubrick’s inadequacies as a pornographer”. En adelante, todas las traducciones son propias.

exitoso y paradigmático de Nueva York. Sin embargo, la presentación del *sueño americano* no funciona como una invitación a entrar en él, sino que es más bien una denuncia de la perversión a la que puede llegar el sueño del dinero y el poder.

Además de la idea del *sueño americano*, Antonio Sánchez-Escalonilla, citando a Easterbrook y Kamp (2022), menciona que en esta década también surgen posturas pesimistas y escépticas ante las empresas y los retos colectivos. Surge, asimismo, una valoración negativa de las instituciones y de los poderes del Estado, una cierta desconfianza que tendría como resultado los primeros vislumbres de las teorías conspirativas. Al respecto, María Infante (en García *et al.*, 2019) menciona que la conspiración y la paranoia han sido temas recurrentes en la cultura estadounidense de los años noventa, y esto se debe a que “La desconfianza hacia un poder de grandes dimensiones, como el norteamericano, siempre ha chocado con el individualismo liberal de su población, que es uno de los elementos fundacionales de su sociedad” (en García *et al.*, 2019, p. 192).

En este aspecto, es posible afirmar que el filme *Eyes Wide Shut* no tenía la intención de tratar una conspiración como tal o que su tema principal no es la conspiración; sin embargo, como producto medial de su contexto social, la película deja entrever un rasgo inherente al ciudadano estadounidense de fin de siglo.

De este modo, podemos aseverar que *Eyes Wide Shut* responde a ciertos valores específicos de su momento histórico. Esta película participó en la presentación de una nueva perspectiva sobre el rol de la mujer en el matrimonio, mostró el *sueño americano* al que aspiraban la mayoría de los ciudadanos estadounidenses, y su ambiente misterioso y ominoso (a diferencia de la novela de 1925) podría ser un reflejo del sentimiento de desconfianza de la comunidad norteamericana hacia los ricos que poseían lo que ellos no podían alcanzar.

La intermedialidad y el *storyworld*

Al hablar de adaptación y transposición se está haciendo referencia a un tipo específico de relaciones que pueden establecer ciertas obras de carácter narrativo. Al respecto, algunos teóricos de la intermedialidad, como Irina O. Rajewsky (2005), explican que el interés en las relaciones entre las diferentes

artes, así como entre el arte y el no arte ya cuenta con una larga tradición de estudios y entre ellos se encuentra la perspectiva intermedial. Desde esta última perspectiva, al considerar el objeto artístico (la obra) como un medio, aparecen nuevas posibilidades de presentar y pensar el cruce de límites e hibridación entre dichos medios.

En esta línea intermedial, pero con diferente perspectiva, Lars Elleström⁹ (2021) hace una propuesta propia a partir de sus conocimientos en estética, filosofía, semiótica, literatura comparada, los estudios de medios y los estudios interartísticos.¹⁰ Este autor define medio como “cualquier herramienta comunicativa constituida por características interrelacionadas” (Elleström, 2021, p. 3). Esta definición incluye fenómenos y objetos materiales utilizados para establecer una determinada comunicación, por ejemplo, gestos, discursos, programas, sitios *web*, música, propaganda, señales de tráfico, películas, libros, entre otros. Las “características interrelacionadas” apuntan al hecho de que todos los medios son multimodales e intermediales en el sentido de que están compuestos por características básicas y sólo pueden ser entendidos respecto a otros medios con los que comparten ciertas características.¹¹ De este modo, la propuesta de Elleström nos parece adecuada para nuestros objetivos porque nos permite analizar los dos objetos de estudio como medios con diferentes cualidades que pueden o no ser compartidas, y así identificar de qué manera la narración se modifica según dichas cualidades. Por otro lado, su propuesta, más centrada en las capacidades particulares de cada medio en lugar de su valor estético (literario o cinematográfico), permite complementar sus herramientas de análisis con la propuesta narrativa de Marie-Laure Ryan (2014a).

⁹ Elleström reconoce la tradición de los estudios de las interrelaciones de las artes, pero menciona que con el advenimiento de los medios masivos, los medios electrónicos y los medios digitales el foco de la argumentación se ha movido a las interrelaciones de los medios en general. Así, desde esta perspectiva se reconoce la materialidad de las artes, las cuales dependen de sustancias mediadoras. Las artes son vistas como formas de medios estéticamente desarrolladas (2021, p. 4).

¹⁰ Elleström también reconoce que su noción de modalidades de medios deriva de la semiótica social, la educación, la lingüística y los estudios de comunicación, aunque dicha noción difiere significativamente de ellas.

¹¹ La visión de que los medios comparten características y sólo pueden ser entendidos a partir de otros medios es compartida por Marie-Laure Ryan (2014a), quien para explicar el mismo fenómeno propone el término de semejanza de familia de Wittgenstein, con la finalidad de mostrar la forma en que los medios se interrelacionan y establecen límites difusos entre sí.

Dentro del campo de la medialidad, Elleström (2021) propone llamar “producto medial” a cada una de las entidades materiales únicas que permiten la comunicación entre los seres humanos, es decir, el producto medial posibilita la transferencia de la importación cognitiva de la mente del productor a la mente del receptor en un contexto comunicacional (Elleström, 2021, p. 13). Así, se puede considerar como producto medial un filme específico, una novela concreta, una escultura o una pintura determinada; y también puede incluir empujones, parpadeos, carraspeos, comidas, ceremonias, decoraciones, ropa, peinados y maquillaje.

En concordancia con lo anterior, las obras de *Dream Story* y *Eyes Wide Shut* serán consideradas productos mediales compuestos de características que pueden ser compartidas o no y que se insertan en un grupo mucho más grande de medios comunicativos. Esta asunción implica dejar de lado perspectivas estéticas o artísticas, es decir, observaciones que provengan desde una crítica literaria y cinematográfica¹². De igual manera, estos productos mediales son objetos físicos creados para transmitir determinada información, en este caso información narrativa, a los lectores y espectadores (mentes perceptoras). Esto significa que los objetos de estudio del presente capítulo serán considerados como unidades materiales con características particulares diseñadas para comunicar determinada información. En este sentido, al ser entendidas como unidades independientes (la novela respecto al filme) son susceptibles de ser analizadas bajo sus propios rasgos particulares.

Respecto a la determinada información que se transfiere, Elleström (2021) propone el término “importación cognitiva” (*cognitive import*) para nombrar aquello que es transferido de una mente a otra durante un proceso de comunicación. De este modo, la importación cognitiva se refiere a las configuraciones mentales que funcionan como *output e input* en la comunicación. La importación cognitiva es una noción abierta que incluye significados vagos, fragmentarios, no desarrollados, intuitivos, ambiguos, no conceptuales, pragmáticamente orientados y que son relevantes para una amplia gama de tipos de medios y situaciones comunicativas (Elleström,

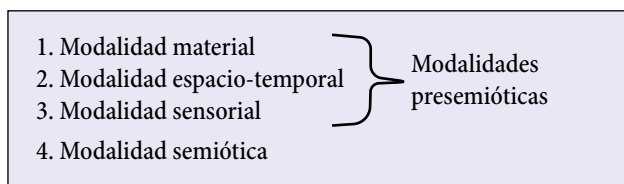
¹² La crítica literaria y cinematográfica son de suma importancia para tener una mejor perspectiva de una determinada obra, por ello es necesario aclarar que dichas aportaciones se dejarán de lado por una cuestión de método. Dado que el presente análisis estará centrado en aspectos estructurales de las narraciones a nivel diegético y medial, la orientación estética resulta una línea de reflexión fuera de los objetivos de esta investigación en particular.

2021, pp. 11-12). En el caso de *Dream Story* y *Eyes Wide Shut* es posible señalar que la importación cognitiva en ambos productos mediales consiste en la historia que narran o intentan transferir.

Las modalidades presemióticas y semióticas

Para comprender de mejor manera cómo se construye la importación cognitiva en cada uno de los productos mediales y sus respectivas diferencias, Elleström propone una distinción entre dos niveles para facilitar y aclarar sus descripciones y análisis metódicos. Establece las “modalidades mediales” (presemióticas y semióticas) como rasgos que son comunes a todos los productos mediales, sin excepción; y los “modos” como las distintas variantes de dichas modalidades mediales o características básicas de los medios (2021, p. 46; 2010, p. 16). Así, al conjunto de estos modos se les conoce como “modalidades” y constituyen las categorías básicas de análisis de cualquier medio desde esta perspectiva. Elleström (2021) menciona que hay:

Figura 1. Modalidades presemióticas y semióticas



Fuente: Elleström, 2021, p. 46.

Estas modalidades conceptualizan la fisicalidad, la percepción y la cognición de los medios. A las tres primeras se les nombra presemióticas y se relacionan con la mediación física.¹³ La cuarta es llamada semiótica y está

¹³ Los modos presemióticos tienen rasgos que se involucran o influyen en la significación, sin embargo, no se les pueden considerar cualidades semióticas *per se*. En otras palabras, estos rasgos no se volverán significantes hasta que la comunicación se establezca, de ahí su nombre (Elleström, 2019, p. 48). Los tres rasgos presemióticos mediales son: 1) “Modalidad material”, que se refiere al aspecto de la materia del medio; 2) “Modalidad espaciotemporal”, referida a las propiedades de espacio y tiempo que, debido a una atención selectiva por parte del espectador, realizan la función de un producto medial; 3) “Modalidad sensorial” en la que todos los productos mediales tienen propiedades sensoriales, en el sentido de que es necesario que sean percibidos por nuestros sentidos para alcanzar nuestra mente y generar semiosis (Elleström, 2021,

relacionada con la representación. En esta última modalidad nos interesa saber cómo las configuraciones sensoriales significan la importación cognitiva en la mente del perceptor (Elleström, 2021, p. 44).

De este modo, la “modalidad semiótica” es el marco para entender la representación a través de los medios. Para Elleström la representación involucra la creación de significado a través de un producto medial (2013, p. 116). Así, la representación es la creación de importaciones cognitivas a través de una o varias modalidades semióticas específicas a través de un medio.¹⁴

Elleström retoma la tricotomía fundamental de Charles Sanders Peirce: “iconicidad”, “indexicalidad” y “símbolo” para definir las formas básicas de crear significado en términos de signos y así fundamentar su propuesta intermedial. Así, los tres principales signos que constituyen la representación en los medios para Elleström son:

1. *Ícono*. Representan sus objetos basados en la similitud y corresponden a una función representacional (basada en similitudes); p. e., las señaléticas del peatón.
2. *Índice*. Representan a partir de la contigüidad o conexiones reales entre los objetos representados; corresponden a una función indicativa (o señalamiento); p. e., las señales de humo.
3. *Símbolo*. Están basados en convenciones o hábitos y corresponden a una función descriptiva; p. e., palabras (Elleström, 2013, p. 120; 2021, pp. 50-51).

A partir del uso de la representación, la indicación y la descripción (*depiction*, *deiction* y *description*), los productos mediales pueden representar casi cualquier cosa. Además, estos no son excluyentes, sino que se combinan para crear medios multimodales; es decir, medios materialmente

pp. 47-49). Además, Elleström (2021) rescata otros dos más: la interocepción (sentir el estado interno del cuerpo) y la propiocepción (sentido de la posición del cuerpo y su movimiento).

¹⁴ La representación es un fenómeno semiótico que debe entenderse como el núcleo de la significación y en este trabajo está delimitada a cómo los seres humanos crean contenido cognitivo en la comunicación. Cuando la mente de un perceptor da sentido a las configuraciones sensoriales mediadas, se activan las funciones de los signos y la representación entra en acción. Aplicado al campo de los medios, esto significa que todos los productos mediales representan de diversas maneras en cuanto se les atribuye algún tipo de significado (Elleström, 2021, p. 39; 2013, p. 120).

sólidos, gaseosos u orgánicos; visuales y/o auditivos; espaciotemporalmente particulares; e icónicos, indexicales y/o simbólicos, entre otras muchas combinaciones. Aunque la mayoría de las veces se puede identificar que siempre hay un modo que sea dominante (Elleström, 2021, p. 51).

Respecto a los modos semióticos, la modalidad semiótica de la novela *Dream Story* es principalmente simbólica, ya que utiliza el modo simbólico verbal y textual. Específicamente, este producto medial parece hacer uso exclusivo del modo simbólico, ya que en ningún momento aparecen índices o íconos para complementar la construcción de la historia. Cabe destacar que esta es una particularidad de la novela, ya que hay otros productos mediales en esta categoría que sí aprovechan otros tipos de recursos no simbólicos para enriquecer las importaciones cognitivas que buscan transferir, por ejemplo, la literatura infantil.

Respecto al filme *Eyes Wide Shut* la modalidad semiótica que utiliza es principalmente icónica y simbólica. En ese sentido, las imágenes mostradas son en su mayoría icónicas visuales (representaciones de humanos) y en menor medida indexicales visuales (gestos de los personajes). El sonido se compone de voces, efectos de sonido y música. Las voces expresan símbolos verbales sonoros; los efectos de sonido suelen ser icónicos e indexicales (sonidos que están relacionados de manera contigua a los eventos visuales en la película); y la música es icónica.

El storyworld

Marie-Laure Ryan, en la introducción de su libro *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (2014b), propone una expansión de la narratología clásica hacia diferentes medios narrativos. Así, su propuesta, más centrada en las narraciones y su relación con los medios, que en los medios *per se*, ofrece un marco teórico idóneo para identificar elementos particulares de las narraciones en ambos productos mediales. A partir de estos elementos se realizará un cruce con los aspectos identificados a partir de la propuesta de Elleström, con el fin de alcanzar el objetivo propuesto para este trabajo.

Ryan (2014b) explica que el poder de los medios para construir realidades sociales proviene del hecho de que estos transmiten historias que dan forma a nuestra visión del mundo y afectan nuestro comportamiento, sin necesidad de que estas historias sean reales. Como prueba, señala el

desarrollo creciente que han tenido las culturas de los fanáticos de las narrativas ficticias del cine y la televisión o el desarrollo de los hábitos sociales de diversos grupos de jugadores de videojuegos. En consecuencia, esta autora coloca la narrativa en el centro de la convergencia de los medios, señalando cómo a través de esta convergencia es posible observar mundos narrativos específicos llevados a diferentes medios.

A partir de esta visión, la autora presenta lo que para ella es una de las principales convergencias entre los medios y funciona como piedra angular de su propuesta: el mundo narrado o el *storyworld*. Este término surge como respuesta al encuentro de la narratología clásica con los estudios intermediales y tiene el objetivo de reflejar las nuevas direcciones y consecuencias que han surgido del estudio de las narraciones en múltiples objetos mediales. De este modo, el término *world* en *storyworld* enfatiza los aspectos constructivos e imaginativos de las narrativas; es decir, el hecho de que estos *blueprints*¹⁵ crean universos para sus lectores, espectadores o usuarios.

Así, los *storyworlds* son totalidades que abarcan el espacio, el tiempo y los existentes individuales que experimentan transformaciones como resultado de eventos (Ryan, 2019, p. 63). Dado que estos mundos pueden ser pensados como contenedores de entidades con existencia física y como redes de relaciones entre estas entidades, Ryan menciona que

esta concepción de los mundos los vincula [a los existentes] a las condiciones básicas de la narratividad y coincide con la definición de David Herman de los *storyworlds* como “representaciones mentales globales que permiten a los intérpretes enmarcar inferencias sobre situaciones, personajes y eventos mencionados explícita o implícitamente en un texto narrativo o discurso”. (2019, p. 63)¹⁶

¹⁵ Siguiendo a David Herman (2009), Ryan (2014b) considera que las narraciones son un tipo de “representación mental” que un texto evoca, es decir, la narración es una especie de esquema (*blueprint*) para un modo específico de creación del mundo. De este modo, a consideración de Ryan, sería más adecuado decir que es “una imaginación del mundo”: un autor crea un *storyworld* a través de la producción de signos y es el lector, espectador, escucha o jugador el que usa este esquema (*blueprint*) de un texto acabado para construir una imagen mental de este mundo (Ryan, 2014b, p. 3).

¹⁶ “this conception of worlds links them to the basic conditions of narrativity, and it concurs with David Herman’s definition of *storyworlds* as ‘global mental representations enabling interpreters to frame inferences about situations, characters, and occurrences either explicitly mentioned or implied by a narrative text or discourse’”.

Desde esta perspectiva, *Dream Story* y *Eyes Wide Shut* son considerados distintos *storyworlds* que comparten ciertos rasgos abstractos pero cada uno se configura según sus propias reglas y contexto, lo que provoca diferentes tipos de relaciones entre los personajes. Es decir, los existentes, los eventos y las relaciones que se establecen se construyen de manera particular en cada producto medial, lo que llevará a crear diferentes inferencias respecto a ellos. Así, el *storyworld* permite comprender por qué a pesar de ser “relativamente” la misma historia narrada en ambos productos mediales, la interpretación de esta puede cambiar.

Finalmente, cabe mencionar que el concepto de *storyworld* depende del principio del *minimal departure*, propuesto por Marie-Laure Ryan en 1999 en su libro *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. En este libro, a partir de una reflexión sobre el enfoque de los mundos posibles, Ryan propone el *minimal departure* como un principio fundamental para la reconstrucción de los universos textuales (en nuestro caso los *storyworlds*). Este principio establece que:

reconstruimos el mundo central de un universo textual de la misma manera en que reconstruimos los posibles mundos alternativos de enunciados no factuales: conformándolos en la medida de lo posible con nuestra representación del mundo actual. Proyectaremos en estos mundos todo lo que sabemos sobre la realidad y haremos solo los ajustes dictados por el texto. (Ryan, 1999, p. 51)¹⁷

Así, cuando un texto menciona un objeto que existe en el mundo real, todas las propiedades reales de dicho objeto serán importadas dentro del *storyworld*, a menos que el texto explícitamente lo contradiga. De este modo, la imaginación concebirá mundos de historia ficticios siguiendo el modelo del mundo real, e importará conocimientos del mundo real para completar descripciones incompletas (Ryan, 2014a, p. 35).

¹⁷ “[...] the principle of minimal departure-states that we reconstrue the central world of a textual universe in the same way we reconstrue the alternate possible worlds of nonfactual statements: as conforming as far as possible to our representation of AW [Actual World]. We will project upon these worlds everything we know about reality, and we will make only the adjustments dictated by the text”.

El concepto de storyworld y su relación con la transficcionalidad

Se han definido y especificado las implicaciones de la conceptualización de la narrativa a partir del término *storyworld*. A continuación se hará un breve comentario sobre la perspectiva de Ryan (2019) respecto al *storyworld* y las relaciones intermediales. Para detallar la manera en que el *storyworld* participa en estas relaciones será conveniente ir de lo general a lo particular hasta llegar a nuestros objetos de estudio, con el fin de ubicarlos adecuadamente en el marco conceptual de Ryan (2014a). Para comenzar, esta autora menciona el concepto de transficcionalidad desde la perspectiva de Richard Saint-Gelais (2005), quien la explica como una relación que establecen dos o más textos que comparten elementos como personajes, ubicaciones imaginarias o mundos ficticios. Esta relación transficcional se basa en una serie de operaciones básicas:

1. *Extensión*. Agrega nuevas historias al mundo ficticio respetando los hechos establecidos en el original.
2. *Modificación*. Cambia la trama de la narrativa original, por ejemplo, dándole un final diferente.
3. *Transposición*. Transporta una trama a un entorno temporal o espacial diferente, como cuando el musical *West Side Story* ambienta la trama de Romeo y Julieta en la ciudad de Nueva York de los años 50. (Ryan, 2019, p. 71)

En el caso de nuestros objetos de estudio, lo que sucede entre el *storyworld* de *Dream Story* y el *storyworld* de *Eyes Wide Shut* es una operación de transposición donde la trama de la novela vienesa de principios del siglo XX es llevada a un entorno temporal y espacial diferente, Nueva York de finales del siglo XX, a través del filme de Kubrick.

Respecto a la transposición, Ryan (2019) menciona que la correspondencia de personajes entre las obras involucradas puede o no corresponder a través del mismo nombre. En este último caso, los personajes estarán ligados por relaciones analógicas, en lugar de relaciones nominales (de correspondencia directa). Esto se ve reflejado en el caso de *Eyes Wide Shut* respecto a *Dream Story*: no se puede establecer una relación nominal directa entre Fridolin y Bill Harford; en cambio, hasta que se distinguen sus acciones

respecto a los eventos ocurridos en el *storyworld* es posible establecer dicha relación analógica.

Por otro lado, Ryan señala que la operación de transposición crea un *storyworld* diferente (2019, p. 72). De este modo, aunque sea posible distinguir una cierta estructura abstracta (a partir de la cual se puede establecer la relación analógica de los personajes), el cambio de espacialidad y tiempo del *storyworld* tendrá como resultado la creación de un *storyworld* completamente diferente.

Propuesta de análisis

Partiendo del modelado de nuestros objetos de estudio como productos mediales que contienen *storyworlds* y que establecen una relación intermedial de carácter transmedial es necesario hacer los deslindes teóricos correspondientes respecto al *storyworld*, la importación cognitiva, la transposición y la adaptación, antes de proceder al análisis.

La noción de importación cognitiva de Elleström (2021) y el término *storyworld* de Marie-Laure Ryan (2014a) serán combinados de una manera jerárquica en este trabajo, con el fin de realizar un análisis más puntual e integral de nuestros objetos de estudio y de establecer un marco teórico coherente con nuestros objetivos. Lo que Elleström (2021) llamó la “importación cognitiva” (de manera general), con Ryan (2014a) se concreta en el concepto de *storyworld*. Así, se asume que la importación cognitiva específica que se analizará en ambos productos mediales serán sus respectivos *storyworlds*; en otras palabras, en este trabajo consideramos que un tipo de importación cognitiva es el *storyworld*. De este modo, la importación cognitiva transferida de un producto medial a otro (de *Dream Story* a *Eyes Wide Shut*), que se configura a partir de las posibilidades de cada medio, se convierte en dos *storyworlds* diferentes. En otras palabras, siguiendo a Elleström (2021), en este trabajo se considerará que las posibilidades mediales de cada producto medial determinarán la manera en la que se proyecte la importación cognitiva. Si consideramos (como se estableció anteriormente) que esta importación cognitiva es un *storyworld*, entonces será necesario tener en cuenta que las particulares posibilidades de cada medio influyen directamente en la manera en la que el lector, espectador o usuario construye el *storyworld* en el que se ve inmerso. Entonces es posible afirmar que el *storyworld* se crea a partir de su presentación particular en el medio.

Esta suncción nos permite analizar las características narrativas de cada de medio desde una perspectiva narratológica y una perspectiva intermedial, lo que en palabras de Ryan puede considerarse una narratología consciente del medio. Además, esta combinación implica aplicar las características de la importación cognitiva al *storyworld*, lo que enriquecerá los resultados obtenidos durante el análisis.

A partir de esta doble perspectiva sobre nuestros objetos de estudio, *Dream Story* y *Eyes Wide Shut* presentan una doble relación, según la perspectiva de análisis. Elleström menciona que la “adaptación” es un tipo específico de transmediación que implica productos mediales específicos y que esta adaptación puede ser entre un producto medial antiguo a uno nuevo. Como es posible observar, la perspectiva de Elleström parte del ámbito medial y la transferencia de una importación cognitiva (que puede ser una historia, una idea, un discurso, una frase, una orden, entre otros), bajo las condiciones antes mencionadas, será considerada una adaptación. Por otro lado, Ryan (2014a), desde su propuesta centrada en el *storyworld* construido en cada medio, establece que la transposición es una operación básica que transporta una trama a un entorno temporal o espacial diferente, creando, de paso, un *storyworld* diferente.

Así, en este capítulo, al hablar de “adaptación” se estará apuntando a un tipo específico de transmediación de importación cognitiva en el que intervienen dos productos mediales específicos, uno más antiguo que el otro. Es decir, se estará centrando la atención en los aspectos mediales de cada objeto de estudio. En cambio, al hablar de transposición nos referiremos a la operación básica de trasladar la trama de un *storyworld* de un espacio y tiempo específico a otro diferente. En este caso, la atención se pondrá en el mecanismo básico que transforma al *storyworld* a partir de sus cambios espaciales y temporales.

Como es posible observar, estas dos perspectivas parten de puntos diferentes, pero apuntan una hacia la otra y viceversa, nos indican cómo el *storyworld* se relaciona con el medio (Ryan, 2014a); y cómo el producto medial se relaciona con el *storyworld* (un tipo específico de importación cognitiva [Elleström, 2021]).

Desde este punto de vista se otorgará especial atención a las similitudes y las diferencias que surgen en las maneras en que narran los diferentes medios, ya que estas influirán determinadamente en la recepción y en la concepción del *storyworld*. Así, en este trabajo, el concepto de *storyworld* ayudará a cuestionar cómo su construcción es afectada por las posibilidades del medio, las cuales incluyen las modalidades presemióticas y semióticas.

Corpus

Analizar de manera entera ambas obras artísticas con el objetivo de identificar los principales aspectos que generen un cambio en su interpretación, excede por completo el alcance de este capítulo. Por ello, se decidió seleccionar tres momentos equivalentes en cada una de las obras para establecer una relación comparativa y de análisis entre dichos objetos de estudio. De este modo, a partir de tres secuencias¹⁸ específicas se podrán identificar los cambios mencionados. Para este trabajo se ha procurado seleccionar secuencias distintas que corresponden a tres momentos importantes en la historia:

1) *Secuencia de “Baile/fiesta”*: secuencia que abarca desde el inicio del relato hasta la salida de la pareja del evento social al que acude. En la novela *Dream Story*¹⁹ esta secuencia se encuentra en el Capítulo 1 y abarca las páginas 202-203. La secuencia inicia con Fridolin y Albertine leyendo un relato a su hija. Posteriormente, el narrador hace una analepsis donde menciona una mascarada a la que acudieron en donde tanto Fridolin como Albertine tuvieron oportunidad de flirtear con los invitados. Posteriormente, la pareja cena en dicha mascarada y terminan regresando para tener un encuentro sexual.

En el filme *Eyes Wide Shut* este evento empieza en el segundo 0:0:33 y termina en el minuto 0:20:38, e inicia con una fiesta navideña donde Bill y Alice acuden por invitación de Victor Ziegler. En dicha fiesta Bill se encuentra con su amigo Nightingale y posteriormente flirtea con un par de modelos, mientras Alice hace lo propio son Szavost. Posteriormente, Bill es requerido en el baño de Ziegler donde lo apoya con la sobredosis que tuvo Mandy mientras mantenía una relación sexual con Ziegler. La secuencia termina con Bill y Alice seduciéndose mutuamente en su casa.

¹⁸ Al hablar de las tres secuencias que se analizarán se entenderá por *secuencia* en la novela: “la sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación de solidaridad” (Barthes, 1972, p. 25). En cambio, en el filme se entenderá como “una parte de un filme narrativo que graba una acción completa o un evento de principio a fin” (Ryan y Lenos, 2020, p. 271). En ambos casos, el término *secuencia* se utilizará para indicar una segmentación dentro del *continuum* del relato; así, la secuencia iniciará cuando su evento inicial no tenga un antecedente directo y se cerrará cuando su último evento no tenga consecuencia directa o inmediata.

¹⁹ La edición utilizada de la novela *Dream Story* para este trabajo fue editada por la compañía Ivan R. Dee, con traducción al inglés de Margret Schaefer. Y aparece como parte de una colección de relatos que se publicó con el título de *Night Games and other stories and novellas* (2002).

2) *Secuencia “Conversación”*: secuencia que abarca desde el inicio de la conversación entre la pareja hasta la partida del marido de la casa. En *Dream Story* esta secuencia se encuentra en el Capítulo 1, páginas 203-209. Este evento inicia con Fridolin y Albertine conversando sobre la mascarada a la que fueron y sucede inmediatamente después de que su hija se queda dormida. En esta conversación se revelan las posibilidades de infidelidad que se les han ofrecido a uno y otra y los deseos sexuales que han llegado a tener por otras personas a lo largo de su matrimonio. Finalmente, la revelación del deseo de su esposa hacia otro hombre atormenta a Fridolin y en medio de esta conversación es solicitado para atender una emergencia médica, interrupción con la que termina esta secuencia.

En la película esta secuencia abarca del minuto 0:22:52 al minuto 0:37:19. En este caso, a través de una secuencia de montaje se muestran distintas actividades de la rutina diaria de la pareja y la lectura de un libro a su hija, para posteriormente dar comienzo a la conversación. Al igual que la novela, el diálogo entre Bill y Alice gira en torno a la fiesta y sus respectivos flirteos, sin embargo, esta conversación también retoma aspectos sobre el papel de la mujer en la relación, el deseo de Bill y termina con la revelación de Alice.

3) *Secuencia “Fiesta-ritual”*: secuencia que abarca desde la llegada del personaje principal a la casa de la “fiesta-ritual” hasta su expulsión. En la novela *Dream Story* esta secuencia se encuentra en el Capítulo 4, páginas 231-239. En esta secuencia se cuenta la experiencia que tiene Fridolin al poder acceder a una fiesta secreta en la que puede percibir, casi al final, un rito singular, seguido de una especie de *redoute*²⁰ de índole sexual. Después de un tiempo husmeando, una mujer lo interpela y le recomienda salir de ahí, caso contrario peligraría su vida. Sin embargo, Fridolin descarta dichas advertencias. En algún momento, más adelante, un grupo de caballeros le piden una nueva contraseña, la cual desconoce; así, Fridolin queda al descubierto y se le obliga a retirarse la máscara. En el punto más álgido de tensión, la mujer, que le había advertido desde un principio se fuera de la casa,

²⁰ La mascarada a la que asisten Fridolin y Albertine pudiera ser un baile de máscaras Rudolfina. Al respecto, el portal *Rudolfina-Redoute* menciona que este baile (homónimo) es el más antiguo y tradicional organizado por una fraternidad de estudiantes. *Redoute* significa “baile de máscaras” donde las damas, que vienen solas o en pareja, usan una máscara y pueden invitar a los hombres a bailar (ver: <https://www.rudolfina-redoute.at/en/information-on-the-ball/history/>).

aparece y declara que ella lo rescatará; así, Fridolin queda absuelto y se le exige que se retire sin mayor dilación.

En *Eyes Wide Shut* esta secuencia dura aproximadamente 20 minutos (1:11:07-1:30:00). En comparación con el evento de la novela, el filme es más explícito y densifica la información presentada. Cuando Bill entra a la casa procede a ponerse su disfraz y se encuentra con una especie de rito sexual que están celebrando bastantes personas y que termina con un grupo de mujeres desnudas seleccionando a diferentes personajes de la audiencia. Una de estas mujeres selecciona a Bill y cuando tiene oportunidad le advierte que debe retirarse ya que él no pertenece a ese lugar, a lo que Bill responde con una negativa. Mientras hablan, otro hombre enmascarado los interrumpe y se lleva a la mujer misteriosa, dejando a Bill solo; este aprovecha la ocasión y empieza a deambular por toda la casa, atestigüando múltiples encuentros sexuales entre varias personas. Eventualmente, la mujer misteriosa regresa por Bill y le conmina a abandonar el lugar por su propia seguridad, sin embargo, en ese momento otro hombre enmascarado se acerca y con pretexto de que su taxista le solicita, lo lleva a un salón donde se encuentran reunidas muchas personas enmascaradas. Ahí un hombre en un trono y acompañado de otros dos le exige la contraseña de la casa, a lo que Bill no sabe qué responder. Una vez descubierto, le exigen quitarse la máscara, a lo que accede, y a desnudarse para recibir el castigo correspondiente. Sin embargo, en ese momento, la mujer misteriosa detiene el acto y menciona que ella lo redimirá y por ello exige que lo dejen ir. Acto seguido, le ordenan a Bill retirarse.

Análisis

Se realizará un análisis de secuencias específicas en ambos productos mediales sobre las posibilidades de cada medio para proyectar su *storyworld*. Esta parte estará atravesada por los cambios espaciotemporales provocados por la transposición, por lo que este término será traído a colación en varias ocasiones para complementar las explicaciones antes mencionadas. Mediante este procedimiento se identificará la forma en la que cada producto medial proyecta su *storyworld* y cómo se configuran los personajes y sus acciones en dichos universos.

Es necesario aclarar que con este método de análisis lo que se pretende es mostrar cómo las posibilidades mediales cambian la construcción de los *storyworlds*. En ese sentido, para señalar los cambios concernientes a la configuración de los *storyworlds*, es necesario hacer un ejercicio de interpretación,²¹ de lo contrario nuestro análisis sólo alcanzaría a mostrar las principales diferencias, como si de un trabajo comparativo se tratara. Por ello, cada momento de reflexión analítica será seguido de su respectiva interpretación, con el fin de mostrar cómo la diferente configuración de cada *storyworld* determina su propia interpretación. Con esta estrategia analítica se pretende no separar el análisis de la interpretación, ya que consideramos que, desde este marco teórico específico, el primero se complementa con el segundo y viceversa en una relación de constante retroalimentación.

La adaptación transmedial de la secuencia “baile-fiesta”

Secuencia en *Dream Story*: Capítulo 1, páginas 202-203

Secuencia en *Eyes Wide Shut*: (0:0:33)-(0:20:38)

El producto medial de *Dream Story* está compuesto por la modalidad simbólica verbal y textual. Un aspecto importante de esta modalidad es que, para construir los espacios, los símbolos verbales textuales requieren hacer uso de la descripción. Así, la locación del *storyworld* se puede construir a través de descripciones específicas o a través de referencias a espacios del mundo real para que sean construidos en la mente del lector a partir del principio del *minimal departure*. Este último caso es el que sucede en la secuencia de la mascarada de *Dream Story*. Esta secuencia es sumamente corta en la novela y además de los eventos que vivió Fridolin, no se describe ni explica a profundidad la locación o los personajes de los eventos. Esto genera una laguna de información que será rellenada por el lector: a partir de su competencia narrativa, el lector rellenará las lagunas de información con datos que conozca (*minimal departure*).

En *Eyes Wide Shut* la secuencia de la fiesta navideña se compone de más modos semióticos: icónico y simbólico, y en consecuencia apunta a más modos sensoriales: visual y auditivo. En ese sentido, la principal

²¹ Al respecto, se recuerda al lector que la configuración de un relato determinará la interpretación que se haga de él (Kafalenos, 1999), en consecuencia, para identificar la configuración (o forma en que se construye) del *storyworld* implica un ejercicio previo de interpretación.

función semiótica del filme es mostrar (modo sensorial visual) los eventos del *storyworld* a través de signos icónicos (*depiction*: semejan el objeto referido).

Durante esta secuencia el espectador tiene oportunidad de mirar los espacios, las vestimentas, los personajes, la decoración, las reacciones físicas y los movimientos gestuales de los existentes. Esta mostración implica que el espectador tiene que acudir a su conocimiento del mundo de una manera distinta. A diferencia del producto medial literario, en el producto medial fílmico el principio del *minimal departure* aparece centrado en las relaciones y los diálogos que se establecen entre los existentes. Mientras que en la novela se utiliza el conocimiento del mundo para rellenar espacios informativos referentes a las locaciones, vestimentas y aspectos morales o sociales, en el filme se utiliza para rellenar las lagunas informativas referentes a sus motivaciones o aspectos morales y sociales. De este modo, mientras que *Dream Story* permite la participación del lector en la construcción “física” o visual del *storyworld*, *Eyes Wide Shut* permite dicha participación en otro aspecto, uno de carácter más interpretativo respecto al contenido proposicional de las oraciones en complementación con lo mostrado.

Esta diferencia en la construcción de los espacios entre ambos productos mediales, sumada a los cambios propios de la transposición (espaciotemporal), tiene como consecuencia una construcción diferente del *storyworld* desde el principio en los dos relatos. Si en la novela se da por hecho el aspecto carnavalesco de la mascarada, en el filme este aspecto queda completamente descartado y es cambiado por al ámbito navideño: los colores del carnaval se cambian por los colores de la fiesta decembrina y la dualidad entre la máscara y el yo cotidiano se desvanece en una fiesta de gala de gente acaudalada. De este modo, se establecen dos nexos distintos que resultarán fundamentales para sendas obras. En *Dream Story* la ascensión (a partir del *minimal departure*) de todos los elementos festivos de la mascarada y en *Eyes Wide Shut* la mostración de elegancia y poder (en figura de Ziegler y su evento) encontrarán su particular connotación en la fiesta-ritual.

Además, el filme no sólo hace uso del modo visual de la modalidad sensorial para construir su *storyworld*, sino que también utiliza el modo sensorial auditivo en por lo menos dos modos semióticos: icónico y simbólico. Así, íconos sonoros aparecen para acompañar los íconos visuales de manera sincronizada lo que provoca un mayor efecto de realismo a lo mostrado. La música de la fiesta, los sonidos de la calle, la música del departamento de Bill

y Alice, todos ellos aparecen sincronizados con los íconos visuales, lo que ayuda a provocar una mayor inmersión del espectador en el *storyworld*: una pareja de clase media alta que reside en una gran ciudad acude a una elegante fiesta de navidad.

Otro uso que se le da a los íconos simbólicos sonoros es a través de la música al inicio del filme: desde la aparición de los créditos es posible escuchar la composición *Jazz Suite no. 2: VI. Waltz II* de Shostakovich. Posteriormente se muestra que esta pieza es música intradiegetica que tienen puesta Bill y Alice en su habitación. Esta sincronía de la música no sólo sirve para mostrar lo que escuchan los personajes, sino que es parte de un mecanismo semiótico que busca generar un efecto estético específico.

En cambio, los símbolos sonoros aparecen a través de las palabras. De este modo, los símbolos verbales se manifiestan al momento en que los existentes establecen diálogos. En esta secuencia, los símbolos verbales son singularmente importantes porque forman parte de las expansiones que profundizan y densifican el relato. Mientras que en *Dream Story* se refiere que Albertine se ofendió por un comentario de un polaco que en un principio le pareció interesante, en *Eyes Wide Shut* el espectador tiene oportunidad de asistir a un diálogo en un contexto de flirteo que muestra diferentes facetas de Alice. De igual manera, el diálogo de Bill con las dos modelos europeas ayuda a construir de una forma distinta al personaje en comparación de Fridolin. Así, Bill aparece como alguien más superficial, hedonista y con mayor atractivo físico y sexual que el reflejado por Fridolin y Alice se configura como una mujer más segura, directa y coqueta de lo que es Albertine.

*La adaptación transmedial de la secuencia
“conversación Fridolin-Albertine/Bill-Alice”*

Secuencia en *Dream Story*: Capítulo 1, páginas 203-209

Secuencia en *Eyes Wide Shut*: (0:22:52)-(0:37:19)

Es posible afirmar que el traslado del diálogo del producto medial literario al producto medial cinematográfico sí provocó cambios importantes en la estructura y orden de la información. En este traslado transmedial se expandió el inicio de la conversación, se agregaron nuevos diálogos y se le dio un papel más importante a Alice; asimismo, hubo compresiones, se suprimió el relato de Fridolin y se prescindió de la broma de Albertine. Sin embargo, el conflicto principal de la conversación está presente en ambas obras:

hay un reclamo de género de las esposas que conflictúa las certezas de los protagonistas.

Por otro lado, las diferencias mediales cambian la recepción del *storyworld*. En *Dream Story* los existentes empiezan a definir su personalidad a través de los diálogos y de algunos comentarios vagos del narrador. En *Eyes Wide Shut* el espectador no tiene las acotaciones del narrador, pero cuenta con mucho más que los diálogos, pues percibe los íconos visuales que conforman la mostración de los personajes, sus gestos, inflexiones verbales, las acciones corporales y los espacios. De este modo, el filme brinda otros elementos semióticos para configurar visualmente a los existentes. Como consecuencia de lo anterior, Bill se mostrará como un hombre estupefacto y relativamente pasivo, a diferencia de Fridolin quien, al cuestionarse constantemente sobre su hombría, busca cómo defenderse cuando le es posible.

Finalmente, un aspecto importante de las posibilidades del medio cinematográfico es la mostración de los espacios. En esta secuencia el espacio de su habitación no es mostrado con detalle, sin embargo, si se considera que ese espacio es el mismo de todo el departamento, que se empezó a mostrar desde la primera secuencia, es posible asumir que Bill y Alice son una pareja con cierto status social y posibilidades económicas más altas de la media: el departamento está lleno de pinturas al óleo, las habitaciones son espaciosas, con piso de duela y por lo menos cuenta con dos baños, dos habitaciones, un despacho, una sala y un amplio comedor. Estos espacios complementan la construcción de los personajes y provocan cambios en comparación con la realizada en la novela, donde sólo se menciona que Fridolin es médico y se puede intuir (gracias al contexto sociocultural) que pertenecía a la nueva burguesía judía de Viena.²²

Aunado a lo anterior, también aparecen los íconos sonoros con la música extradiegética. Al respecto, cabe mencionar que para Ryan (2014a) dicha música no es parte del *storyworld* en el sentido de que no es algo que perciban los existentes. Sin embargo, desde la propuesta de Elleström (2021) es posible afirmar que, aunque los existentes no escuchen dichos sonidos, estos sí ayudan al espectador a construir el aspecto afectivo del momento, que en

²² En la novela se sabe que Fridolin es judío debido a los insultos que recibe de los estudiantes. En el filme, aunque Bill y Alice tienen un árbol de navidad (1:53:12), se alcanza a notar una menorá, lo cual puede ser parte de la colección de arte de Alice y una alusión al judaísmo del personaje literario.

este caso puede describirse como “tensión”, y esto influye en la construcción del *storyworld* en la mente del espectador.

En *Eyes Wide Shut* casi toda la secuencia de la conversación sucede con el audio del entorno, sin embargo, a partir del minuto (00:31:45) comienza a escucharse de forma muy tenue un sonido constante que genera el efecto de tensión. Este sonido empieza después de que Alice pregunta: “Do you remember last summer at Cape Cod?” (Kubrick, 1999, [00:31:30]), es decir, al inicio de su revelación a Bill. Este sonido es extradiegético, no lo escuchan ni Bill ni Alice, pero señala la tensión del momento o de Bill al escuchar el relato, la misma tensión que *Dream Story* sugiere al describir que Fridolin contestaba secamente o con cierta hostilidad. Así, mientras que el producto medial literario apela a la imaginación del lector a través del *minimal departure* (una persona que responde hostilmente está molesta), el producto medial filmico apunta al modo sensorial del espectador, creando la tensión que se busca transmitir a partir del sonido extradiegético.

El uso de este modo semiótico para señalar o provocar ciertos sentimientos en el espectador explica por qué *Eyes Wide Shut* puede ser vista como una película de misterio y tensión, mientras que la novela no genera el mismo efecto. Los modos semióticos del filme atraviesan directamente la inmersión del espectador y, en consecuencia, la construcción del universo narrativo.

La adaptación transmedial de la secuencia “fiesta-ritual”

Secuencia en *Dream Story*: Capítulo 4, páginas 231-239

Secuencia en *Eyes Wide Shut*: Minutos: (1:11:07)-(1:30:00)

En esta secuencia, durante el rito, se escucha una pieza musical, pero a diferencia de la pieza que en *Dream Story* es descrita como “melodía eclesiástica”, en el filme se percibe una pieza extraña con cantos ininteligibles. Esta pieza fue hecha por Jocelyn Pook y fue extraída de su disco *Deluge* (1997). La obra titulada “Backwards Priests” introduce una letra sacra rumana reproducida inversamente,²³ lo que genera la impresión de lo sacro pero misterioso e ininteligible. La percepción de esta modalidad semiótica cambia por completo la

²³ La letra en rumano dice: “Zisa Domnului catre ucenicii sai... Porunca noua dau voua... Domnului sa ne rugam pentru mila, viata, pacea, sanatatea, mantuirea, cercetarea, lasarea si iertarea pacatelor robilor lui Dumnezeu. Inchinatori, miluitori si binefacatori ai sfantului lacasului acestuia”. Lo que traducido y en orden correcto es: “Y Dios les dijo a sus aprendices... les di un mandamiento... que oraran al Señor por la misericordia, la vida, la paz, la salud, la salvación, la búsqueda, la licencia y el perdón de los pecados de los hijos

interpretación que se le podría dar al rito mencionado en *Dream Story*, y a diferencia de este último, el aspecto festivo no aparece durante la orgía. Por el contrario, el espectador puede tener la impresión de que la orgía es una continuación del rito. Esta impresión se ve reforzada por la pieza musical “Migration” de Jocelyn Pook y Manickam Yogeswaran, en donde se escuchan cantos en una lengua extranjera, lo que dota de mayor exotismo la escena. De este modo, gracias a la posibilidad sonora del tipo de medio cinematográfico, la secuencia de la fiesta-ritual se interpreta de manera distinta a la descrita en el tipo de medio literario, sin embargo, no es el único elemento.

Como se mencionó en el análisis de la primera secuencia, la relación entre el carnaval y la fiesta-ritual desaparece en el filme, ya que en el evento navideño de Victor Ziegler no se relaciona temáticamente de ninguna manera con la fiesta-ritual y las vestimentas oscuras de los enmascarados no aluden a ningún aspecto navideño o de alguna vivencia previa de Bill. Sin embargo, a nivel estructural del relato sí se guardó una relación entre la primera secuencia (la fiesta navideña) y la secuencia de la fiesta-ritual: temáticamente no están relacionadas, pero, al parecer, por influencia de Victor Ziegler, Nightingale y Amanda Curran son el nexo que hay entre los dos eventos. En el primer evento analizado Ziegler es el anfitrión de la fiesta navideña, donde Bill encuentra a Nightingale, en la segunda secuencia revisada Ziegler es invitado de la fiesta sexual y lleva a Nightingale a tocar para la ceremonia ritual. Sobre Amanda Curran se desconoce si Ziegler es el responsable de llevarla a la fiesta-ritual, sin embargo, ya había una relación previa según se estableció al inicio del filme.

Al final de esta secuencia aparecen las compresiones. Una vez que expulsan a Fridolin de la fiesta, este debe realizar un largo recorrido para regresar a casa y mientras viaja empieza a pensar lo ocurrido, qué pasó y cómo se lo explica. En el filme, este viaje queda comprimido y sólo aparece un corte de cámara que lleva a Bill de la fiesta a su casa; no hay viaje de regreso ni reflexiones sobre lo ocurrido. Dado que el tipo de medio cinematográfico es un medio que tiende a mostrar, resulta un poco problemático la adaptación de los pensamientos de Fridolin al filme. Sin embargo, según se puede corroborar en otros productos mediales, posibilidades le sobran a este tipo de medio para expresar dichas ideas.

de Dios. Los que oran, tienen misericordia y cuidan bien este lugar santo” (en: <https://www.deezer.com/en/track/4224137>).

La incertidumbre de los eventos de *Eyes Wide Shut* evita que el espectador pueda dar algún sentido a lo que pasa y forma parte de su identidad. Así, es posible que se decidiera dejar fuera del *storyworld* los pensamientos que pudiera tener Bill sobre su situación. De este modo, en la adaptación de *Dream Story* a *Eyes Wide Shut* se utilizaron las posibilidades del medio de manera que cambie su interpretación respecto a la obra original, sin cambiar completamente el sentido total del *storyworld*.

A partir de las descripciones de los eventos en *Dream Story* y de la mostración de los espacios y los existentes de *Eyes Wide Shut* se interpretan los eventos de forma diferente. Las modalidades semióticas del filme agregan y densifican la información sobre los personajes y los espacios mostrados. Esto no quiere decir que el producto medial literario sea menos complejo para proyectar su *storyworld*; lo que estas diferencias nos señalan es que el proceso de transposición provoca diferencias en la interpretación de los eventos como consecuencia de los cambios espaciales, temporales y de valores sociales. En cambio, estas diferencias también nos muestran cómo, a través de la adaptación, las posibilidades del medio permiten proyectar nuevos aspectos del *storyworld* a partir de modos semióticos diferentes a la modalidad simbólica verbal textual del producto medial literario.

Conclusiones

Este trabajo se emprendió con la intención de analizar la relación de adaptación y de transposición que establecen la novela *Dream Story* (1925-1926) y el filme *Eyes Wide Shut* (1999) desde una perspectiva consciente del medio. A partir de este análisis fue posible señalar de qué manera las diferencias mediales influyen en la interpretación de los personajes y la historia en general. Para ello fue necesario tomar una perspectiva intermedial desde la cual fue posible analizar nuestros objetos de estudio como fenómenos comunicativos que encuentran diferentes realizaciones a través de múltiples materiales semióticos y físicos. Considerados de esta manera, se llegó a establecer que nuestros dos objetos de estudio guardan ciertas relaciones de carácter intermedial que ayudan a explicar diferentes particularidades de cada producto medial.

El producto medial *Dream Story* fue adaptado al tipo de medio cinematográfico a través de una operación de transposición, dando como resultado *Eyes Wide Shut*, un producto nuevo, distinto al objeto-fuente. A nivel

narrativo, esta transposición implicó cambios en el *storyworld* a nivel temporal y espacial; y a nivel intermedial, la transmediación implicó cambios en la proyección sensorial de cada *storyworld*.

Así se puede firmar que, aunque sea posible mantener una “misma *fabula*”²⁴ (o dos historias parecidas) en dos productos mediales, son los aspectos mediales, dispuestos en la presentación de la historia, los que pueden cambiar la configuración e interpretación de los relatos. De este modo, en un proceso de adaptación, mientras que la *fabula* puede permanecer casi idéntica a nivel estructural, en los *sjuzhets* habrá diferencias que provocarán proyecciones distintas de sus respectivos *storyworlds*.

Dentro de estas diferencias se encuentran los cambios generados por las diferentes posibilidades de cada medio. Visto desde una perspectiva transmedial, la translación de la importación cognitiva (el relato de *Dream Story*) tuvo como consecuencia transformaciones y adaptaciones al nuevo medio, es decir, en palabras de Elleström (2010), algo se conservó, se deshizo de algo más y se agregó algo nuevo durante dicha transferencia. Uno de los principales aspectos que se agregaron al *storyworld* fueron las posibilidades del medio cinematográfico, mientras que *Dream Story* maneja una modalidad semiótica textual simbólica, *Eyes Wide Shut* presenta una modalidad semiótica icónica visual, icónica sonora y simbólica textual para proyectar su propio *storyworld*. Esto quiere decir que, considerados como productos mediales, cada obra tiene una posibilidad distinta de proyectar su *storyworld* y, por lo tanto, de generar distintas interpretaciones. En palabra de Kafalenos (1999, 2006) se puede afirmar que la configuración de cada relato estará “mediada” por las posibilidades de cada medio y como consecuencia generará distintas interpretaciones y, en la terminología de Ryan (2014a), construcciones de *storyworlds*.

Cabe mencionar que las diferencias entre los existentes de cada producto medial están atravesadas por las posibilidades de cada medio. Así, en el filme hay una serie de expansiones que ayudan a profundizar en ambos personajes, a diferencia de la novela. A través de los íconos visuales, el filme permite observar aspectos que no son descritos en la novela o se mencionan vagamente. De este modo, el cuerpo, el rostro y la expresividad de los existentes es visible y son elementos que suman a la interpretación. Alice tiene una

²⁴ En este capítulo se decidió recuperar las grafías inglesas para *sjuzhet* (la representación) y *fabula* (la secuencia cronológica abstraída de la representación).

presencia más fuerte en la pantalla porque expresa de manera más compleja sus emociones a partir del tono de voz, las miradas y las gesticulaciones; en cambio, Bill se muestra más pasivo que Fridolin porque su rostro siempre es taciturno e incrédulo ante cada nueva revelación que se le presenta durante todo el filme.

Por otro lado, la novela permite una cierta reconstrucción de las reflexiones y pensamientos de Fridolin, lo que brinda una cierta guía al espectador para interpretar los eventos que ocurren. En este sentido, el filme no proyecta ninguna reflexión explícita de Bill, aunque muestra varias secuencias de Alice teniendo un encuentro sexual con el *marine*. Esta cinemática indica al espectador lo que imagina Bill y da una cierta pista para suponer lo que Bill tiene en mente. No obstante, esto no es suficiente para que el espectador tenga una cierta guía como en la novela.

Este trabajo ha servido para reconocer la importancia de las modalidades de los tipos de medios en la transmisión de sus importaciones cognitivas y *storyworlds* (para los tipos de medios con posibilidades narrativas). A partir de las conclusiones alcanzadas en esta investigación es posible seguir cuestionando cómo influyen otras posibilidades mediales en la construcción de los *storyworlds*. Tipos de medios más recientes, como los videojuegos y los podcasts, cuentan con sus propias posibilidades, las cuales valdría la pena analizar para reconocer cómo construyen los relatos y cómo estos son percibidos por los usuarios.

Referencias

- Alter, M. P. (1971). Schnitzler's Physician: An Existential Character. *Modern Austrian Literature*, 4(3), 7-23.
- Barthes, R. (1972). Introducción al análisis estructural de los relatos, en R. Barthes, A. J. Greimas, C. Bremond, J. Gritti, V. Morin, C. Metz, T. Todorov y G. Genette, *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Cánovas Méndez, M. (2011). Tema y narración en *Eyes Wide Shut*. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187-748, 439-445. <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.748n2022>

- Elleström, L. (2010). The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations, en L. Elleström (Ed.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Palgrave Macmillan.
- _____ (2013). Adaptation within the Field of Media Transformations, en J. Bruhn, A. Gjelsvik y E. F. Hanssen (Eds.), *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*. Bloomsbury.
- _____ (2019). *Transmedial Narration. Narratives and Stories in Different Media*. Palgrave Macmillan.
- _____ (2021). The Modalities of Media II: An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations, en L. Elleström (Ed.), *Beyond media Borders 1. Intermedial Relations among Multimodal Media*. Palgrave Macmillan.
- Farese, G. (2001). Arthur Schnitzler, a setenta años de su muerte (Trad. G. Alonso). *TEMPO. Casa del tiempo*, 3(33), 66-79.
- García, M., Infante, M., Libonati, A. y Murad, D. (2019). Cine de los 90 en los Estados Unidos: nuevos paradigmas. *Agora UnLaR*, 4(9), 186-198.
- George, A. X. (2016). Young Vienna in *The Routledge Encyclopedia of Modernism*. <https://doi.org/10.4324/9781135000356-REM699-1>
- Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell.
- Herzog, H. H. (2011). *Vienna is different. Jewish Writers in Austria from the Fin de Siècle to the Present*. Berghahn Books.
- Kafalenos, E. (1999). Not (Yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Suppressed Information in Narrative, en D. Herman (Ed.), *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Ohio State University Press Columbus.
- _____ (2006). *Narrative Causalities*. Ohio State University Press
- Kreider, T. (2000). A Review of Eyes Wide Shut. *Film Quarterly*, 53(3), 41-48.
- Kubrick, S. (Director). (1999). *Eyes Wide Shut* [Ojos bien cerrados] [Película]. Warner Bros. Pictures; Stanley Kubrick.
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités/Intermediality*, (6), 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Roudinesco, E. (2021). *Freud en su tiempo y en el nuestro*. DeBolsillo.
- Ryan, M. L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington & Indianapolis Press.
- Ryan, M. L. (2014a). Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology, en M. L. Ryan y J. N. Thon (Eds.),

- Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology.* University of Nebraska Press.
- _____ (2014b). *Storyworlds across Media: Introduction*, en M. L. Ryan, y J. N. Thon (Eds.), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology.* University of Nebraska Press/Lincoln and London.
- _____ (2019). *From Possible Worlds to Storyworlds. On the Worldness of Narrative Representation*, en A. Bell y M. L. Ryan (Eds.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology.* Board of Regents of the University of Nebraska.
- Ryan, M. y Lenos, M. (2020). *An introduction to film analysis. Technique and Meaning in Narrative Film.* Bloomsbury Academic.
- Saint-Gelais, R. (2005). *Transfictionality* in D. Herman, M. Jahn y M. L. Ryan (Eds.), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory.* Routledge.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2022). *Hollywood y la evolución del sueño americano. De la sociedad ansiosa de los 90 a los escenarios del apocalipsis y la regeneración.* *Historia y comunicación social*, 27(1), 233-242. <http://dx.doi.org/10.5209/hics.68980>
- Schnitzler, A. (2002). *Dream Story in Night Games and other stories and novellas* (Trad. M. Schaefer). Ivan R. Dee.
- Schorske, C. E. (1980). *Fin-de-siècle. Vienna: Politics and Culture.* Alfred A. Knopf, inc.
- Vitek, J. (2001). *Another Squint at Eyes Wide Shut. A Postmodern Reading.* *Modern Austrian Literature*, 34(1/2), 113-124.

PARTE II

CINE Y MODERNIDAD

5. *Una mujer dulce* de Bresson: Dostoyevski en el cine y los desgarros de la Modernidad

Fernando Huesca Ramón

Resumen

Una mujer dulce de Bresson es una adaptación cinematográfica de la novela corta *La dulce* de Dostoyevski. La estética del joven Georg Lukács ofrece un marco óptimo de lectura de ambas fuentes en la medida en que, en textos como *Teoría de la novela*, el joven Lukács pondera la pobreza existencial y fragmentación subjetiva e intersubjetiva del ser humano en la modernidad capitalista. Las obras de Dostoyevski y Bresson, así, contarían como documentos de denuncia de la inhumanidad del modo capitalista de producción y la civilización occidental. *Una mujer dulce* y *La dulce* ofrecen una ventana estética a la violencia patriarcal que acompaña a estos modos culturales. La obra general de Lukács ofrece un marco óptimo de lectura del arte en clave ética y política.

Palabras clave: civilización, capitalismo, violencia, reflejo, Dostoyevski.

Abstract

A gentle woman from Bresson is a cinema adaptation of Dostoevsky's short novel *A gentle creature*. The young Lukács' Aesthetics offers an optimal frame of interpretation for both sources, in so far as in texts such as *Theory of the novel*, the young Lukács reflects upon the existential poverty and subjective and intersubjective fragmentation of human beings within capitalist

modernity. Dostoevsky's and Bresson's works, so, would count as documents of denunciation of the inhumanity of the capitalist mode of production and Western civilization. *A gentle woman* and *A gentle creature*, offer an Aesthetic window to patriarchal violence, which accompanies this cultural modes. Lukács general intellectual production offers an optimal frame of interpretation of art in an ethical and political framework.

Keywords: civilization, capitalism, violence, reflection, Dostoevsky.

La mayoría de sus comentadores reconoce en la literatura rusa dos personalidades dominantes: la de Tolstoy y la de Dostoevsky. Un crítico de la nueva Rusia, Ilya Ehrenburg, ha escrito que, en las nuevas generaciones, el ascendiente de Tolstoy es, ciertamente, mayor que el de Dostoevsky, contra lo que se entretienen en suponer, en sus arbitrarias conjeturas sobre el fenómeno bolchevique, gentes incapaces de concebir sino una Rusia más o menos neurótica. La literatura de estirpe dostoevskiana refleja, en mi opinión, la neurosis de una burguesía retardada, que no llegó a encontrar su equilibrio en el poder político. La literatura de Tolstoy tiene un espíritu diverso. Dostoevsky decía que las obras de Turgueniev y Tolstoy, por bellas que fueran, eran una literatura de pomietschik; esto es, de terratenientes.

José Carlos Mariátegui

“El centenario de Tolstoy”

Variedades, Lima, 15 de septiembre de 1928

Dostoyevski es un enigma y un laberinto literario, en el sentido de que la riqueza de las formas y los contenidos de su literatura han fascinado a generaciones de receptores desde el joven Lukács, Nietzsche, Lévinas, Camus y Hesse hasta José Revueltas, quien a diferencia de los primeros detenta profundos intereses en el papel social del arte, en comunidades y territorios concretos y en su posibilidad de constituir una contribución para la transformación de la realidad en un sentido comunista.¹ Cineastas como Kurosawa, Tarkovsky, y

¹A partir de los estudios biográficos de López Soria se puede concluir que Lukács, antes de su giro al marxismo y al Partido Comunista de Hungría, ya se interesaba por influir en su sociedad por medios artísticos; estos esfuerzos fueron aplastados por el conservadurismo político húngaro, marcando el abandono de parte de Lukács del camino de

en este caso Robert Bresson, igualmente han saludado y retratado en el cine las inquietudes existencialistas y críticas hacia la sociedad moderna del autor ruso. En el caso de la exposición de la que me ocupó en esta ocasión, se trata del examen de una novela corta, *La dulce* (2019), y de su reflejo estético en el filme *Una mujer dulce* de Bresson.

¿Cómo acercarse a Dostoyevski desde la filosofía o la teoría literaria? De entre las recepciones arriba apuntadas, opto por recuperar la del joven Lukács, mencionando, en su momento, someramente, cómo el viejo Lukács, es decir, el filósofo marxista y militante comunista, comprometido autor de *Historia y conciencia de clase* y de una *Estética* marxista, regresa al caso Dostoyevski, en una óptica distinta a la del existencialismo y el utopismo, en un modo que, de alguna manera, puede entroncar con los intereses estéticos y políticos de autores igualmente marxistas como José Revueltas, Herbert Marcuse y Angela Davis. Al final de *Teoría de la novela* Lukács declara:

Pertenece ya al mundo nuevo. Sólo el análisis formal de sus obras permitirá saber si Dostoyevski es ya el Homero o el Dante de ese mundo nuevo, o se limita a suministrar los cantos que poetas posteriores tejerán, junto con los de otros precursores, en una gran unidad: si es el cimiento o es ya una plenitud. Y sería pura mántica histórico-filosófica el resolver si estamos realmente a punto de abandonar el estadio de la pecaminosidad consumada o si son meras esperanzas las que anuncian la llegada de lo nuevo, indicios de un futuro todavía tan débil que el estéril poder del ente mero puede aplastarlo cuando quiera, como en juego. (1975, p. 420)

El joven Lukács concibió inicialmente su *Teoría de la novela* como un ensayo sobre Dostoyevski, proyecto que nunca se concluyó (se atraviesa aquí el giro al marxismo de Lukács en 1918 y su adherencia comunista militante de por vida):

Con miedo escribo aquí –como el único acorde de conclusión posible a lo dicho hasta aquí [falta de vitalidad y compromiso existencial en el mundo moderno y su literatura– F.H.R.] –el hombre de nuestro poeta épico más grande, en quien he

la literatura y la crítica literaria, para pasar al de la ciencia y la praxis marxista: “Cuando Lukács en 1904 intente participar directivamente en este ambiente de renovación y funde junto con otros tres amigos la Compañía Thália de teatro, se esforzará por meter en los ambientes escénicos budapestinos las obras más sobresalientes del teatro contemporáneo.” (López, 2021, p 52).

pensado constantemente al escribir esto, el nombre santificado de Dostoyevski. (1998, p. 378)

Se buscaría en vano una definición de la obra de Dostoyevski como novela en el gran texto clásico de juventud de Lukács,² así como una consideración clara, distinta y conceptualizada del autor ruso como el gran Homero o poeta épico de la época moderna. Lo que es sorprendente a la fecha es que, solamente dos semanas antes de su adherencia al Partido Comunista Húngaro, Dostoyevski constituya una orientación ético-política, una suerte de límite trascendental, con el cual el todavía protoexistencialista y crítico literario se mantiene a raya, al igual que Weber, Freud y otros, del entusiasmo bolchevique:³

El bolchevismo se basa en aquella asunción metafísica de que el bien puede surgir del mal, de que es posible, como dice Razumikhin en *Crimen y castigo*, mentir nuestro camino hacia la verdad. El autor de estas líneas no es capaz de

² Antes de la cita referida, Lukács señala en su *Teoría de la novela*: “En las obras de Dostoyevski se dibuja finalmente este nuevo mundo, lejos de toda lucha contra lo existente, como realidad simplemente contemplada. Por eso él mismo y su forma están fuera de estas consideraciones: Dostoyevski no ha escrito novelas, y el ánimo configurador visible en sus obras no tiene nada que ver, ni afirmativa ni negativamente, con el romanticismo europeo del siglo diecinueve ni con las múltiples reacciones, no menos románticas, contra él.” (p. 420).

³ Bolívar Echeverría, en su marxismo abierto desde Latinoamérica, considera igualmente en esta línea de pensamiento que el bolchevismo fue un fracaso político: “Sin posibilidades reales de constituirse en un orden social realmente diferente y alternativo frente al orden capitalista y su civilización; sin posibilidades efectivas de desarrollar una estructura técnica acorde con una reconstitución revolucionaria de semejante alcance –hecho que se manifestó temprana y dramáticamente en la historia de la revolución bolchevique–, ‘el mundo socialista’ no pasó de ser una *recomposición* deformada, una versión o repetición deficiente de ese mismo orden social y de esa misma civilización: una recomposición que, si bien, lo separó definitivamente de él, lo mantuvo sin embargo irremediablemente en su dependencia. Lo distintivo del *comunismo soviético* y su modernidad no estuvo –paradójicamente– en ninguna erradicación, parcial o total, del capitalismo. Lo característico de él consistió en verdad en lo periférico de su europeidad y en lo dependiente de su economía y en el carácter estatal de la acumulación capitalista que lo sustentaba” (2018, p. 196). El viejo Lukács se opone tajantemente a este entendido del bolchevismo y de la historia de la Unión Soviética: “Si se me permite la siguiente formulación: desde mi punto de vista, aun el peor socialismo es preferible antes que el mejor capitalismo. Estoy profundamente convencido de esto, y viví esos tiempos con esta convicción. Esos tiempos tenían su lado positivo, igualmente, puesto que el socialismo entonces estaba edificándose. Nunca he tenido dudas sobre ello. En la Unión Soviética fue creada una industria moderna que hizo posible la resistencia a Hitler” (2003, p. 121).

refutar esta fe, y por lo tanto, ve en la raíz de la posición bolchevique un dilema moral irresoluble, en la medida –en que de acuerdo a su convicción– la democracia exige nada menos que una inhumana abnegación y autosacrificio, de parte de aquellos que la quieren impulsar consciente y honestamente. (Lukács, 1918, p. 232)

Esto es contrastante con el Lukács de *Significación actual del realismo crítico*, donde Dostoyevski es criticado precisamente por no considerar al socialismo como una alternativa viable a la sociedad capitalista, y por recaer en una mística cristiana, como parte de su *ethos* literario y político.⁴ De manera importante, Kracauer (2006), desde el frente de la Teoría crítica alrededor de la Escuela de Frankfurt, considera este mismo motivo de análisis fuera del frente de la militancia comunista, trazando, en su caso, interesantes vínculos entre el autor de *Crimen y castigo* y Nietzsche en torno a la crítica a la sociedad occidental moderna.⁵ Cabe aquí señalar someramente que para Gorki y los revolucionarios rusos, así como para neuropsicólogos soviéticos hegelianos y leninistas, es Tolstói y no Dostoyevski un modelo metodológico de reflejo literario, una inspiración moral para la praxis social y una cantera de ejemplos bien certeros sobre los modos y maneras específicos de la comunicación humana por medio de signos;⁶ pero eso es motivo de otra investigación.

⁴ “El héroe del relato de Dostoyevski sufre antes que nada por la inhumanidad del capitalismo naciente, del capitalismo que acuña todas estas relaciones de los hombres entre sí. En medio de ese mundo, contra el cual se rebela con todas las fibras de su ser, rechaza asimismo, o al menos con igual pasión, la perspectiva de una solución socialista (palacio de cristal, hormiguero, etc.). La protesta contra la inhumanidad del capitalismo vira ya aquí hacia una crítica sofisticado-igualitaria, anticapitalista-romántica del socialismo y la democracia. El miedo al socialismo transforma al hombre en la sociedad capitalista en un ser perdido; en el caso de Dostoyevski, su adhesión a una religiosidad y una mística paneslavista encubre esta tendencia, aunque sólo parcialmente y, en gran medida, de un modo aparente.” (Lukács, 1984, p. 80).

⁵ “Es preciso llevar en sí a Cristo, como Nietzsche, para poder elegirlo como guía, y hay que haber recorrido todos los grados de la concepción individualista de la vida para poder hacerse partidario de Dostoyevski.” (Kracauer, 2006, p. 129).

⁶ “En las novelas de Tolstói, quien a menudo se ocupó de la psicología del entendimiento, se encuentran muy buenos ejemplos de la condensación del habla externa y de su reducción a predicados: ‘Nadie oyó claramente lo que dijo, pero Kiti le entendió. Ella le entendía porque su mente estaba continuamente atenta a sus necesidades.’ (*Ana Karenina*, parte V, capítulo 18). Podríamos decir que los pensamientos de ella, siguiendo los pensamientos del hombre moribundo, contenían el sujeto al que se refería la palabra de él, que nadie más entendió. Pero quizás el ejemplo más llamativo es la declaración de

En lo que respecta a la propia novela corta de Dostoyevski, no es poca cosa resaltar el motivo del silencio como praxis rebelde frente a un presente descarnado, el de la opción del *gesto*,⁷ en lugar del acoplamiento lingüístico de los unos entre los otros y, a final de cuentas, del suicidio como acto de libertad, frente una sociedad (moderna, capitalista, civilizada, tecnológica, etcétera) que es impasible ante el sufrimiento humano y ante el dolor de los extranjeros y marginados. De nuevo, Dostoyevski, luego del exilio en Siberia, es un cristiano obstinado, un revolucionario de las formas que ha tendido tentáculos insospechados hasta el presente, en una praxis de divulgación radical del Nuevo Testamento; la recuperación de Lévinas de su legado es un testimonio relevante de esta línea religiosa en clave hebrea.⁸ Tal vez es el caso que el joven Lukács, no lejano del todo al cristianismo por su adherencia a Kierkegaard, a Meister Eckhart y a San Francisco de Asís, pero jamás un mártir, como puede serlo Tarkovsky como cineasta,⁹ no ha podido o no ha querido ver esta vertiente de la recepción de Dostoyevski. En él no es

amor entre Kiti y Levin por medio de letras iniciales (*Ana Karenina*, parte IV, capítulo 13)” (Vigotsky, 2020, p. 192).

⁷ “Tal vez porque el gesto es una necesidad vital de fuerza primigenia; tal vez porque el hombre que quiere ser ‘sincero’ (una de las palabras más frecuentes de Kierkegaard) ha de conseguir de la vida inequívocidad, ha de aferrar tan fuertemente a ese Proteo en eterno cambio de forma que no pueda ya moverse una vez que le haya revelado la sentencia. El gesto es tal vez –por servirme de la dialéctica de Kierkegaard– la paradoja, el punto en el que se cruzan realidad y posibilidad, la materia y el aire, lo finito y lo ilimitado, la forma y la vida. O más precisamente y más cerca del léxico de Kierkegaard: el gesto es el trampolín con el cual el alma pasa de lo uno a lo otro, el salto con el que abandona los hechos siempre relativos de la realidad para alcanzar la eterna certeza de las formas. El gesto es, dicho con una palabra, el salto único con el que lo absoluto se transforma en posible en la vida. El gesto es la gran paradoja de la vida, pues sólo en su rígida eternidad tiene lugar todo instante fugaz de la vida y se convierte en verdadera realidad.” (Lukács, en “La forma se rompe al chocar con la vida (Sören Kierkegaard y Regina Olsen)”, 1975, p. 58).

⁸ “Creo que fueron, antes que nada, todas mis lecturas en ruso, específicamente: Pushkin, Liermontov y Dostoyevski, sobre todo Dostoyevski. La novela rusa, la novela de Dostoyevski y Tólstoi me parecían sumamente preocupadas por cuestiones fundamentales. Libros transidos de ansiedad –con una esencial y religiosa ansiedad–, más aptos para ser leídos buscando el sentido de la vida. El sentido de la vida era una frase común en el *lycée*, referida a los héroes de Turguéniev. Muy esencial, en efecto. Éstas son novelas en las que las dimensiones trascendentes del amor son reveladas en sus modestias, antes de que aparezca nada erótico; en las que una expresión como ‘hacer el amor’ se torna una escandalosa profanación y no tanto una indecencia. Los sentimientos de amor, tal como eran retratados en estos libros, fueron, ciertamente, la fuente de mis empresas filosóficas” (Lévinas, citado por Medina, 2014, p. 28).

⁹ Véase Tarkovsky (2005) para los testimonios de vida y perspectiva ético-estética del cineasta soviético.

la comunidad cristiana primitiva el paraíso perdido que solamente puede anhelar melancólicamente el sufriente del presente, sino el mundo redondo, colorido y jovial de los antiguos griegos. Adelanto uno de los motivos interpretativos de Bresson en su adaptación cinematográfica de *La dulce*: la cerrazón patriarcal del usurero ante la mujer dulce, su obsesión con convertirla en una muñeca de escaparate y por someterla a las rígidas convenciones de la sociedad burguesa, su amor por el dinero y su apego al orden social establecido, hacen comprensible la vía suicida; tal vez son los recursos estéticos propios del cine los que hacen resaltar el dominio despótico sobre la mujer, de una manera que hace innecesario acentuar el monólogo interior y la inconcebible crueldad del varón hacia la mujer que se aprecia en el original novelístico:

Estas palabras, “por usted” las recalqué *en un sentido determinado*. Cruel. Ella enrojeció otra vez por ese “por usted”, pero no dijo nada. No tiró el dinero, lo cogió. ¡Así es la miseria! ¡Y qué roja se puso! La había herido. Cuando ella ya había salido, me pregunté si merecía la pena darle dos rublos a cambio de humillarla. ¡Ja, ja, ja! Recuerdo que lo pensé dos veces: ¿merece la pena? ¿De verdad? Y, riendo, pensé que sí. Me alegré mucho. No era maldad: detrás había una idea, una intención. Yo quería ponerla a prueba, porque sentía curiosidad por ella. (Dostoyevski, 2019, p. 19)

Bresson, fiel a su parsimonia cinematográfica, traza la tragedia de la sociedad patriarcal occidental con apenas unos encuadres y diálogos mínimos. Que algo de las vanguardias decimonónicas apuntaban ya a los recursos cinematográficos es parte de la estética de Walter Benjamin.¹⁰

“Aquí tienen el relato. Lo he denominado ‘fantástico’, aunque, según mi opinión, es completamente real. Aun así, tiene formalmente un elemento fantástico, y creo que debo explicar esto desde el principio” (Dostoyevski, 2019, p. 9), se lee en las “Notas del autor” al arranque de la novela corta. Se sabe ya bien que un sello esencial de las vanguardias artísticas, incluyendo la literaria, es el rechazo a la poética de Aristóteles y a su fundamental distinción entre realidad y ficción, así como al concomitante concepto de mimesis. ¿Qué realidad objetiva representa Dostoyevski? El viejo Lukács, y tal vez nadie más, se atreva a lanzar esta sencilla pregunta. De nuevo, las formas

¹⁰ Véase Benjamin (2003).

esenciales de Dostoyevski como el monólogo interior, el devenir frenético de un torbellino de pasiones sin armonía y la polifonía identificada por Bajtín, no parecen apuntar realmente a un retrato mimético o periodístico del presente, sino más bien a una intervención en lo real mismo, a partir de un exceso de negatividad y crueldad en la narrativa, del que hacen eco Adorno y Marcuse en sus teorías estéticas críticas.¹¹ ¿Se ganaría algo proyectando una supuesta psicopatología en el autor de *Crimen y castigo*, como para encontrar en su obra una mera proyección de estados mentales propios de los extremos más extremos dentro de los manuales psiquiátricos contemporáneos? Como en el caso de *El doble* del autor ruso, la escritura, tomada como indicio de procesos mentales en los personajes, es atropellada, entrecortada, frenética y por momentos delirante. De aquí que el propio Adorno resguarde a autores y artistas, como Baudelaire, de reducciones psicopatológicas de su obra.¹² Hacia la conclusión del folleto de Dostoyevski se lee: “Todo está muerto, hay cadáveres por todas partes. Alrededor de ellos sólo hombres, el silencio, ¡eso es la Tierra! ‘Hombres, amaos los unos a los otros.’ ¿Quién dijo eso? ¿De quién son esas palabras?” (2019, p. 116). El cristianismo primitivo no le es ajeno a Bresson,¹³ como demuestran *Diario de un cura de campaña* y *Al azar de Baltazar*. Resulta curioso que a la par de la suavización de la crueldad estética de Dostoyevski en el reflejo cinematográfico, Bresson incluye una concepción darwiniana del mundo, como acompañamiento de la narrativa fílmica en la escena del Museo de Paleontología y Anatomía Comparada:

¹¹ Véase Adorno (2010), Marcuse (2007).

¹² “El psicoanálisis ve las obras de arte esencialmente como proyecciones de lo inconsciente de quienes las han producido y olvida las categorías formales frente a la hermenéutica de los materiales; transfiere (por decirlo así) la banalidad de unos médicos exquisitos al objeto más inapropiado, a Leonardo o a Baudelaire. Hay que desenmascarar lo filisteo pese a todo el énfasis en el sexo, de estos trabajos (herederos, en muchos sentidos, de la moda biográfica) que presentan como neuróticos a artistas cuya obra expone la negatividad de lo existente sin censura” (Adorno, 2010, p. 18).

¹³ “Me gustaría reconsiderar aquí lo que considero que es el filme a partir de una fuente literaria, más subestimado de Bresson: *Une femme douce* (1969), o *Una mujer dulce*, su primera obra a color y su noveno filme, a partir de la novela de 1976 de Dostoyevski. Bresson consideraba a Dostoyevski como el novelista más grande del mundo, indudablemente por su veta espiritual, puesto que Bresson evade la preocupación del ruso por la verdad y su exploración de la psicología humana. Puesto de otro modo, este de lo más católico de los cineastas siempre impide que la superficie y la profundidad del naturalismo nos distraiga de los momentos místicos en sus filmes, que no pueden ser explorados o revelados de ninguna manera positivista” (Cardullo, 2017, p. 46).

“Tenías razón: la misma materia prima para todos los animales. Es extraordinario” (Bresson, *Una mujer dulce*).

¡Ah, escuchen, escuchen...! Ya me he lanzado, y me estoy haciendo un lío, como siempre... Lo que pasa es que quiero acordarme de todo, hasta el más mínimo detalle. Quiero poner las ideas en orden y no lo consigo, quiero todos los detalles, las minucias... (Dostoyevski, 2019, p. 22)

Lo anterior se lee en el primer capítulo. En el texto no hay un ordenamiento usual (inicio- nudo–desenlace), imbuido de caracteres que enuncian sus modos de pensamiento y que actúan en el mundo literario, obedeciendo a algún tipo de lógica dramática como en *Antígona* o *El rey Lear*. Un comentarista del texto apunta que “*La dulce* tiene como narrador a un usurero que parece dirigirse a un auditorio, o a un juez, cuando no a sí mismo” (Gómez, 2019, p. 122). Agrego aquí solamente el recurso literario de la inclusión del lector –¿tal vez una innovación de género explorada ya en las *Confesiones* de San Agustín?– como parte de las estrategias comunicativas de Dostoyevski: “Si no tengo nada que perder, ¿no será mejor elegir al peor, o sea, al tendero rico, y que me mate en una de sus borracheras? ¿Qué dicen? ¿Hubiera podido pensar esto ella?” (2019, p. 36), declara el usurero del texto. La exclusión de la mujer obtiene un reflejo negativo intenso en el texto dostoyevskiano; en el caso del filme, los diversos planos y los mapas emocionales de los personajes son los que muestran la asimetría histórica de los géneros sexuales. Es cierto que la reflexividad interior está igualmente colocada en el varón en la versión cinematográfica, pero vemos las respuestas y resistencias de la dulce en viva voz y color. “Íbamos y volvíamos en silencio. ¿Por qué hubo silencio desde el principio?... Y yo tenía razón, y al día siguiente de cada arrebato discutíamos” (Dostoyevski, 2019, p. 47). La vida matrimonial no es nada idílica igualmente en el filme: “Después, todo fue una excusa para pelear. Si no hubieran sido las flores, habría sido otra cosa. —Pensé que no te gustaban las flores. ¿Quién te las dio?, —Nadie. —Alguien lo hizo, mientes. ¡Dime, dime! —¡Déjame!”

En la era de la crítica decolonial y de género no sorprende del todo ver el filme de Bresson como un documento de la violencia doméstica que no cae en los melodramas de mercado de Hollywood o de la industria cultural mexicana; Dostoyevski evangelista no es un catequista de púlpito o un moralizador del arte como Schiller. Sabemos bien cómo Hollywood y la industria

cultural del cine explotan las emociones del espectador para obtener ganancias; siguiendo a Adorno y Marcuse, las formas negativas en el arte generan una disonancia en el espectador, antes bien que una identificación positiva –esta me parece una pauta de lectura adecuada para la mostración en la literatura y en el cine del tema de los celos de pareja, en una clave distinta del arquetipo *Otello* (heredero del drama clásico):

Resumiendo. El asunto, con todo incluido, me costó unos trescientos rublos. En dos días me las arreglé para colarme en la habitación contigua, tras una puerta cerrada, y espiar el primer *rendez-vous* de Efimovich con mi mujer. Justo el día antes habíamos tenido un encuentro breve pero muy importante para mí. (Dostoyevski, 2019, p. 56)

En el filme, el usurero sale a buscar a la mujer dulce, encontrándola en compañía de un varón en un auto: “De repente se levantó y habló. —Sal, vamos. —Yo había concebido unas palabras, eran a favor suyo. Ella pudo haberme visto desde el retrovisor y pensar de inmediato”. La negación de la autonomía de la mujer en la sociedad contemporánea obtiene un retrato cinematográfico crítico.

Se podría decir que hasta la inocencia de los idiotas y mujeres fatales en Dostoyevski es autculpable, es decir, la opresión patriarcal del usurero no se ejerce sobre una blanda materia sin forma y sin alma, meramente pasiva y contemplativa. La dulce es una mujer igualmente temible, y de nuevo, son los recursos cinematográficos los que parecen darle carne y hueso a un personaje que en momentos difícilmente hace evocar alguna catarsis por la contemplación. El episodio de la pistola es revelador y bien manifiesto en la versión cinematográfica, al igual que en la novelística:

Creo que eran más de las siete de la mañana cuando me desperté, ya era casi de día en la habitación. Me desperté muy despejado, plenamente consciente y abrí los ojos de golpe. Ella estaba delante de la mesa y tenía el revólver en las manos. No se dio cuenta de que me había despertado y que la veía. De repente, se acercó a mí con el revólver. Cerré los ojos e hice como que dormía profundamente... Ella me miraba directamente a los ojos, el revólver estaba ya en mi sien. Nuestras miradas se cruzaron. No nos miramos más de un segundo. (Dostoyevski, 2019, p. 66)

¿Por qué se ha suicidado la dulce? La intensiva autorreflexividad del usurero en la novela responde: “Es un claro malentendido, tienen ustedes razón. Todavía podía vivir conmigo. O, si no, ¿sería anemia? ¿La anemia simplemente, el agotamiento de la energía vital? Ella se cansó durante el invierno, es eso... ¡Mi retraso!” (Dostoyevski, 2019, p. 114). En el filme cinco minutos habrían sido suficientes para evitar el desenlace fatal (ella está acompañada constantemente por la sirvienta Anna y por su propio marido, pero basta un instante para que se ejecute la decisión fatal). Tal vez. No hay *epos* o drama clásico sin víctimas sacrificiales, pero como expone Hegel en su estética de madurez, Antígona, Agamenón, son héroes con causa; por más atroces que sean sus actos y sacrificios, la *polis* los requiere y los dioses los santifican.¹⁴ Para el joven Lukács ya el drama shakespeariano y la novela de Dostoyevski beben de la muerte de Dios.¹⁵ “No, de verdad, cuando se la lleven mañana, ¿qué será de mí?” (Dostoyevski, 2019, p. 117), concluye la novela. Un cierre de clavos en el ataúd, y sin más termina el filme.

En la apropiación cinematográfica Bresson incluye innovaciones, como la escena de Hamlet en lugar de *La búsqueda de la felicidad* y *Aves canoras* en la novela corta –podría ser que el “¡Da igual! ¿A quién le interesa esto?” (Dostoyevski, 2019, p. 47) encuentra su eco fílmico en la “incorrecta” representación teatral contemplada por el usurero y la mujer dulce, luego cotejada en el original shakespeariano por ésta. ¿Puede ser un ser humano coherente consigo mismo? ¿Se gana algo buscando la corrección estética en cada representación teatral de los clásicos? De hecho, otra innovación fílmica interesante de Bresson es una inserción de la discusión sobre el estatuto y límite de las artes y de la comparación entre el arte cinético y la pintura, lo que en vanguardistas, así como en Hegel, Adorno, Marcuse y otros, ha llevado a la reflexión sobre la esencia y fin del arte. Finalmente, la inclusión de las guerras contemporáneas, un recurso fílmico de Bresson igualmente empleado en *El diablo*, probablemente puede dar cuenta de un alejamiento de la forma política dostoyevskiana, donde la exposición del interior de los personajes y de los entornos que los oprimen y marran su comunicación, obtiene el

¹⁴ Véase Hegel (2006).

¹⁵ “El abandono de dios en que se encuentra el mundo se manifiesta en la inadecuación de alma y obra, interioridad y aventura; en la falta de coordinación trascendental para los esfuerzos humanos. Esa inadecuación tiene, dicho groseramente, dos tipos: el alma puede ser más estrecha o más ancha que el mundo externo que se le da como escenario y sustrato de sus acciones” (Lukács, 1975, p. 363).

enfoque en detrimento del retrato periodístico de factores como la historia efectiva de Rusia, o los procesos coloniales europeos de finales del siglo XIX.

“Así es como es” es el lema con el que Adorno defiende la literatura de vanguardia de Kafka y Dostoyevski:

Al impedir la contaminación con lo que simplemente es, el arte moderno lo abraza tanto más inexorablemente. La fuerza de Kafka ya es la de un sentimiento de realidad negativo; lo que en él le parece fantástico a quienes no entienden nada es el *comment c'est*. (Adorno, 2010, p. 33)

¿No hay vía de salida de la sociedad asfixiante que lleva a personajes como Charles de *El diablo, probablemente* y a la mujer dulce al suicidio como último suspiro de libertad en el Valle de Lágrimas de la Tierra? El joven Lukács, a lo mucho, responde con la utopía dostoyevskiana de nuevos mundos apuntada al inicio de esta presentación. El viejo Lukács responde con una estética del realismo, inspirada en Aristóteles, Hegel y Marx, y que abre terrenos en la forma y el contenido para explorar nuevas maneras de relación entre seres humanos y con las tecnologías del arte, que hablen intensivamente de una *humanización* progresiva y consciente, como parte de una teleología materialista, algo que está fuera tanto del horizonte del joven Lukács, como de la Teoría crítica en general; el concepto de comunismo de Marx insufla otro modo de pensamiento estético en el filósofo húngaro.¹⁶ Concluyo con una cita de Bresson en relación con su concepción particular del cine:

Un filme no puede ser una escenificación, puesto que una escenificación requiere presencia de carne y hueso. Pero puede ser, como lo es el teatro fotografiado CINE, la reproducción fotográfica de una escenificación. La reproducción fotográfica de una escenificación es comparable a la reproducción fotográfica de una pintura o una escultura. Pero una reproducción fotográfica del *San Juan Bautista* de Donatello, o la *Muchacha del collar de perlas* de Vermeer, no tiene el poder, el valor o el precio de aquella escultura o aquella pintura. No la crea. No crea nada. (Bresson, 1979, p. 17)

¹⁶ Véase Lukács (1963).

Referencias

- Adorno, T. (2010). *Teoría estética*. Akal.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Bresson, Robert, director (1969). *Une femme douce* [película]. Marianne Productions
- Bresson, R. (1979). *Notas sobre el cinematógrafo*. Era.
- Cardullo, B. (2017). Fiction into film: Bresson's *Une femme douce* and its Russian source. *Contemporary French and Francophone Studies*, 16(1), pp. 79-86.
- Dostoyevski, F. (2019). *La dulce*. Funambulista.
- Echeverría, B. (2018). *Las ilusiones de la modernidad*. Alacena Bolsillo.
- Gómez Montoro, G. (2019). La amarga historia de *La dulce* en *La dulce*. Funambulista.
- Hegel, G. W. F. (2006). *Filosofía del arte o Estética (verano de 1826)*. Abada.
- Kracauer, S. (2006). *Estética sin territorio*. Fundación Cajamurcia.
- López Soria, J. I. (2021). *El joven Lukács*. Ande.
- Lukács, G. (1998). Aesthetic Culture. *The Yale Journal of Criticism*, 11(2), 365-379.
- _____ (1918). Der Bolschewismus als moralishes Problem. *Freigedanke*, 228-232.
- _____ (1963). *Die Eigenart des Ästhetischen*. Band I, Band II. Luhcterhand.
- _____ (1975). *El alma y las formas y Teoría de la novela*. Grijalbo.
- _____ (2003). Entrevista: En casa, con György Lukács, en A. Infranca y M. Vedda, *Gyorgy Lukács, Testamento político y otros escritos sobre política y filosofía*. Herramienta.
- _____ (1984). *Significación actual del realismo crítico*. Era.
- Marcuse, H. (2007). *La dimensión estética*. Biblioteca Nueva.
- Medina Delgadillo, J. (2014). La influencia de Dostoyevski en la filosofía de Emmanuel Lévinas. *Acta Universitaria*, 24(2), 27-40.
- Tarkovsky, A. (2005). *Esculpir el tiempo* (2ª ed.). UNAM.
- Vigotsky, L. (2020). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.

6. Cine impuro para un arte impuro

Analía Melamed

Resumen

Se expone la cuestión de la impureza del cine en tres planteos que se corresponden con tres momentos de este arte. El primero, de André Bazin, enfocado especialmente en los vínculos con el teatro y la novela en las primeras décadas del cine y a partir del surgimiento del cine sonoro; el segundo, hacia fines del siglo XX, en el que la noción de impureza se refiere a los vínculos del cine con las otras artes y también con los productos estandarizados de la cultura de masas, tal como lo estudia el filósofo Alain Badiou. En este marco ofrecemos también un modelo de diálogo entre cine y literatura en las obras de Wim Wenders y de Marcel Proust. Finalmente, en el siglo XXI, de manera fundamental con las transformaciones en la recepción y producción operadas por la pandemia, parece consolidarse otra fase del fenómeno que daría lugar a la emergencia del pos-cine.

Palabras clave: cine, impureza, autonomía, técnica, pos-cine.

Abstract

We study the question of the impurity of cinema in three approaches that correspond to three moments of this art. The first, by André Bazin, dedicated especially to the links with theater and the novel in the first decades of cinema and after the emergence of talking pictures; the second, towards the end of the twentieth century, in which the notion of impurity refers to the links of cinema with the other arts and also with the standardized products of

mass culture, as studied by the philosopher Alain Badiou. Likewise, we also offer a model of dialogue between cinema and literature in the works of Wim Wenders and Marcel Proust. Finally, in the twenty-first century, fundamentally with the transformations in reception and production brought about by the pandemic, another phase of the phenomenon seems to be consolidated, which would give rise to the emergence of post-cinema.

Keywords: cinema, impurity, autonomy, technique, post-cinema.

Introducción: sobre la pureza en arte

El tema de la pureza referida al arte en general es de una complejidad tal que comprende cuestiones y abordajes diversos entre sí. En efecto, puede vincularse a las perspectivas afines a las del arte por el arte, es decir, a las diversas formas de esteticismo. En general, refiere a las pretensiones de desligar al arte de otras dimensiones sociales, políticas o económicas y, en ese sentido, podría considerarse una deriva del desinterés del juicio de gusto de la estética kantiana. En esta dirección, puede significar, en la línea de autores como Ortega y Gasset (1964) por ejemplo, una visión del arte como actividad que debe tomar distancia de los intereses políticos o religiosos, así como de las emociones personales. De modo que, así entendido, el “arte puro”, desprovisto de subjetivismo y de sentimientos, aspira a proporcionar placer estético por las cualidades formales de las obras.

En este trabajo tomamos como punto de partida las nociones de pureza e impureza desde la perspectiva de André Bazin dirigidas al cine, pero que pueden ampliarse al arte en general, y que se aplican entonces fundamentalmente como categorías intraartísticas. En este marco, el concepto de pureza sufre un cierto desplazamiento respecto del sentido más convencional antes mencionado: refiere a la posibilidad de cada disciplina de establecer una cierta autonomía respecto de las demás, por la especificidad de su lenguaje y de sus recursos.

Debe decirse que ambos sentidos del concepto de pureza –referido a vínculos con dimensiones extraartísticas o con un enfoque intraartístico– se vinculan con una concepción del arte heredada de la modernidad

aunque, a nuestro juicio, el sentido baziniano, por su carácter intraartístico, establece vínculos más ricos con las reflexiones estéticas modernas.

Esa perspectiva moderna sobre el arte y su lenguaje, cuyo inicio puede situarse en la segunda mitad del siglo XIX, por ejemplo, a partir del escándalo que produjo la *Olimpia* de Manet en 1874, establece para el arte un horizonte de creciente autonomía no sólo respecto del mundo exterior, sino por la afirmación de sus propios recursos y procedimientos. La modernidad artística pone el acento en la especificidad del propio medio –el plano y el marco en la pintura; el volumen, la solidez y el espacio en la escultura, los requerimientos y posibilidades del instrumento en la música–, lo que proporciona la base para asentar la lógica de cada disciplina, su independencia y sus propios estándares y criterios.

Arthur Danto, en *Después del fin del arte* (1999), establece una analogía entre el arte y la filosofía modernos, en el sentido de que en ambos se opera un desplazamiento hacia la reflexión sobre el propio modo de representación del mundo. Así como a partir de la filosofía cartesiana la modernidad pone en el centro de sus preocupaciones las estructuras con que la mente piensa la realidad, el arte se vuelve su propio tema al poner el acento en las condiciones de la representación. En este marco Danto cita el ensayo de 1960, “Pintura modernista”, del crítico Clement Greenberg, donde este afirma que lo propio de la modernidad consiste en la utilización de los métodos específicos de una disciplina para autocriticarse, pero con el propósito de establecer con mayor firmeza su área de competencia (Danto, 1999, pp. 28-29). Este es el sentido de pureza (e impureza) que, creemos, está en la base de los textos bazinianos que abordaremos.

Por consiguiente, la cuestión de la pureza del arte se superpone con la importancia que se asigna a los procedimientos productivos de las obras, a las técnicas específicas, por sobre lo que sería el “contenido”, como ha hecho Walter Benjamin en “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (1982) y especialmente en “El autor como productor” (1999). En estos textos sostenía dos tesis principales: la primera de ellas afirma la ampliación del concepto de fuerza productiva al admitir la existencia de fuerzas productivas estéticas. En efecto, en “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” hace una breve historia del arte como la historia de las técnicas de reproducción: la fundición y acuñación de monedas en la antigüedad, luego la xilografía, el grabado, más tarde la imprenta, luego la litografía, para llegar a la fotografía y el cine (1982); la segunda, referida a la literatura pero

aplicable a cualquier disciplina, sostiene que el llamado arte de tendencia (o revolucionario) es políticamente justo si es literariamente justo y ello implica que es revolucionario si su técnica literaria lo es (1999, p. 115). En síntesis, si hay un “progreso” en el arte o si éste será transformador depende de la evolución de sus propios procedimientos y lenguajes.¹

Finalmente, la discusión sobre la pureza o impureza del cine anticipa ciertas características del arte contemporáneo donde se constata la progresiva disolución de los límites entre disciplinas y la fusión de lenguajes. La tendencia hacia la inespecificidad en cuanto a técnicas y lenguajes del arte de la segunda mitad del siglo XX se advierte en un efecto de “impureza” de disciplinas artísticas como la pintura, la música, la escultura o la danza. Así, la crítica Rosalind Krauss caracteriza la época actual del arte como la de la condición posmedio (1999, pp. 9-12). En ese sentido, para las reconfiguraciones que también se dan en el cine se utiliza la expresión “pos-cine” (Bernini y Dottorini, 2015). Estas transformaciones y desplazamientos referidos al cine encierran el interrogante de hasta qué punto este arte se mantiene entre los modos hegemónicos de narración.

En relación con este tema de la impureza detectamos tres posibles planteos que se corresponden con tres momentos distintos del problema: el primero, al que se refiere Bazin (1990a), dedicado especialmente a los vínculos con el teatro y la novela en las primeras décadas del cine y a partir del surgimiento del cine sonoro; el segundo, hacia fines del siglo XX, en el que la noción de impureza se refiere a los vínculos del cine con las otras artes y también con los productos estandarizados de la llamada industria cultural y la cultura de masas, tal como lo estudia el filósofo Alain Badiou. En este marco ofrecemos también un modelo de diálogo entre cine y literatura en las obras de Win Wenders y de Marcel Proust. Finalmente, en el siglo XXI, fundamentalmente con las transformaciones en la recepción y producción operadas por la pandemia, parece consolidarse otra fase del fenómeno. Como veremos, esta puede caracterizarse, por una parte, por la “deslocalización” del cine. Por otra, puede encontrarse una suerte de “adaptación” e “integración” a otros formatos, por ejemplo, en su relación con los productos y prácticas ligadas a las plataformas de internet.

¹ Un caso extremo y polémico en este sentido es el de Leni Riefenstahl, innovadora del documental pero desde una cosmovisión afín al nazismo.

Pureza e impureza según Bazin

La formulación más acabada del debate en las primeras décadas del cine la encontramos, como decíamos, en André Bazin, quien desde las páginas de distintas revistas sobre cine y en especial de los *Cahiers du Cinema*,² desarrolla un método propio que lo convierte en uno de los críticos más influyentes de la historia del cine.

Como señala Dudley Andrew, cuando los estudios sobre cine no eran considerados todavía en el ámbito académico, Bazin, por fuera del sistema universitario, trajo al cine los problemas, recursos y descubrimientos de la filosofía, la historia del arte, la crítica literaria, la psicología. Su método, sin embargo, partía de la especificidad del hecho cinematográfico. Un procedimiento que empieza por apreciar de cerca un filme, por examinar sus particularidades y a partir de allí, y sobre la base de ejemplos tomados de la obra misma y de otras similares, lo ubica en un género determinado o propone un género nuevo. De la singularidad del filme llega a una teoría más general (Andrew, 1993, pp. 169-177). Conforme a su perspectiva existencialista, Bazin afirmaba que “la existencia del cine precede a su esencia” (1990a, p. 124), de modo que, a pesar del título de su conocido texto “¿Qué es el cine?” (1990), no trató de buscar una definición última o una esencia del cine. Podríamos decir que se trata de una metodología de estética aplicada y no de una estética prescriptiva que desde un sistema abstracto busque determinar lo que deba hacerse o lo que deba ser el cine. Uno de sus méritos fue el de haber planteado muchas de las preguntas que luego concentraron a

² La posición de los *Cahiers du Cinema* respecto de qué se considera arte comprometido o de “tendencia” es muy similar a la que sostenía Benjamin en “El autor como productor” y que por otra parte apunta hacia cierta pureza del cine en cuanto a sus vínculos extraartísticos. Así lo describe Emmanuel Burdeau, colaborador de la revista: “La revista siempre sostuvo que la estética y la moral en el cine son la misma cosa. Esto se puede ilustrar con lo que ocurría en los 60 con la oposición entre *Cahiers* y *Positif*. *Positif* defendía un cine comprometido, un cine que tenía que ver con la toma de posición sobre las cuestiones morales. Los críticos de *Cahiers* eran tildados de estetas, es decir, de individuos para los que el cine no tenía nada que ver con la coyuntura, con los asuntos del mundo. Hoy se ve claramente que era al revés, que hay que dar vuelta al problema: la única moral que los *Cahiers* defendían era la moral de la puesta en escena y que un filme de esteta podía ser más comprometido, tener una ética más respetable que un filme que trata abiertamente un tema político pero cuya puesta en escena no tiene nada que ver con ese tema, con ese compromiso.” (1997, p. 36).

los críticos y filósofos, en algunos casos, hasta hoy, como es el de la impureza del cine.

A mediados del siglo XX, André Bazin escribe una enfática defensa de “la multiplicación de las adaptaciones” al cine, para confrontar con la crítica cinematográfica de su época que estaba preocupada por proteger “la pureza del séptimo arte”, tanto en relación con los temas como en lo que concierne al lenguaje (1990a). Bazin se declara a favor de un fenómeno que no sólo se ocupa de restituir “lo esencial de la letra y del espíritu” de las obras literarias, sino que también logra alcanzar, con respecto a la obra adaptada, una “fidelidad vertiginosa, gracias a un respeto que no cesa de ser creador”, oponiéndose así a la actitud que pretende proteger una supuesta pureza del cine.

En efecto, el texto de 1958 titulado “A favor de un cine impuro” y subtítulo “Defensa de la adaptación” trata sobre la cuestión de “la influencia recíproca de las artes y el de la adaptación en general”. En su argumentación a favor de los vínculos con el teatro y la literatura, en la que da lugar a las tensiones y complejidades del tema, Bazin (AÑO), a la vez que parece admitir conceptos centrales de la modernidad estética como son los de autonomía, progreso y pureza artística, se inclina, sin embargo, a favor de la impureza. Se basa para ello no en lo que el cine debiera ser sino en lo que de hecho es. Proporciona así una perspectiva que se abre a la que será la situación del arte (incluido el cine) de fin de siglo, caracterizado por lo inespecificidad y la fusión de lenguajes, así como el surgimiento de formatos y soportes audiovisuales híbridos que se ubican en una zona difusa y difícil de categorizar.

Ya Jean-Paul Sartre se había inclinado a favor de la impureza del arte en *¿Qué es la literatura?*, de 1948, con un sesgo fuertemente político:

El arte nunca ha estado de parte de los puristas... el purismo estético era sencillamente una brillante maniobra defensiva de los burgueses del siglo pasado que preferían que los denunciasen como filisteos a que se descubriera que eran unos explotadores. (1950, p. 56)

Por su parte, Bazin, en “A favor de un cine impuro”, plantea la cuestión desde una perspectiva intraartística del siguiente modo: “el cine ¿es hoy incapaz de sobrevivir sin el apoyo de la literatura y el teatro?, ¿está a punto de convertirse en un arte subordinado y dependiente de cualquier arte tradicional?” (1990, p. 103). Pero la pregunta, señala el propio Bazin, contiene ciertos malentendidos. Por una parte, afirma, en todas las artes consagradas la

pretendida pureza parece ser un punto de llegada y no de partida, ya que históricamente entre escultura y pintura, teatro y literatura hubo vínculos de imitación o adaptación tanto en las técnicas como en los temas. Mientras que la figura del plagio es relativamente reciente, pues data del siglo XVIII.

La argumentación de los que veían en el cine mudo un cine puro, según Bazin, se basa en que, contrariamente al camino que han realizado las otras artes de la impureza a la pureza, el cine ha logrado desde su origen una cierta autonomía por la novedad de sus medios de expresión y la originalidad de sus temas. Por tal motivo los defensores del cine puro han considerado la llegada del sonido como una decadencia respecto del cine mudo en sus primeros 25 o 30 años. Según los defensores de la pureza la inclusión en el cine de la palabra logró subordinarlo al teatro y a la literatura. Naturalmente Bazin no lo menciona en este ensayo, pero Alfred Hitchcock, autor admirado por los críticos de los *Cahiers...*, es uno de los más célebres defensores de la idea de un cine puro, como puede leerse en sus conversaciones con Truffaut publicadas en el libro *El cine según Hitchcock* de 1966:

A. H.: las películas mudas son la forma más pura del cine. La única cosa que faltaba a las películas mudas era evidentemente el sonido que salía de la boca de la gente y los ruidos. Pero esta imperfección no justificaba el enorme cambio que el sonido trajo consigo. Quiero decir que al cine mudo le faltaba muy poca cosa, sólo el sonido natural. Por consiguiente, no se hubiera debido abandonar la técnica del cine puro como se hizo con el sonoro... . En la mayoría de los filmes hay muy poco cine y yo llamo a esto habitualmente "fotografías de gente que habla"... . Lo que se puede lamentar es que, con el advenimiento del cine sonoro, el cine se estancó bruscamente en una forma teatral. La movilidad de la cámara no cambia nada. Incluso si la cámara se pasea todo lo largo de una acera, es siempre teatro. El resultado es la pérdida del estilo cinematográfico y la pérdida también de toda fantasía. (1974, pp. 51-52)

Según Bazin, esa pureza original del cine, considerada desde una perspectiva histórica, es engañosa. Señala que en la génesis del cine se encuentra la misma pretensión de realismo que se encuentra en los inicios de la pintura, en su deseo de duplicación del mundo concreto y también en la literatura del siglo XVIII.³ Asimismo, es innegable la influencia de la cultura popular: "los

³ En este sentido, es muy interesante la argumentación del crítico Eduardo Russo a favor del cine mudo por su dimensión pictórica, lo que sugiere también una cierta

primeros cineastas han robado lo necesario del arte cuyo público querían conquistar, es decir, el circo, el teatro de feria y el *music hall*, que proporcionaron, en especial a los filmes burlescos, una técnica y unos intérpretes” (Bazin, 1990a, p. 105). Por ejemplo, dice, a la literatura popular de la época se le debe *Fantomás*, obra de Louis Feuillade (1913), una de las obras maestras de la pantalla.

Los vínculos con la literatura, por su parte, han resultado fluidos en ambas direcciones, pues la literatura también ha sufrido modificaciones por el cine; por ejemplo, el recurso del montaje o el trastocamiento de las genealogías. Pero “en realidad no sabemos si *Manhattan Transfer* o *La condición humana* hubieran sido muy distintos sin el cine, pero estamos seguros de que *Thomas Garner* y *Citizen Kane* no hubieran sido concebidas jamás sin James Joyce y Dos Passos” (Bazin, 1990a, p. 112). Bazin argumenta que, si bien el peligro de la adaptación es la vulgarización y homogeneización de las novelas de Stendhal o Gide en manos de los industriales del cine que no las han leído, aun así, esto no afecta al original y podría constituir una invitación a la lectura para quienes no conocen a Stendhal, lo que es finalmente una ganancia para la literatura. Por el contrario, la adaptación sería un posible factor de progreso en cine, en la medida en que los directores intenten no adaptar sino traducir al cine. La fidelidad a la obra literaria no consiste en una servidumbre a las leyes estéticas extrañas sino en una búsqueda de las equivalencias cinematográficas. En ese sentido, sostiene que la técnica moderna permite una suerte de escritura cinematográfica. En “La evolución del lenguaje cinematográfico” afirma que el cineasta ha llegado a igualarse con el novelista (Bazin, 1990b, p. 100).

impureza de “origen”: “En cierto sentido, al cine mudo no le faltaba nada... Es *a posteriori*, a partir del cine parlante, cuando decidimos llamar mudo al anterior. Pero los creadores trabajaban con la integridad de la materia que tenían a su disposición. Friedrich Wilhelm Murnau compuso su *Sinfonía del horror* – subtítulo de *Nosferatu* (1922) – con los elementos visuales de que disponía el cine entonces. Construyó, así, toda una estrategia de pavor para los ojos, heredada de la fantasmagoría y de la iconografía del más negro romanticismo. Pintores como Karl Blechen, Ernst Ferdinand Oehme, pero principalmente Caspar David Friedrich y su concepción trágica del paisaje se procesan en *Nosferatu* como no se vería otra vez en el cine. A falta de poder lograr la cualidad envolvente que el sonido aporta a la percepción de una película, y el terror rodeando acústicamente al espectador, Murnau centra su esfuerzo en el trabajo sobre la mirada, colocando puntos de perturbación que enrarecen las imágenes, las velan, las enmascaran y sugieren lo oculto en el juego de luces y sombras” (1995, p. 45).

Por lo tanto, Bazin propone la idea de que, de hecho, el modo de ser del cine es impuro, lo que equivale a decir abierto a otras artes; un lugar de síntesis y de articulaciones de los demás lenguajes y técnicas, en lo que creemos que tal vez podría vislumbrarse en Bazin una herencia del ideal romántico de obra de arte total, una obra que reúne a todas las artes. Sin embargo, Bazin advierte también que el cine puede ser impuro y vincularse con otras artes, justamente porque conserva su singularidad y la seguridad sobre sus propios medios. Es decir, a través de la impureza llegaría a una certeza de sí, a una forma de pureza. La perspectiva de cierta modernidad estética se entrelee en el texto: la historia del arte, dice, evoluciona en el sentido de la autonomía y la especificidad y el concepto de arte puro se refiere a una realidad estética tan difícil de definir como de rechazar:

Llegará el tiempo de un cine nuevamente independiente de la novela y del teatro. Pero quizá porque las novelas estarán directamente escritas en cine. Mientras espera que la dialéctica de la historia del arte le devuelva esta deseable e hipotética autonomía, el cine asimila el formidable capital de asuntos elaborados, amasados a su alrededor por las artes ribereñas a lo largo de los siglos. Se las apropia porque las necesita y porque nosotros sentimos el deseo de reencontrarlas a través suyo. (Bazin, 1990a, p. 127)

Bazin supo ver que en la impureza, es decir, en emerger en un territorio donde se entrecruzan el teatro, la literatura y la plástica, pero también la ciencia, la fantasía, las máquinas, encuentra el cine su mayor fortaleza. Lo que no pudo sospechar es que en su impureza el cine anunciaba el modo de ser del arte contemporáneo. Esto es, que no sólo el cine adoptaría otras formas de impureza, sino que todo el arte en general dejaría de “progresar” hacia la autonomía de las disciplinas.

Badiou y la impureza del cine

El cine es, al mismo tiempo, la posibilidad de una copia de la realidad y la dimensión totalmente artificial de esa copia. Esto equivale a decir que el cine es una paradoja, que gira en torno a la cuestión de las relaciones entre el “ser” y el “aparecer”. Es un arte ontológico. Y muchos críticos lo señalaron desde hace mucho tiempo, en particular, el gran crítico francés André Bazin, quien más tempranamente mostró que la cuestión del cine, el problema del

cine, era en realidad el problema del “ser”. El problema de lo que es mostrado cuando se muestra es la primera razón por la cual hay una cuestión –o un problema– del cine (Badiou, 2004, p. 28).

Es imposible resumir lo que separa el primer planteo del problema del segundo a fines del siglo XX, es decir, lo que separa los textos de Bazin y a los de Alain Badiou, a quien seleccionamos por su interesante reinterpretación del tema de la impureza. En efecto, resulta necesario la ampliación de esta categoría dado el contexto del enorme desarrollo del cine como arte y sobre todo como industria, de la consolidación de un campo de estudio del cine y de las teorías cinematográficas, y particularmente en un marco de crecimiento abrumador de la industria cultural, de la producción audiovisual, de la estetización capitalista de todas las esferas de la vida.

Hay que señalar también que el cine se convirtió en un objeto privilegiado de reflexión, al que pocos filósofos e intelectuales se sustrajeron. Se advirtió en él una capacidad de exponer con sus recursos ficcionales problemas para los que la retórica filosófica parece insuficiente. Badiou, por ejemplo, en “El cine como experimentación filosófica” (2004) se ocupa de la transformación mutua entre ambos campos, por lo que la noción de impureza es, por una parte, intraartística, como veremos, pero también lo es por sus vínculos con la filosofía.

Badiou admite que la impureza es inherente al cine, pues un filme convoca y desplaza otras artes como teatro, música, pintura, novela. Según su perspectiva, el cine retiene algo de todas y en general aquello que es más accesible, de modo que resulta la popularización o la democratización de todas las artes y por eso tiene vocación universal. Es “pintura sin pintura, música sin música, novela sin psicología”, pero es también un arte al borde del no arte. Es imposible, sostiene en “El cine como falso movimiento”, pensar el cine al margen de su conexión con las otras artes. Su condición de séptimo arte implica un vínculo particular con las otras seis, “opera sobre ellas, a partir de ellas, por medio de un movimiento que las sustrae a ellas mismas” (Badiou, 2005b, p. 21).

En el artículo “Sobre la situación actual del cine (1998)”, texto donde también recoge la noción de impureza del cine, que está referida, como vimos, en Bazin respecto a su relación con otras artes, sostiene la necesidad de ampliar esa tesis de impureza según el siguiente principio: “el cine es un lugar de indefinibilidad intrínseca entre el arte y no arte”. Puesto que todo filme, de manera necesaria, arrastra pedazos absolutamente impuros, “imagería,

ambiente, desechos de otras artes, convenciones, etc.” (Badiou, 2005a, pp. 42-43), una película siempre contiene imágenes banales, material vulgar y estereotipos. De modo que la actividad artística cinematográfica consiste en una depuración siempre inacabada de su carácter no artístico inmanente, por ejemplo, la técnica godardiana del “sonido sucio” (frases inaudibles, superposiciones sonoras, ruidos parásitos, etcétera) como un intento de depuración formal de lo que ha invadido la producción, el enmarañamiento constante de la música, de los sonidos brutales (armas, explosiones, aviones y diálogos inconducentes). O el caso de John Woo con su caligrafía ralentizada que estiliza la superabundancia de imágenes sobre catástrofes, los efectos especiales, etcétera, estilizándolas (Badiou, 2005a, pp. 43-44).

Estas operaciones artísticas de depuración, propias del arte cinematográfico, forman parte de su inteligibilidad. En consecuencia, para Badiou se puede enunciar el siguiente principio: “un filme es contemporáneo, y por lo tanto destinado a todos, en la medida en que el material cuya depuración asegura es identificable como perteneciente al no arte de su tiempo” (2005a, p. 45). Esto es lo que hace del cine un arte de masas, pues su referente no es la historia del arte, lo que supondría un espectador educado, sino los imaginarios, convenciones, lugares comunes, que las operaciones artísticas del cine depuran, pero que son, en palabras de Badiou, indicadores ideológicos de la época. La referencia al no-arte parece aludir sobre todo a la industria cultural, pero de todos modos amplía la noción de impureza respecto de la de Bazin a lo extraartístico.

Encontramos entonces un desplazamiento de la noción de impureza y también un cierto ideal de pureza en el procedimiento cinematográfico nunca acabado de depuración. Pero en la impureza del cine radica su fuerza: ese movimiento continuo que vincula las formas expresivas de otras artes, diversos espacios, cuerpos, sonidos, es el que tiene la posibilidad de hacer surgir un pensamiento propio. Por su impureza, el cine, aquel cine que es capaz de transgredir sus propias normas y lugares comunes, establece un vínculo especial con el pensamiento. Su carácter de arte impuro tiene la potencia de dar la idea de la impureza de toda idea (Badiou, 2005b, p. 25).⁴

⁴ Ese movimiento del cine descrito de Badiou de sintetizar materiales heterogéneos guarda ciertas semejanzas con el modo de proceder de las artes contemporáneas. Por ejemplo, Nicolás Bourriaud utiliza el término postproducción, tomado del cine, la televisión y el video, para describir el modo de componer, no de crear, del artista contemporáneo. El arte de la postproducción, sostiene Bourriaud, no trabaja con materias primas

Afinidades involuntarias: Wim Wenders y Marcel Proust

Como dijimos, para Badiou el cine, como séptimo arte, opera sobre las otras seis artes mediante un movimiento que las sustrae a sí mismas. Así estudia un posible movimiento entre cine y novela en relación con *El movimiento falso* de Wim Wenders y *Wilhelm Meister* de Goethe, en la que se inspira la película. Esta sustrae de la novela su libertad de no dar a ver los cuerpos, pues en él los personajes aparecen encarnados, representados, por los actores, figuras todas teatrales, de modo que la idea filmica, y todo el arte de Wenders, dice Badiou, se sitúa en ese pasaje entre teatro y novela, en “ni uno ni lo otro” (2005b, p. 21). En cuanto al pasaje de *Muerte en Venecia* de Visconti y la novela de Thomas Mann, hay una temporalidad que es más musical que prosódica. En el adagio de la *Sinfonía N° 5* de Mahler se entrelazan la melancolía amorosa, el espíritu del lugar y la muerte (2005b, pp. 21-22).

Sin embargo, hay otras relaciones posibles entre las artes, entre el cine y la literatura. Sugerimos las de la afinidad involuntaria. Un diálogo intraartístico donde podemos constatar, utilizando la terminología platónica de Badiou, que en ambas obras se da la “visitación” de ideas similares:

El cine es visitación: la idea de lo que se habría visto u oído permanece en tanto pasa. Organizar el roce interno a lo visible del pasaje de la Idea: tal es la operación del cine, cuya posibilidad inventan las operaciones propias de un artista. (Badiou, 2005b, p. 20)

En ese sentido, habría una comunicación entre las artes por fuera de la relación de adaptación, imitación o copia. Un ejemplo de estos vínculos está en la obra de Marcel Proust. Autor contemporáneo al surgimiento del cine, que presumiblemente no alcanzó a ver obras cinematográficas muy importantes. Sostiene Julio Moran en “Proust como en el cine” (2004, pp. 71-82) que la condena explícita de Proust al cine se debe a su desconocimiento del lenguaje ya consolidado en películas como *Intolerancia* o *El nacimiento de una nación* que son anteriores a la fecha de su muerte en 1922. Sin embargo, el estilo narrativo de *En busca del tiempo perdido* guarda profundas coincidencias con la narración cinematográfica. El propio Bazin hace referencia al

sino con materiales ya informados por otros, con objetos que circulan en el mercado cultural, contribuyendo así a eliminar las distinciones entre producción, consumo, original, *ready-made*, copia (Bourriaud, 2007, pp. 13-14).

estudio de Jaques Bourgeois en *Revue du Cinéma* sobre la proximidad de la novela de Proust con los medios de expresión cinematográficos (Bazin, 1990a, p. 113). Asimismo, la novela proustiana ha sido llevada al cine en numerosas oportunidades con distinta suerte. Como sostenía Godard, “Si hubo cineasta que hubiera podido ‘realizar’ Proust en la pantalla era Hitchcock. Pero no necesitaba hacerlo, porque ya de hecho lo hacía” (Godard, 1994, p. 37).

En cuanto a las afinidades involuntarias entre cine y literatura, por la temporalidad musical, por el entrelazamiento de melancolía amorosa, del estilo de Venecia (ligado al tema “de lo que está acabado, saldado, retirado de la historia”, según Badiou), de la muerte, *Muerte en Venecia* de Visconti evoca tanto a la novela proustiana como a la novela de Thomas Mann.

Por su parte, *Alicia en las ciudades* (1974) es un *road movie* de Win Wenders que pertenece a la trilogía que también integra *El movimiento falso* y que guarda esa relación de afinidad involuntaria con *En busca del tiempo perdido*. El comienzo de la película es proustiano: un avión en el cielo y el mar. Luego el desarrollo, fragmentario y discontinuo, del itinerario en automóvil del protagonista, alguien sin nombre propio del que sólo sabemos que es un alemán de viaje por Estados Unidos. Así, se sucede una serie de perspectivas de ciudades de playa, de bares, habitaciones de moteles, imágenes, en este caso de T.V. y publicidades; más tarde el regreso a Nueva York, cuyas torres, vistas entre la bruma desde un tren, parecen catedrales. Y estas imágenes se duplican en las fotografías que el protagonista toma de modo casi compulsivo. Finalmente sabemos que, aunque el propósito del viaje era escribir sobre el “estilo norteamericano”, sólo logra traer consigo una cantidad de fotos que resultan al mismo tiempo fascinantes e inexplicables. Su historia es, entonces, sobre signos e imágenes, pero allí están las fotografías como jeroglíficos que no logra descifrar.

El personaje vive su deambular por las rutas como una pesadilla, porque finalmente reconoce que ha perdido contacto con el mundo y sobre todo consigo mismo. En el fondo, admite, es una cuestión de identidad. A través de las fotos, inútilmente, intenta darse una prueba de que ha tenido experiencia, pero estas nunca parecen alcanzar la realidad.

En su recorrido no podemos dejar de evocar, como decíamos, ciertos climas y temas de *En busca del tiempo perdido*. ¿Es posible que un filme contemporáneo pueda iluminarse desde una novela como la de Proust sin, por otra parte, atribuirle a Wenders ninguna intención proustiana? Una subjetividad vacilante, a veces difusa, lo que a menudo se ha llamado la crisis del

sujeto, es el trasfondo de ambas narraciones. Sin embargo, la cuestión no aparece planteada explícitamente. Comienza como un vago sentimiento de angustia ligado al carácter insubstancial de los personajes, pero que puede comprenderse al finalizar los relatos, cuando retrospectivamente, ambos protagonistas, pueden otorgar sentido y reconstruir mediante la escritura las experiencias vividas.

La *Recherche...* proustiana es una obra literaria que al mismo tiempo incluye una reflexión sobre las posibilidades del arte. Por su parte, *Alicia en las ciudades* es un filme que reflexiona sobre las imágenes y su poder aprehender lo real. Aquí, la única nota tomada por el protagonista, o al menos la única que lee, dice:

La T.V. estadounidense es inhumana no porque esté atestada de comerciales, aunque eso ya es bastante malo, sino porque al final todos los programas se convierten en comerciales. Comerciales del *status quo*. Cada imagen irradia el mismo mensaje repugnante y nauseabundo. Una especie de desdén jactancioso. Cada imagen quiere algo de uno. (Wenders, 1974, leído en el film *Alicia en las ciudades*)

Y sus fotos de viaje iguales entre sí, vacías, contrastan como el revés de la trama, con la profusión de imágenes y sonidos publicitarios que conforman un paisaje omnipresente y apabullante.

La reflexión sobre las posibilidades del arte en ninguna de las dos obras puede desprenderse solamente de las afirmaciones explícitas de los personajes, sino sobre todo de los recursos ficcionales empleados en las obras mismas. Más allá de las obvias diferencias entre una novela y un filme, encontramos estrategias compositivas similares y propias del arte del siglo XX que abren perspectivas autorreflexivas; se trata de las técnicas del montaje, del *collage*, del arte dentro del arte, de los niveles ficcionales.

Tanto Proust como Wenders utilizan las “interferencias” dentro de sus propias obras de otras voces y obras que introducen discontinuidades, fragmentaciones, aperturas y puntos de vista distintos a los de la narración. Esas irrupciones aparecen de dos modos: el primero, como cuerpos extraños al relato, y en tal caso apelan al recurso del montaje y del *collage*: en Proust el *pastiche* Goncourt que introduce una voz narrativa ajena a la novela o las disertaciones sobre genealogías o etimologías; en Wenders las imágenes de la televisión que interrumpen las imágenes del filme. El otro modo es la presencia de obras integradas a la continuidad del relato. En ese caso encontramos,

como lo ha señalado Julio C. Moran, el arte dentro del arte y los niveles de ficción (2001, p. 185). En la novela de Proust la innumerable cantidad de obras de diversos géneros mencionadas, aludidas o evocadas; en Wenders las imágenes fotográficas tomadas por el protagonista, así como el cuento que éste relata a Alice, que remite especularmente a su propia historia y en ese sentido juega un papel parecido a *Françoise le Champi* en la *Recherche...*

Otro recurso narrativo común entre la novela y la película consiste en la transposición de cualidades entre el paisaje y el héroe. El efecto anónimo y despersonalizado del entorno no es más que el reflejo de un yo que se ve como ajeno a sí mismo. Al igual que Marcel, que acumula una sucesión de experiencias, mundanas, amorosas y turísticas, a primera vista estériles, y que para su desesperación cree que no logrará escribir nada, también el personaje de la película sólo parece retratar una y otra vez su propio vacío, moviéndose en círculos.

Los protagonistas son víctimas y testigos de su propia diseminación. Extraños para sí mismos, la angustia de una unidad perdida se expresa en un deambular sin fin en diversos laberintos, en especial los urbanos. “En una ciudad se pierde el sentido del tiempo” y “llegar a cada esquina es como llegar a un claro en el bosque”, dicen los personajes de Wenders. París es un dédalo de calles oscuras que el héroe proustiano sigue maquinalmente. En ambos casos ese *flâneur* permite, sin embargo, la posibilidad de los encuentros sorpresivos. Si las reminiscencias de la *Recherche...* evocan el ábrete sésamo y la magia oriental de *Las mil y una noches*, Wenders evoca a *Alicia en el país de las maravillas* y en ambos recuperarse significa de algún modo recobrar el mundo de la infancia.

La irrupción del amor en *Alicia en las ciudades* es, como en Proust, la intersección azarosa e imposible de mundos desiguales. Es el punto último de la pérdida y el comienzo de la recuperación. Un juego de encuentros y abandonos, de partidas y reencuentros, que cristaliza con la aparición de un tercero y el sentimiento perentorio de los celos. En ambos el amor es poético, equívoco, ambiguo y se liga a vivencias de la infancia. Así, como en muchos relatos infantiles clásicos, Alice es abandonada por su madre. Al cuidado del protagonista y ambos perdidos en las ciudades, en Holanda y luego en Alemania, buscan a partir de datos mínimos la casa de su abuela. Y en ese segundo deambular, las ciudades y los paisajes comienzan a humanizarse y los signos y las imágenes paulatinamente revelan sus significados.

El fortuito encuentro con el *Françoise le Champi* en la biblioteca de los Guermantes, así como la azarosa irrupción de Alicia, significan un punto de retorno; la vuelta a Combray, a la experiencia del beso materno, a la campanilla de Swann, el retorno a Alemania, a la silenciosa desesperación por el abandono de la madre, a los paisajes familiares. El héroe proustiano ha experimentado la imposibilidad de encontrar en la realidad, fuera de sí, como si se tratase de hojear un libro de estampas, lo que estaba sólo en el fondo de sí mismo. Finalmente supo que el tiempo perdido no lo volvería a encontrar en la plaza de San Marcos, sino que el punto de partida de la creación no era otro que el desentrañar el libro de signos y jeroglíficos que la experiencia había dejado en él. De manera análoga, sólo luego de su encuentro con la niñez de Alice, que obliga a resucitar la suya propia, el personaje de Wenders puede desentrañar el misterio de las imágenes.

En ambos encontramos el rechazo del arte imitativo, falsamente realista, “comprometido” o “publicitario” con un mensaje que interpela al público y pretende inducir en él ideas o actitudes. Frente a las distorsiones mundanas, amorosas y a la alienación cada vez mayor que se hace visible en la profusión de imágenes que, al mismo tiempo, saturan y vacían la experiencia, se encuentra el camino del arte como una posible vía de autocomprensión. Desde esta perspectiva, las distintas artes se comunican y complementan.

¿Impureza o disolución?

Finalmente, algunas consideraciones sobre aspectos de la situación actual en la que el arte y la cultura, y particularmente el diseño, se constituyen en motores del consumo y, por tanto, de la economía. La imagen cinematográfica debe coexistir con una profusión de imágenes, la mayor parte publicitarias, las que encuentra el protagonista de *Alicia en las ciudades*, con su efecto anónimo y despersonalizado. En este capitalismo denominado estético o transestético (Lipovetsky y Serroy, 2015) el cambio en los diseños tiene mayor velocidad que las transformaciones técnicas, lo cual puede también advertirse en el cine. De modo que reformular hoy la cuestión de la impureza requeriría considerar diversos factores que aún, desde un plano extraartístico, contribuyen a una suerte de metamorfosis del cine contemporáneo. Entre ellos encontramos las diversas recontextualizaciones y desplazamientos del cine, en sus aspectos receptivos, y los vínculos con las nuevas modalidades

de producción de contenidos audiovisuales. En cuanto a los desplazamientos, en las últimas décadas se advierte que el cine se ha movido físicamente en una dirección que llamaríamos de cine fuera del cine; en efecto, y como una consecuencia más de la pandemia, su recepción se produce cada vez más en la esfera privada, en diversas plataformas, alterando decisivamente las condiciones de apreciación implícitas en el dispositivo espectador-sala de cine-película. Ya no se da la recepción en la sala oscura de los cines, según las condiciones espacio-temporales de su proyección, sino que se configura en los espacios y dispositivos privados, donde el receptor interviene en esas condiciones espacio-temporales.

Otro fenómeno de desplazamiento consiste en la entrada de las películas en el espacio de las artes plásticas al formar parte de instalaciones o performances y como un material que interactúa con otros en el espacio de un museo o de un teatro. Del mismo modo fragmentos de películas, escenas desmembradas suelen aparecer entremezcladas con imágenes de diversas procedencias en las plataformas de internet, en montajes vertiginosos como los *reels* de Instagram.

Si Bazin y Badiou coincidían en señalar que el cine apunta en su impureza hacia una depuración de sus propios medios, una tendencia contemporánea es la creciente inespecificidad en el plano técnico. En parte eso se vincula con el desplazamiento de la técnica analógica a la digital. En este sentido, autores como Emilio Bernini y Daniele Dottorini sostenían que nos encontramos en la antesala del pos-cine, por la transformación en las condiciones de recepción y por esa creciente pérdida de especificidad, que se aprecia especialmente en el plano tecnológico:

Ya no podemos afirmar que vemos cine para observar el mundo tal como ha sido registrado, así como no podemos sostener que nos interesa la fidelidad físico-química de la imagen respecto del mundo: toda la presencia del mundo por sí mismo en la imagen, casi sin intervención humana, como teorizó André Bazin, ya no es cierta, ya no forma parte del registro físico. Ahora las alteraciones y recreaciones digitales conviven con ese registro, sin que el espectador se plantee dilucidar la construcción de la imagen, sino en todo caso entregarse sensorialmente a los efectos de las nuevas tecnologías de la simulación (el 3D). (Bernini y Dottorini, 2015, p. 241)

El pos-cine se vincularía especialmente con la variación de las condiciones de visión de un filme, puesto que las expectativas de recepción ya no parecen consistir en la espera de una imagen verdadera, “física”, del mundo. En ese sentido, afirman, el cine ya (casi) no filma, es decir, no registra el mundo frente a una cámara.

Por su parte, también en el plano de la producción se advierte la tendencia no a adaptar o a depurar otros lenguajes, operaciones que describen Bazin y Badiou respectivamente, sino adaptarse a un lenguaje heterogéneo, propio de las plataformas de internet más populares. Un ejemplo extremo está dado por la película reciente *Todo en todas partes al mismo tiempo* de Daniel Kwan y Daniel Scheinert (2022). Allí la historia, en principio banal, de una inmigrante china, Evelyn, que lucha por mantener a flote a su familia y evitar la quiebra, da lugar a un torbellino de realidades múltiples. La película explota todas las posibilidades de una poética de universos paralelos; despliega un árbol aparentemente infinito de situaciones, el llamado multiverso, a través del cual de manera vertiginosa la protagonista encarna distintos roles y relaciones. Los directores reflexionaron sobre las influencias no cinematográficas de la película en los siguientes términos:

En más de un sentido, estamos algo preocupados por lo que Internet ha hecho con nuestro cerebro. Tenemos un conflicto con ese tema y queríamos explorar eso en el filme. Es una libertad y un peso al mismo tiempo, ya que internet nos hizo insensibles a las experiencias humanas normales. Nuestro cerebro no vino preparado para mirar *feeds* todo el tiempo. No evolucionamos para eso y es difícil decir qué cosas está generando en nuestra salud mental. En la película, Jobu y Joy crecieron con Internet, pero Evelyn no. Esa brecha generacional entre nosotros y nuestros padres es única. De alguna manera jugamos con eso en la película, una mezcla de reflexión y crítica sobre un tema que es realmente aterrador. (Citado por Brodersen, 2022)

La operación artística de exploración consistió justamente en construir una película con la dislocación narrativa y temporal semejante a una cadena de *feeds*. Lo innovador de la película no sería tanto el vértigo de su retórica –que parece reconstruir la práctica de *scrolling*⁵ en Instagram (por lo que la narración debe detenerse para explicar al espectador su sentido)–, sino que

⁵ *Scrolling* remite a la acción de mover el dedo verticalmente por la pantalla para avanzar a lo largo de lo que muestre una plataforma o dispositivo.

esta retórica vertiginosa esté en función de un tema que podría resumirse como las dificultades de una inmigrante para pagar los impuestos. No se advierte un procedimiento de traducción o distanciamiento, sino más bien lo que describía Bazin del cine mudo, un “robar lo necesario del arte cuyo público quería conquistar” (1990a, p. 105).

Estas incursiones fuera de su espacio específico, este adaptarse a las lógicas de otras formas de producir y consumir imágenes, sugiere que el cine en sus transformaciones más recientes cedería su papel de apropiador de las otras artes para convertirse en lo apropiado; de ser integrador de las diversas artes pasaría a ser integrado y a contribuir y a menudo dar espesor a otras manifestaciones.

Ante el panorama actual de interrelación entre disciplinas artísticas que borra los límites entre lenguajes y da cada vez más lugar a las producciones y recepciones híbridas, debería recurrirse, como hizo Bazin, al principio de no basar el análisis en lo que el cine debiera ser, sino en lo que de hecho es. Y si bien está el peligro cierto de que el cine se convierte en réplica de manifestaciones de otros medios, también está como contrapartida la advertencia de Bazin de que el cine, a diferencia de otras artes, para subsistir necesitó un mínimo (y este mínimo es inmenso) de espectadores; “La única posible semejanza contemporánea, dice, habría que buscarla en la arquitectura, porque una casa solo tiene sentido si es habitable” (1990a, pp. 123-124). Esta analogía permite considerar al cine como una manifestación popular que, para ser habitada, debe buscar a sus espectadores donde sea. Asimismo, finalmente resulta necesario reconsiderar la pertinencia del interrogante ¿qué es el cine?, al que una y otra vez se acercó Bazin pero que no entrañaba, según sus palabras, la promesa de una respuesta, sino que consistía justamente en el anuncio de la pregunta.

Referencias

- Andrew, D. (1993). *Las principales teorías cinematográficas*. Ediciones Rialp.
- Badiou, A. (2004). El cine como experimentación filosófica, en G. Yoel (Ed.), *Pensar el cine 1: imagen, ética y filosofía*. Manantial.
- (2005a). Sobre la situación actual del cine (1998), en *Imágenes y palabras. Escritos sobre cine y teatro*. Manantial.

- _____ (2005b). El cine como falso movimiento, en *Imágenes y palabras. Escritos sobre cine y teatro*. Manantial.
- Bazin, A. (1990a). A favor de un cine impuro, en *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp.
- _____ (1990b). La evolución del lenguaje cinematográfico, en *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp.
- Benjamin, W. (1982). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, en *Discursos interrumpidos I*. Taurus.
- _____ (1999). El autor como productor, en *Illuminaciones III. Tentativas sobre Brecht*. Taurus.
- Bernini, E. y Dottorini, D. (2015). Filosofía, estética y política en el cine contemporáneo, en *Cine y Filosofía. Las entrevistas de Fata Morgana*. El cuenco de plata.
- Bourdeau, E. (1997). *El amante* conversa con *Cahiers du cinema* (entrevista). *El amante del cine*, 6(61), 34-36.
- Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Adriana Hidalgo.
- Brodersen, D. (29 de mayo de 2022). *Michelle Yeoh en su multiverso. Página/12*. <https://www.pagina12.com.ar/424519-michelle-yeoh-en-su-multiverso>
- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós.
- Godard, J. L. (1994/1995). Alfred Hitchcock ha muerto(entrevista). *Film*, (11), 37-38.
- Krauss, R. (1999). *Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Thames and Hudson.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama.
- Moran, J. C. (2001). La angustia entre el arte y la filosofía en Marcel Proust, en L. Moran (Comp.), *Por el camino de la filosofía. Segunda edición: lecturas sobre la modernidad*. De la campana.
- _____ (2004). Proust como en el cine. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, (35), 71-82.
- Ortega y Gasset, J. (1964). *La deshumanización del arte*. Revista de Occidente.
- Proust, M. (1992). *En busca del tiempo perdido*. Alianza.
- Russo, E. (1995). El terror mudo. *El amante del cine*, (41), 44-45.
- Sartre, J-P. (1950). *¿Qué es la literatura?* Losada.
- Truffaut, F. (1974). *El cine según Hitchcock*. Alianza.
- Wenders, W., director (1974). *Alice in den Städten* [película]. Filmverlag der Autoren, Westdeutscher Rundfunk (WDR).

7. Filosofía audiovisual: indagaciones sobre la obra de Natalie Wynn

Tatiana Staroselsky

Resumen

En el presente trabajo presentamos y analizamos la producción que la exfilósofa Natalie Wynn expone en *ContraPoints*, su canal de YouTube. Enmarcamos su producción en torno a dos procesos, a saber, por un lado, la experimentación que lleva a cabo la filosofía en torno a nuevos formatos, soportes y estilos que le permitan decir y mostrar formas nuevas en la época de la preeminencia del artículo científico y, por el otro, el surgimiento del videoensayo como heredero de dos tradiciones: la del ensayismo y la del documentalismo experimental y el cine reflexivo. En la obra de Wynn encontramos no una propuesta de difusión o divulgación de la filosofía oficial, sino una obra original que hibrida lúcidamente las herramientas del cine y de la filosofía con reflexiones sobre la cultura contemporánea tan graciosas como profundamente desconcertantes.

Palabras clave: videoensayo, filosofía, cine, Walter Benjamin, Natalie Wynn.

Abstract

In this paper we present and analyze the production that the former philosopher Natalie Wynn presents on her YouTube channel, *ContraPoints*. We frame her production around two processes, namely, on the one hand, the experimentation that philosophy carries out around new formats, supports and styles that allow it to produce in new ways in the era of the preeminence

of the scientific article and, on the other, the emergence of the video-essay as heir to two traditions: that of essayism and that of experimental documentary and reflexive cinema. In Wynn's work we find an original work that lucidly hybridizes the tools of film and philosophy with reflections on contemporary culture that are as funny as they are deep and disconcerting.

Keywords: videoessay, philosophy, film, Walter Benjamin, Natalie Wynn.

Introducción

El texto con el que comienza *Calle de mano única*, el libro de instantáneas, aforismos o imágenes de pensamiento¹ que Walter Benjamin publicó en 1928, invita a reflexionar sobre la relación entre la producción intelectual y la instancia de su recepción. Allí, el autor se refiere a la necesidad de “cultivar los discretos formatos del volante, el folleto, el artículo de revista y el cartel publicitario, que se corresponden mejor con su influencia en las comunidades activas que el pretencioso gesto universal del libro” (2014, p. 43). A casi un siglo de esta afirmación, creemos que conserva toda su potencia y que permite dar algunos debates acerca de la relación entre la producción actual de filosofía en el ámbito académico y ese otro campo generador de debates, preguntas y argumentos que es la vida social y política. Es la creencia en la importancia de pensar nuevamente, desde las academias, cuáles son o pueden ser los formatos que hoy en día se correspondan mejor con las comunidades activas la que motiva este trabajo, en el que no abordaremos el tema en abstracto, sino a través del análisis de un caso concreto. Se trata, entonces, de presentar y analizar la producción de la videoensayista Natalie Wynn, quien desde 2016 realiza videos que publica en su canal de YouTube, *ContraPoints*,² en los que se ocupa de diversos temas –como la envidia, el

¹ En una carta a su amigo Gershom Scholem Benjamin se refiere a estos textos como “aforismos” –y al libro como un libro de aforismos (*Aphorismenbuch*). Fue Theodor Adorno quien los bautizó como “imágenes de pensamiento” (*Denkbilder*), usando, como apunta Leslie, una palabra que había sido introducida al alemán por Stefan George en una discusión sobre Mallarmé, para expresar “una representación concentrada de la experiencia, filtrada a través de imágenes, donde la presentación de los objetos era su propio comentario filosófico” (Leslie, 2007, p. 105).

² La mayor parte de la producción de Natalie Wynn puede encontrarse en su canal <https://www.youtube.com/c/ContraPoints/featured>. Es importante mencionar, sin

género, la vergüenza, la justicia social, la belleza o la opulencia, por mencionar algunos– con un estilo que conjuga la investigación basada en fuentes filosóficas y estudios científicos, la referencia a eventos de la cultura popular (películas, programas de televisión, música) y particularmente de la cultura de internet (memes, debates en Twitter, producciones de otros *youtubers*) y el uso del humor, la ironía, la exageración y la sátira.

Para presentar la obra de la exfilósofa (como ella misma elige denominarse) haremos primero un rodeo por algunos tópicos que resultan relevantes para enmarcar la importancia de estudiar esta producción. En primer lugar, en el apartado “Las formas de la filosofía”, nos ocuparemos del problema más amplio de los géneros, formatos y estilos en los que ha encontrado asilo el pensamiento filosófico, entre ellos el artículo científico o *paper* como el formato de escritura más habitual en las academias actuales. Nos interesa, especialmente, dar cuenta de que la filosofía no se produce *antes* de la escritura, sino *a través de* la escritura, *en* ella, y explorar algunas de las consecuencias que se derivan de la falta de libertad –o la falta de incentivo– para elegir o explorar el formato, el género, el estilo, el tono y el soporte de la producción filosófica. Nos referiremos, para esto, a algunas ideas de Benjamin, uno de los filósofos que más énfasis puso en pensar la relación entre forma y contenido en la filosofía. En segundo lugar, en el apartado “El videoensayo como forma”, nos centraremos específicamente en el formato y el género en los que trabaja Wynn, a saber, el ensayo audiovisual, una creación híbrida relativamente novedosa que toma elementos de la tradición ensayística propia de Michel de Montaigne, Georg Lukács y Georg Simmel, por citar algunos exponentes, a la vez que de algunas tradiciones del cine experimental, más concretamente de formas reflexivas de documental –entre las que puede citarse *F for fake* (1973) de Orson Welles o *Les glaneurs et la glaneuse* (2000) de Agnès Varda– y del cine-ensayo (*film-essay*), tal y como se explora en las obras de Chris Marker y Ralph Arlyck, dos de sus exponentes más relevantes.

La indagación acerca de la búsqueda que emprende la filosofía cuando intenta expresarse, por un lado, y de las posibilidades técnicas y poéticas que ofrece el formato del videoensayo, por el otro, brindarán el marco teórico

embargo, que los videos de 2016, así como algunas de las producciones de 2017, fueron retirados del canal de YouTube por la autora. Según explica ella misma, la razón que la llevó a tomar esta decisión es que los videos son anteriores a su transición de género y ya no representan la persona que es. Las transcripciones pueden consultarse, de todos modos, en su página web: <https://www.contrapoints.com/transcripts/archives>

apropiado para analizar la obra de Wynn, que, junto a algunos otros videoensayistas como Ian Danskin y Abigail Thorn, está produciendo videos específicamente filosóficos, es decir, ligados de un modo más directo a la disciplina que aquellas obras reflexivas y experimentales que emanan de la industria del cine.

Delimitado este campo y en tercer lugar, entonces, nos interesa centrarnos en el trabajo de Wynn no sólo de modo general, describiendo algunos patrones y recursos propios de su obra, sino también a partir de un ejemplo concreto que nos permitirá analizar el modo en que la incorporación de herramientas propias del cine y la producción audiovisual le permite hacer filosofía de un modo novedoso y, así, no sólo decir algo de una manera distinta, sino también decir algo distinto. Nos concentraremos en el análisis de “Envy” (2021) y de “The Hunger” (2022). En el primero de estos trabajos la autora es fiel al género del ensayo, mientras que en el segundo actualiza el género del diálogo, relegado a los márgenes de la producción filosófica desde su uso más célebre en los textos platónicos, y deja de lado la primera persona que utiliza en algunas de sus obras –esa voz tan propia de la tradición ensayística que podemos encontrar en “Envy”– para encarnar a tres personajes en un debate y luego seguir a uno de esos personajes más allá de esa escena.

Las formas de la filosofía

La escritura filosófica nunca se decidió por un género: se supo mover entre aforismos, diálogos, tratados, ensayos, manuales y, más recientemente, tesis, *papers* y trabajos monográficos. Algunos de estos géneros resultaron prevalentes en diferentes épocas o se asocian a autores específicos (como el diálogo), otros parecen haberse extinguido (como el tratado y algunas formas de aforismos) y algunos otros se fueron transformando, modificando y adaptando a diferentes tiempos (como los manuales y el ensayo). El género, en el sentido literario del término, ha sido muchas veces desatendido a la hora de escribir la historia de la disciplina, centrada en los debates en torno a los diferentes temas o motivos que fueron adquiriendo relevancia en diferentes momentos o ámbitos. Sin embargo, lejos de ser una elección posterior al tema o un aspecto accesorio, en filosofía la forma de exposición resulta esencial, en tanto una obra filosófica no está definida sólo por los conceptos o problemas que aborda. La escritura filosófica no consiste ni ha consistido

nunca en el acto de *plasmear* en palabras aquello que sucede *fuera* de las palabras (en el laboratorio, en el trabajo de campo, en el archivo, en algo así como la mente), sino que se desarrolla en el acto mismo de enlazar las palabras y las frases, de dar desarrollo a los argumentos, de elegir los términos. En “La estandarización de la escritura. La asfixia del pensamiento filosófico en la academia actual”, Marina Garcés Mascareñas se refiere a este problema en el marco de una reflexión sobre la enseñanza de la filosofía en las universidades. Allí sostiene:

Hay ideas, descubrimientos, inventos y conocimientos que suceden en un laboratorio, en una computadora, en un quirófano, en un archivo o en una excavación y que se comunican por escrito a la comunidad de expertos correspondiente y, finalmente, a través de las publicaciones de divulgación, al conjunto de la sociedad. La filosofía no funciona así... En filosofía, la escritura no es un medio para comunicar ideas o conocimientos, es la materia prima con la que los problemas y los conceptos se elaboran. La filosofía es un pensar que toma cuerpo en la escritura y la del filósofo es una voz que se rehace escribiendo. (2013, p. 31)

Yendo más lejos, Pablo Kreimer sostuvo, ya en 1998, en su artículo “Publicar y castigar. El *paper* como problema y la dinámica de los campos científicos”, que en las ciencias que sí utilizan laboratorios, tejidos y microscopios la escritura tampoco funciona como un medio para comunicar lo que sucede fuera de ella, fundamentalmente en la actualidad, cuando la publicación de *papers* se ha convertido en un fin en sí mismo para los investigadores (o más bien en un medio para la subsistencia). Mientras que la creencia general es que “se ‘hace público’ aquello que se guardaba dentro de las paredes del laboratorio... por la relevancia que los hechos aludidos adquieren” (1998, p. 51), la realidad respecto del funcionamiento de la ciencia es muy distinta, tal y como demuestran los estudios de Bruno Latour y Steve Woolgar (1995) o John Law (2004) y en general los aportes de la nueva sociología del conocimiento. En palabras de Kreimer: “la redacción del artículo mismo es una parte del proceso mismo de investigación, y no una conclusión de ese proceso que está por afuera, algo así como el moño de un paquete de regalo” (1998, p. 55).

Volviendo a la filosofía, en este campo la relación entre lo dicho y el modo de decirlo es tan estrecha que imaginar las ideas que Platón pone en boca de Sócrates en sus diálogos siendo presentadas con la estructura que

demanda un *paper*, o pensar en una reescritura ensayística del *Tractatus logico-philosophicus* de Wittgenstein resultan ejercicios tan extraños como imaginar que un poema fuera una novela o que una pintura se convirtiera en una ópera.

La analogía con el arte para pensar los modos de presentación de la filosofía se remonta a Walter Benjamin: en el “Prólogo epistemocrítico” que precede al libro *El origen del Trauerspiel alemán*, el autor plantea que el filósofo puede ser comprendido como una figura intermedia entre el investigador y el artista, y que por eso “es propio de la escritura filosófica enfrentarse de nuevo, a cada viraje, con la cuestión de la exposición [*der Frage der Darstellung*]” (2006, p. 223; GS I 207). En ese contexto afirma también que “ha sido corriente colocar al filósofo demasiado cerca del investigador [*Forscher*], a menudo en la que es su versión más limitada. Ninguno parecía ser lugar, en la tarea [*Aufgabe*] propia del filósofo, para atender a la exposición” (2006, p. 228; GS I 212).³

En efecto, la historia de la filosofía, al hacer hincapié en presentarse como una “historia de las ideas”, o como el despliegue evolutivo de una postura a otra acerca de un tema (el conocimiento, la justicia, la belleza), relegó la reflexión sobre la *actividad* que implica la producción de filosofía e incluso la historización de las formas de producción de conocimiento en el campo. “El autor como productor”, la conferencia que Benjamin pronunció en París en 1934, se centra justamente en ese punto ciego del análisis del trabajo de los intelectuales, preguntándose qué lugar ocupan dentro del aparato productivo en que se insertan y cuestiona a quienes centran su compromiso político de modo exclusivo en el contenido de sus obras, pero que no apuntan a transformar los medios de producción con lo que trabajan. Benjamin sostiene allí que los géneros literarios/filosóficos son temporales e indica la necesidad de que sean repensados teniendo en cuenta las realidades técnicas de cada situación histórica (2009, p. 301). Asimismo, resulta central su crítica a la separación entre la forma y el contenido de una obra, separación que desarticula al referirse a la escritura como una actividad y centrando su atención en la forma en que el productor la lleva a cabo en cada caso. Para

³ El énfasis en el modo de exposición recorre, como señala Steiner (2002, p. 276), la obra de Benjamin acompañando sus transformaciones. En la década del 30, y especialmente en el marco del monumental e inacabado *Passagen-Werk*, esta inquietud se ligará al montaje y a la construcción, adquiriendo la forma de la conocida fórmula metodológica del filósofo alemán: “Nada que decir, sólo mostrar” (Benjamin, 2013, p. 739).

Benjamin, debemos descentrar la atención de lo que el escritor dice –en la constelación de los temas, las opiniones, los debates, el contenido– y dirigirla al proceso real de producción de los textos, donde la frontera entre forma y contenido se diluye. Respecto de las formas, además, observa que su generación se encontraba “en medio de un enorme proceso de refundición de las actuales formas literarias, en el que muchas de las contraposiciones en las que estamos acostumbrados a pensar podrían ya perder toda su fuerza” (2009, p. 301).⁴

En el presente encontramos dos tendencias que se despliegan en tensión. Por un lado, y como menciona Garcés Mascareñas,

la diversidad de géneros y de voces, de registros y de tipologías que concurren en el ámbito del conocimiento y lo componen, han sido reducidos a uno solo: el “paper”, como unidad de medida y vehículo de comunicación de la investigación en todas las áreas del saber. (2013, p. 30)

Efectivamente, la forma que se impone como hegemónica para filosofar es el artículo científico o *paper* en tanto es valorado positivamente en las evaluaciones para acceder a cargos de docencia e investigación. Los problemas de esta estandarización ya han sido señalados: se trata de un formato que nace respondiendo a las necesidades de campos muy diferentes a las humanidades, como las ciencias naturales y exactas, que impone una estructura que no siempre se conjuga bien con aquello que se quiere decir. Su estructura invita al contenido a plegarse a la tendencia hiperespecializadora en la producción de conocimiento, que inhabilita algunas reflexiones de corte más general y somete a los textos estructurados mediante un problema no tan específico a un tipo de escrutinio microscópico para el que difícilmente estén preparados. A su vez, la tendencia en esta escritura meramente instrumental es a desatender el ejercicio mismo de la escritura y el desarrollo del estilo. Richard Rorty vislumbra esta tendencia ya en 1978, en su artículo titulado “Philosophy as a Kind of Writing: An Essay on Derrida”. Allí, refiriéndose a la tradición kantiana, sostiene que

⁴ Su inscripción siempre fronteriza en el campo filosófico, asimismo, ya ampliamente abordada (Arendt, 1990; Naishtat, 2011), da cuenta de la radicalidad de su cuestionamiento de los compartimentos estancos en los que se organiza la producción intelectual.

sin importar lo mucho que escriba, no piensa que la filosofía *deba* ser “escrita”, como tampoco debe serlo la ciencia. Escribir es una necesidad desafortunada; lo que realmente se quiere es mostrar, demostrar, señalar, exhibir, hacer que el interlocutor se quede mirando al mundo. (p. 145. Enfatizado del original)

Ahora bien, la segunda tendencia es, como adelantamos, la contraria, en tanto más allá de la preeminencia innegable del formato del *paper* académico en la actividad profesional de los filósofos, es posible observar una presencia creciente de ensayos filosóficos que ponen al alcance del lector no especialista reflexiones orientadas a los temas más variados. Entre los protagonistas de este fenómeno cabe citar a Byung-Chul Han, Giorgio Agamben, Georges Didi-Huberman o Slavoj Žižek, pero también a una variedad de autores (Sara Ahmed, Lauren Berlant, Diego Sztulwark) que se inscriben en lo que se conoce como el “giro afectivo” (*affective turn*) (Solana, 2020; Lara y Enciso, 2013). Estos autores trabajan con una doble inscripción, en las academias y fuera de ellas, en tanto su obra logra romper la barrera de los lectores especialistas y es consumida por un público interesado en temas filosóficos, pero que no centra su actividad profesional en este campo. El género del ensayo es el que permite esta apertura: es en el que los autores se permiten exploraciones generales, momentos autobiográficos, comentarios acerca de obras de arte y hechos de la vida social y política, y es también el que le permite al público en general ingresar al muchas veces críptico e inaccesible mundo de la filosofía como saber específico que posee códigos propios.

Los formatos no académicos que cuentan con más tradición, a su vez, no se reducen al ensayo, sino que incluyen también la reseña periodística, la crítica, las columnas de opinión y los ya bien establecidos espacios de divulgación en radio y televisión. Se suman a estos espacios, en la actualidad, las propuestas que nacen con el crecimiento de las plataformas digitales. En este sentido, nos interesa mencionar un fenómeno reciente, a saber, la creación de contenido específicamente filosófico en YouTube. Entre los filósofos más prolíficos en ese ámbito se encuentran Natalie Wynn, la autora que hoy nos ocupa, Ian Danskin y Abigail Thorn.⁵ Wynn comenzó a politizar sus videos

⁵ Este grupo de creadores de contenido digital, junto a algunos otros como Lindsay Ellis –del canal que lleva su nombre– y Harry Brewis –del canal *hbomburguy*–, son parte de lo que en la comunidad de usuarios de YouTube se conoce como *LeftTube* o *BreadTube*, que engloba las producciones de autores de izquierda cuyo contenido busca insertarse en los debates públicos en torno a asuntos políticos y sociales.

filosóficos como respuesta ante el aumento de contenido abiertamente fascista en internet. Con el eje de su producción puesto en el cruce entre la política y la estética, la filósofa, tras abandonar el programa de doctorado que seguía en la Universidad Northwestern de Illinois, se lanzó a la producción de una escritura filosófica multimedial plagada de humor y referencias a la cultura popular. En un sentido parecido, Ian Danskin plantea como el objetivo de su canal *Innuendo Studios* examinar y dismantelar las estrategias retóricas que usan las nuevas derechas para legitimarse y ganar poder. Entre sus videos más célebres se encuentra la serie “The Alt-Right Playbook”, que cuenta con dieciocho videos en los que analiza en detalle determinadas movidas argumentativas propias de la derecha. Abigail Thorn, responsable del canal *Philosophy Tube*, comenzó a realizar videos en 2013 enseñando filosofía, con un objetivo más cercano a la difusión o divulgación. Con el tiempo, sus videos se volvieron más teatrales en la medida en que comenzó a incorporar personajes y a dedicar más atención al vestuario, la escenografía y el guion, a la vez que las exploraciones de los temas –entre los que se cuentan el arte, la ignorancia, el trabajo y el transhumanismo– se profundizaron y se volvieron más personales.

Es interesante el modo en que estos canales incorporan al debate filosófico herramientas novedosas (en el caso de Danskin la animación, en el de Thorn y de Wynn las personificaciones), al mismo tiempo que dialogan con formatos que cuentan con tradiciones bien establecidas: Wynn trabaja con diálogos en los que interpreta diferentes personajes, actualizando la tradición socrático-platónica, mientras que Thorn sigue de cerca la tradición ensayística y Danskin incorpora herramientas analíticas que podrían formar parte de un artículo científico.

A su vez, y lejos de tratarse de instancias de divulgación de la filosofía, las obras que aparecen en las nuevas plataformas pueden ser pensadas, no sin contradicciones ni matices, como esos nuevos formatos que, como mencionaba Benjamin, intentan conectar con las comunidades en las que se insertan. Resta evaluar, si acaso cabe, en qué medida lo logran.

El videoensayo como forma

El videoensayo (*video-essay*), y específicamente el que podríamos caracterizar como *filosófico*, es una forma relativamente nueva, cuya genealogía

es compleja y difícil de trazar. Más aún, el fenómeno del videoensayismo en YouTube, si bien ha sido reseñado y analizado por la prensa, todavía no ha recibido atención académica. Es por ello que, para intentar delimitarlo y comprenderlo, es necesario hacer una pequeña indagación en su origen, en la que nos encontramos con dos antepasados sobre los que hay bastante consenso:⁶ por un lado el ensayo, como género literario y como soporte de formas inespecíficas o impuras de reflexión y, por el otro, la tradición del cine-ensayo (*film-essay*) como el modo primigenio en que el impulso del ensayismo se reinterpretó haciendo uso de las posibilidades que habilitó la tecnología audiovisual.

En torno al ensayo escrito, cuya tradición se remonta a la publicación de la primera edición de los ensayos de Michel de Montaigne en 1580, es Theodor Adorno quien, en “El ensayo como forma”, se ha pronunciado con mayor claridad, y lo ha hecho para definirlo justamente por la vía negativa, esto es, intentando asirlo sin limitarlo a una forma demasiado estricta o estanca. Cabe entonces reproducir algunas de sus palabras:

El ensayo no permite que se le prescriba su jurisdicción. En lugar de producir algo científicamente o de crear algo artísticamente, su esfuerzo aún refleja el ocio de la infancia que sin escrúpulos se apasiona con aquello que otros ya han hecho. En lugar de seguir el modelo de la moral ilimitada del trabajo y presentarnos el espíritu como una creación de la nada, refleja lo amado y lo odiado. La dicha y el juego le son esenciales. No empieza por Adán y Eva, sino con aquello de lo que quiere hablar; dice lo que a propósito de esto se le ocurre, se interrumpe allí donde él mismo se siente al final y no donde ya no queda nada que decir: por eso se lo considera poco serio. (2003, p. 12)

En dos de los elementos que recoge Adorno en esta descripción se dejan oír los ecos benjaminianos de su pensamiento. En primera instancia, el *entre-lugar* que el ensayista ocupa entre la ciencia y arte, entre la investigación y la creación, recoge la tesis del berlinés de que la del filósofo puede ser comprendida como una figura intermedia entre el investigador y el artista. En segundo lugar, la referencia a la infancia y especialmente al juego infantil

⁶ Evan Puschak, en su charla “How Youtube changed the essay”, si bien da cuenta de este parentesco, enfatiza la diferencia que el videoensayo actual introduce en la tradición del film-ensayo y otras formas de cine arte. Se refiere, en ese contexto, a su carácter pedagógico e incluso periodístico, en tanto tiene en cuenta al consumidor de manera más clara. La charla puede verse en: <https://www.youtube.com/watch?v=ald6Lc5TSk8>

recupera un motivo que no sólo es propio de Benjamin, sino que es propio del modo en que Benjamin piensa la relación entre contenido y forma en una obra. Es justamente en “Infancia en Berlín hacia 1900” donde encontramos este motivo en una imagen construida a partir de un recuerdo infantil:

El primer armario que se abrió cuando yo quería fue la cómoda... . Ahí me encontraba con mis calcetines, que descansaban amontonados y enrollados de modo que cada uno de los pares fingía ser una pequeña bolsa. Nada me causaba más placer que ir hundiendo mi mano en su interior... Lo que me atraía hacia su hondura era lo que llamaba “el contenido”, que mantenía dentro de mi mano en el interior siempre enrollado. Cuando lo agarraba con el puño para confirmar su posesión... comenzaba ya a desarrollar la segunda parte de aquel juego, que me conducía de inmediato a un descubrimiento emocionante. Ahora desplegaba “el contenido” desde el interior de aquella bolsa. Lo acercaba a mí cada vez más, hasta consumarse la sorpresa: “el contenido” salía de su bolsa, con lo que ambos dejaban de existir. No me cansaba de poner a prueba esa verdad enigmática: que forma y contenido, la envoltura y lo envuelto, son lo mismo. (2010, pp. 226-227)

Lo que Benjamin señala aquí por la vía de los objetos es que la forma y el contenido no pueden escindirse. El contenido, lo dicho, la verdad, se deshace en cuanto es retirado de la forma en que se encuentra alojado. Adorno retoma este carácter inescindible de ambos aspectos del ensayo y retoma a su vez la actitud libre, incluso de falta de respecto, de irreverencia del ensayista: una rebeldía que, lejos de actuar intencionalmente en contra de las convenciones, se conforma con hacer simplemente lo que quiere.

Y es que la ensayística –y este es un rasgo que se traslada tal cual al ensayo audiovisual– no trabaja desde una estructura fijada de antemano, en tanto el ensayo no prevé una extensión específica, no requiere necesariamente la defensa de una tesis (aunque puede incluirla) y no basa su eficacia en ser conclusivo. Al ensayo le son propias varias formas de impureza (para utilizar el término que aplica Bazin al cine), en tanto se permite jugar en los límites disciplinares siendo, como apunta Eduardo Nicol “*casi* literatura y *casi* filosofía” (citado en Renov, 2017, p. 172), y en tanto puede articular diferentes registros, yendo de la biografía o la confesión a afirmaciones universales acerca del mundo o de la humanidad, refiriendo o aludiendo a su paso estudios científicos, novelas o recuerdos.

En torno a las formas audiovisuales de ensayismo es interesante recuperar las ideas de Phillip Lopate en su ya clásico intento por definir o circunscribir

el fenómeno del cine-ensayo en “En busca del centauro”, de 1992. Allí, retomando las ideas de Adorno, marca algunas de las fronteras (siempre borrosas, porosas, movedizas) del ensayo en su versión audiovisual, de este “género cinematográfico que apenas existe” (p. 243)⁷ y lo define como un género en el cual el propio realizador busca *descubrir* lo que piensa sobre un tema y no simplemente *exponerlo* o *presentarlo*. Este rasgo resulta particularmente interesante, porque hace hincapié en lo procesual de la actividad de reflexionar más que en el producto que esa actividad podría generar.

El autor realiza el esfuerzo de distinguir al cine-ensayo de otras formas de cine reflexivo o autoconsciente, y encuentra (o más bien propone, postula) el siguiente elemento como condición necesaria para hablar de *film-essay*: se trata del aspecto argumentativo, entendido de todos modos en un sentido amplio y no estrictamente lógico. Para Lopate, para ser considerada un *film-essay*, la producción debe tener palabras que configuren algún tipo de argumento y que excedan la mera *información* aportando un punto de vista personal, sin descuidar a la vez el estilo y la elocuencia. La exigencia de la presencia de palabras que configuren un argumento deja afuera del género a producciones que intentan *mostrar* a través de imágenes y de música, sonidos o incluso diálogos más bien erráticos o de declamaciones no tan articuladas. La exigencia de representar una voz singular, a la vez, excluye trabajos más experimentales como *Privilege* (1990), la exploración de la menopausia de la realizadora Yvonne Rainer, que el autor refiere como ejemplo de un filme intelectual que intenta *hacer pensar* al espectador sin dejar entrever la perspectiva de la autora. Desde la perspectiva de Lopate, esta pieza puede pensarse más como una investigación que como un ensayo propiamente dicho. Más allá de que podamos coincidir o no con esta demarcación, es claro que lo que determina, para el autor, que una pieza audiovisual sea, en efecto, un *film-ensayo*, es fundamentalmente el texto, es decir, el guion. En sus palabras:

⁷ Como expone John Bresland en “On the Origin of the Video Essay” (2010), es importante tener en cuenta el contexto histórico del texto de Lopate, fundamentalmente en lo que respecta a las posibilidades técnicas disponibles. Para hacer una película, incluso una casera, en 1992 se necesitaba bastante más dinero del que se necesita hoy, y para distribuirla se necesitaba no sólo dinero, sino contactos, una red. El carácter de centauro de los ensayos visuales, su existencia apenas notable frente a la inabarcable producción de videoensayos en la actualidad, debe ser comprendido también como el producto de esta limitación material, que hoy resulta, debido a la proliferación y la accesibilidad de dispositivos y a la posibilidad de mostrar el propio trabajo en internet, casi impensable.

Me concentro aquí en el valor del texto no para colocar a las palabras por encima de lo visual, ni para negar la importancia del análisis formal de lo visual, sino solo porque no estoy convencido de que el tratamiento de lo visual por sí mismo pueda determinar si una obra califica como un film ensayo. (¿1992? p. 245)

Cabe aclarar que Lopate no está solo: el mismo André Bazin, que fue el primero en reconocer el surgimiento de esta nueva forma de cine, la denominó “ensayo documentado mediante film” (citado en Catalá, 2005, p. 135).⁸ Como señala Josep Catalá, ya en esta misma denominación se privilegia la filiación con el ensayo en su forma tradicional, esto es, escrito. El filme “sería simplemente un documento ilustrativo de reflexiones esencialmente literarias, expresadas en esencia a través de la voz en *off*” (Catalá, 2005, p. 135). La imagen aparece como un misterio a resolver. Lopate, desde esta perspectiva, lanza la siguiente pregunta como la que el videoensayista debe responderse cada vez: “¿qué hacer con las imágenes?” (2017, p. 256). Cabe preguntarse, entonces, qué papel juega el universo de lo visual para el autor en un ensayo audiovisual, y por qué, si la esencia está en la escritura del texto, alguien que no sabe qué hacer con las imágenes elegiría expresarse justamente por medio de imágenes. Más sucintamente: si resolver lo visual se convierte en un problema, ¿por qué no se escribió un texto?, ¿a qué búsqueda responde la decisión de incluir material de video?

En el panorama actual del videoensayo hay, en efecto, realizadores que trabajan desde el texto: es, por ejemplo, el caso de Grace Lee, creadora del canal de YouTube *What's so great about that?*⁹ y es también el caso de Natalie Wynn. El punto de partida es en estos casos un ensayo escrito que muchas veces es leído y aparece desde una voz en *off* (la elección de Lee) o desde la imagen, esto es, desde el cuerpo, del realizador (como en Wynn). En otros casos, sin embargo, es el trabajo desde las imágenes, con las imágenes, lo que funciona como pie para la reflexión con palabras. Es, por lo general, el camino que toma la realizadora Catherine Grant y el de quienes hacen

⁸ El origen de esta afirmación es el texto “Chris Marker, Lettre de Sibérie”, que Bazin publica a propósito de la película homónima de Chris Marker (de 1957), en *France-Observateur* el 30 de octubre de 1958.

⁹ La realizadora misma afirma, en una entrevista con Will DiGravio, presentador del podcast *The Video Essay Podcast*, que comienza escribiendo un ensayo y que es recién en una segunda instancia cuando se dispone a resolver lo visual. La entrevista puede consultarse en: <https://vimeo.com/360168890>

ensayos sobre cine y exploran formas de crítica cinematográfica pensadas desde lo audiovisual. Muy en las antípodas de la idea de Lopate, Grant se refiere a su propia práctica como un *hacer* más que como un *decir*, lo que implica alejar su forma de videoensayismo de este anclaje en la claridad del propio punto de vista.¹⁰

En esta línea, Catalá (2005) sostiene en “Film-ensayo y vanguardia” que el ensayo audiovisual es centralmente “una reflexión *mediante* imágenes, realizada a través de una serie de herramientas retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión” (p. 133). No se trata, entonces, como en Lopate, de un texto al que se le incorporen imágenes, sino de un proceso de escritura ya multimedial que avanza sobre su forma y sobre su contenido al mismo tiempo, de tal modo que resultan inescindibles.

El autor se refiere al *film-ensayo* como “un dispositivo que sirve para procesar experiencias de todo tipo y convertirlas en un producto nuevo que las resume y produce a la vez nuevas experiencias” (2005, p. 132), y parece pensarlo como parte del movimiento que implica el abandono de la idea de arte puro y la migración hacia medios híbridos. Aun así, coincide con Lopate en un punto central, a saber, la importancia del autor y de la presencia de sus propias reflexiones y procesos de pensamientos puestos en obra. Es la incorporación de la identidad del cineasta (p. 135), esto es, el giro hacia la subjetivación, el hito que marca el origen del ensayismo audiovisual como algo diferente del cine de vanguardia y su particular forma de incluir reflexión en la realización de películas.

El fenómeno actual del videoensayismo en YouTube, si bien tiene características propias que lo demarcan de los derroteros del *film-ensayo* y de formas híbridas de documental, comparte algunas características con sus antecesores y hereda las mismas preguntas. Entre las primeras se cuentan la centralidad de la figura del autor y de su proceso de reflexión (ya sea que su voz o su cuerpo aparezcan en el video o no), el cuidado en el estilo y

¹⁰ En una entrevista con Will DiGravio para *The Video Essay Podcast* Grant compara el trabajo académico, del que procede, con su incursión en el videoensayismo, y enfatiza el entusiasmo que le generó trabajar en un formato no estandarizado. Allí reflexiona: “cuando los académicos trabajan, tienden a trabajar en formatos particulares, muy predeterminados, artículos 8 mil palabras, o libros... . Con el video ensayo no había nada dicho... Podías abrir posibilidades y... desde el principio fue muy experimental”. Este episodio en el que la autora discute su propio trabajo puede encontrarse en: <https://thevideoessay.com/catherinegrant>. A su vez, algunos trabajos de Grant pueden verse en su página web: <https://catherinegrant.org/category/video-essays/>

la impureza con la que se amalgaman los recursos y los registros. Entre las segundas: ¿cómo se relacionan en la producción de estos videos las palabras, las imágenes y el sonido?, ¿alcanzan las herramientas con las que se piensa el cine para entender este fenómeno y analizar las obras que se realizan en su marco?, ¿y aquellas desde las que se analiza y se lee el ensayo literario o filosófico?

Aun cuando reconozcamos su carácter anfíbio, diferentes serán las lecturas que puedan hacerse del fenómeno del videensayismo si se lo piensa desde el cine o desde la filosofía, es decir, si se piensa (más bien) como un género cinematográfico o (más bien) como un género filosófico. Desde esta última perspectiva, es decir, desde la reflexión con la que inicié este trabajo sobre los formatos y los géneros en los que la filosofía se despliega o puede hacerlo, y restringiendo el análisis al campo (pequeño, difícil de delimitar, nuevo, confuso) de la producción de videoensayos filosóficos en la actualidad, las siguientes preguntas se hacen presentes: ¿qué aportan la visualidad, el sonido y el movimiento a la producción de filosofía?, ¿las imágenes ilustran un ensayo que podría haberse presentado escrito?, ¿vive el videoensayo en su guion?, ¿se limita su impulso a contrabandear un texto en la era de las imágenes y de las pantallas?, ¿la filosofía se puso a hacer videos porque quería ser relevante?, ¿porque en el fondo quería ser *leída*?

No hay respuesta posible en abstracto, por lo que para pensarlo habrá que alejarse de ciertos vicios propios del rubro (me refiero a la tendencia a la universalidad, tan apreciada en filosofía) y aprender del arte a pensar en casos, o para decirlo con García Canclini (2010), a encontrar en el arte un lugar al que ir a pensar, incluso un anclaje para el pensamiento.

El trabajo de Natalie Wynn

El videensayismo filosófico tal y como comenzó a producirse en YouTube hace algunos años abre la disciplina a otras escuchas y, al hacerlo, la modifica, la pone en diálogo y la reinventa. Natalie Wynn forma parte de los realizadores que tienen formación académica en filosofía y que exploran el formato del video desde ese lugar, aun cuando lo hace desde un registro muy informal y humorístico, lejos de aquellos programas televisivos que buscan divulgar el saber filosófico heredado mediante clases magistrales y exposiciones más o menos exhaustivas sobre la obra de un autor o sobre algún problema clásico.

En este sentido, y si bien su trabajo puede contribuir tangencialmente en algún sentido a una difusión o divulgación de la filosofía, el objetivo no está puesto allí, sino en la producción de reflexiones originales y en la inserción de esas reflexiones en la arena pública, en el ágora digital.

En esta sección analizaremos, específicamente, la forma en que Wynn reinterpretar y rehabilita, desde el lenguaje audiovisual, dos géneros filosóficos. Por un lado, el ensayo en su reflexión sobre la envidia (“Envy”, de 2021) y, por el otro, el diálogo en “The Hunger” (2022), su último trabajo en el que el tema es más esquivo, pero gira alrededor del vacío y las adicciones. A partir del análisis de estas obras intentaremos responder para su caso la pregunta abstracta que planteamos hace un momento: ¿por qué experimentar con la imagen y el sonido? ¿Qué suma o cambia respecto de un texto? ¿Son los trabajos de Wynn ensayos o diálogos escritos “animados” o vueltos “entretenidos” por las imágenes o son realmente producciones en las que las herramientas del cine se vuelven aliadas de la reflexión filosófica?

En algunos de sus videos Wynn habla a cámara y presenta sus argumentos de manera directa, siempre con referencias a textos, *tweets* y diferentes episodios de la vida cultural, social y política. Si bien en estos videos donde no hay más personajes que la propia Natalie suele haber juegos de vestuario y diferentes presentaciones de la propia autora, no deja de ser *ella misma* en el sentido de que aquello que sostiene, lo sostiene como cualquier ensayista, esto es, desde la primera persona. Los puntos de vista son *sus* puntos de vista, los argumentos son *sus* argumentos. Explora sus propias consideraciones sobre un tópico incorporando sentimientos, recuerdos, argumentos, chistes, etcétera. Entre estos videos se cuentan “Voting”, “Justice” y “Cringe” (todos de 2020), así como también “J.K. Rowling” y “Envy” (los dos videos que estrenó en 2021).

En la presentación o apertura de “Envy” se aprecia ya el tono y varios de los recursos que usa Wynn en su obra, puesto que la primera escena en esta exploración de la envidia es la propia autora (Imagen 1) recordando un hecho reciente: en abril de 2017 tuvo lugar Fyre Festival, un evento musical y gastronómico anunciado como exclusivo y lujoso en una isla privada en las Bahamas en el que se esperaba la participación de muchas celebridades e *influencers* (Imagen 2). Cuando comenzaron a aparecer las fotos de la comida y la locación del festival, que mostraban un campamento poco atractivo (Imagen 3) y viandas de pan con queso, Twitter se convirtió –como relata Wynn– en un jolgorio de burlas y chistes (Imagen 4). A partir de esta

anécdota y de algunas otras la autora comienza la indagación, analizando la naturaleza del tipo particular de alegría que significó para muchos descubrir lo deprimente que había sido en realidad ese evento al que nunca podrían haber asistido. Recién ahí empiezan a aparecer algunas conceptualizaciones de la envidia de la mano de diferentes autores (Imágenes 5 y 6).

Imagen 1. Fotograma de Natalie Wynn en la presentación de “Envy” (2021)



Fuente: “Envy”, Canal ContraPoints (video publicado el 07/08/2021).

Imágenes 2 y 3. Fyre Festival (publicidad y registro).
Fotogramas de “Envy” (2021)



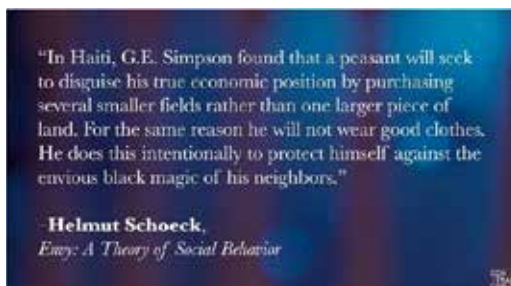
Fuente: “Envy”, Canal ContraPoints (video publicado el 07/08/2021).

Imagen 4. Tweet que se burla del fracaso del festival (fotograma de “Envy”, 2021)



Fuente: “Envy”, Canal ContraPoints (video publicado el 07/08/2021).

Imágenes 5 y 6. Primeras referencias a autores (fotogramas de “Envy”, 2021)



Fuente: “Envy”, Canal ContraPoints (video publicado el 07/08/2021).

En esta introducción se hacen presentes varios recursos propios de *ContraPoints*. Por un lado, la batería de materiales que convierten al video en un *collage* o un montaje: el uso de imágenes, pinturas clásicas, videos y *tweets*, la incorporación de fragmentos de películas y sus análisis –que se extiende hasta el final del video e incluye *films* tan diversos como *Black Swan* (2010), *The Muppet Christmas Carol* (1992) y *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937)–, dibujos animados –en este caso fundamentalmente *SpongeBob*–,

fotos, cuadros comparativos y esquemas, citas textuales de fuentes filosóficas o literarias, así como de estudios científicos (como vemos en las Imágenes 7 a 10). Por otro lado, se ven ya los elementos característicos del estilo de la propia Wynn, fundamentalmente su inconfundible tono satírico, la presencia de su voz y de su cuerpo, su gestualidad por momentos teatral, su forma particular de analizar eventos que tuvieron lugar principalmente *online* –en tanto la anécdota inicial no refiere tanto al festival en sí, sino a la reacción de los usuarios de Twitter–, su registro que se mueve orgánicamente entre la explicación académica, el humor y la confesión.

Imágenes 7 y 8. Pintura y cuadro conceptual (fotogramas de “Envy”, 2021)



Fuente: “Envy”, Canal ContraPoints (video publicado el 07/08/2021).

Imágenes 9 y 10. *Black Swan* y *SpongeBob* (fotogramas de “Envy”, 2021)



Fuente: “Envy”, Canal ContraPoints (video publicado el 07/08/2021).

En este video, Wynn es, como adelantamos, una ensayista: la presencia de sus opiniones, de sus argumentos y de su experiencia pensando el tema está siempre en primer plano. En otras de sus producciones, en cambio, elige no aparecer más que en la piel de diferentes personajes, encarnando una polifonía de voces que, en filosofía, remite directamente a dos formatos: por un lado, y como mencionamos, al diálogo platónico; por otro, a formas contemporáneas del *collage* y la intertextualidad, como pueden encontrarse en ciertas obras de Benjamin (*Obra de los pasajes* o *Calle de mano única*). En algunos de esos trabajos con varios personajes no hay diálogos directos y los discursos se van yuxtaponiendo escena tras escena mientras la autora se personifica de diferentes maneras (como en “How to Recognize a Fascist”, de 2017). En muchos otros videos sí aparece el diálogo: es el caso de “The Left”, “Degeneracy” y “Violence” (2017), de “TransTrenders” (2019) y de “The Hunger” (2022), su último trabajo y el que nos interesa especialmente analizar a continuación.

Lo primero que vemos en este videoensayo es un televisor antiguo delante de una pared llena de cruces. Es hacia ese dispositivo que nos lleva la cámara, hacia dentro de esa pantalla, a la siguiente escena: se trata del programa ficticio “The Freedom Pod”, en el que tiene lugar un debate entre los personajes Justine Tableau –una escritora de izquierda– y Virginia Lamm –una pastora conservadora– moderado por Jackie Jackson.

Imagen 11. Fotograma del comienzo de “The Hunger” (2022)



Fuente: “The Hunger”, ContraPoints (video publicado el 28/05/2022).

Imágenes 12, 13 y 14. Las protagonistas del video encarnadas por Wynn (fotogramas de “The Hunger”)



Fuente: “The Hunger”, ContraPoints (video publicado el 28/05/2022).

Ya desde los primeros minutos del video es posible ver toda una variedad de recursos que resultan novedosos respecto de los trabajos más ensayísticos de la autora, como “Envy”. Si bien allí hay, en efecto, una utilización muy lúcida de las imágenes y los fragmentos de videos que sería imposible emular en un texto, es en producciones como “The Hunger” donde ya no queda ninguna duda: un texto no podría registrar todos los matices que logra mostrar la autora con las estrategias y recursos que despliega aquí, y esos recursos los inventó el cine. Tres resultan especialmente relevantes: en primer lugar, los cortes, el uso de transiciones y el *zoom in* que habilita el lenguaje audiovisual le permiten a la realizadora plantear diferentes escenarios para los diálogos, moverse entre escenas, trabajar en diferentes planos de intertextualidad y metadiscurso. Es lo que sucede cuando entramos en la escena del debate, pero es también lo que puede verse en los pequeños televisores que refieren a los discursos que se dejan entrever en lo que sostienen las participantes (ver Imágenes 15 y 16). Si bien en “Envy” y otros videos ensayísticos hay fragmentos de videos ajenos a la autora, como parte del archivo audiovisual con el que trabaja, en este caso hay escenas propias que dialogan entre sí de un modo novedoso.

En segundo lugar, el diálogo se asienta en personajes construidos visualmente a partir de la gestualidad, el vestuario y el maquillaje (Imágenes 12, 13 y 14) y sonoramente a partir de la forma de hablar. El cuerpo está a la misma altura que el discurso, y mientras una de las protagonistas argumenta podemos ver reacciones en las demás y leer en ellas los sentimientos de impaciencia, indignación y aburrimiento que cuentan una historia distinta de la que podemos seguir en las palabras.

Imágenes 15 y 16. Uso de televisores para ilustrar el discurso de uno de los personajes (fotogramas de “The Hunger”)



Fuente: “The Hunger”, ContraPoints (video publicado el 28/05/2022).

Imágenes 17 y 18. El corte entre la escena del debate y la de Justine en su casa (fotogramas de “The Hunger”)



Fuente: “The Hunger”, ContraPoints (video publicado el 28/05/2022).

En tercer lugar, la visualidad y la sonoridad no se ponen en juego sólo en la construcción de los personajes, sino que se extienden también a lo que las rodea. La iluminación y la decoración del *set* donde el debate tiene lugar nos remite a asociaciones: el *podcast* que se muestra se asemeja a un *talkshow* televisivo, mientras que el uso de la música copia recursos propios del cine y de la televisión para emocionar (fundamentalmente cuando habla Virginia

Lamm). Superponer música a una intervención argumentativa es un recurso propio del registro audiovisual que sirve para darle un tono particular al discurso: motivador, emocionante, escalofriante, nostálgico.

Más adelante, Wynn nos invita a salir de la escena del debate y seguir a una de las protagonistas, Justine, hasta su casa. La forma que se elige para este cambio de escena es bien cinematográfica: Justine enciende un cigarrillo en el debate y aparece fumando en la bañera de su casa, abatida tras el fracaso que significó su participación en el programa. En esa escena se ve también, en otra pantalla –las pantallas son una constante en la obra de Wynn– una imagen de cámara de seguridad que muestra cómo una encarnación de Lucifer llega a la casa de Justine mientras ella está dándose un baño. Es la personificación de la tentación que representan las drogas como forma de llenar el vacío para Justine, y es quien se convertirá –representada por la propia Wynn– en una nueva antagonista del video.

Volviendo a aquello que no podría replicarse sin grandes pérdidas en un texto, un último factor resulta central, a saber, la ficción, que emerge como resultado de la incorporación de personajes (que ya se daba en los diálogos platónicos, pero que ahora adquiere la dimensión de la corporalidad tanto en lo visual como en lo sonoro) y del marco que se le da al diálogo desde el comienzo del video al señalarlo como una escena, entre otras, a la que se puede entrar y de la que se puede salir. Y es que la creación de historias ficcionales no tiene casi lugar en la filosofía tal y como se practica en la actualidad. Las historias aparecen, o bien referidas, tomadas del arte (centralmente de la literatura, pero también del cine) como ejemplo u ocasión para la reflexión, o bien en la forma analítica de los experimentos mentales, que se valen de escenas y situaciones ficcionales para argumentar.

Así como en “Envy”, lejos de limitarse a ilustrar un texto con imágenes o a compilar las ideas que la academia ha tenido en torno a la envidia, Wynn logra producir un ensayo plagado de referencias audiovisuales y enriquecerlo con su presencia plena –son sus ideas, pero es también su voz, su cuerpo, su forma de expresarse–, en su último trabajo la autora hace más que reanimar el diálogo filosófico sumándole imágenes: reinventa este género hibridándolo con otros elementos ficcionales, les da cuerpo a las ideas profundizando en una de las protagonistas del debate, le hace lugar a sus propias experiencias a la vez que abre un espacio para la reflexión filosófica.

Consideraciones finales

Este texto comenzó en la intersección entre dos inquietudes. Nos centramos, por un lado, en los modos en que la producción de filosofía puede experimentar respecto de su estilo, sus géneros y sus formatos para descubrir qué más se puede decir o mostrar. Por otro lado, nos interesó mostrar los modos en que la disciplina busca una mayor conexión con el público y con todos aquellos que se interesan por sus temas y discusiones sin formar parte del ámbito profesional de la filosofía. Es allí, en esa encrucijada en la que la experimentación y la divulgación se encuentran, donde emerge el videoensayismo en su forma actual.

A partir de estas inquietudes iniciales tuvimos la oportunidad de analizar no sólo algunos de los debates que contribuyen a la comprensión del videoensayo, de su historia y de sus potencialidades, sino también un caso concreto como es el de *ContraPoints*, que analizamos a partir de “Envy” y “The Hunger”, puestas en obra de formas actuales del ensayo y del diálogo en las que se conjuga la argumentación con la utilización de recursos propios del cine.

Para concluir, es interesante volver a dos consideraciones sobre el futuro de la relación entre filosofía y cine y sobre el futuro de los formatos híbridos que surgen entre ellos. Por un lado, volver a Lopate que, en su texto, afirma que si bien no hay (hasta el momento, en 1992) demasiados exponentes de lo que él entiende que deberían ser buenos ensayos audiovisuales, va a esperar pacientemente a que alguien aproveche la oportunidad que los nuevos medios ofrecen para la ensayística. Quizá sea ir muy lejos pensar que los videoensayistas de YouTube –y particularmente Natalie Wynn– son ese mesías que el crítico estaba esperando, pero no es tan exagerado señalar que son el mesías que, de hecho, llegó y que será tarea de la crítica y de los estudiosos del cine evaluar este arribo en su campo. Por ahora, nos conformamos con señalar lo que el videoensayismo (y particularmente el de Wynn) puede ofrecerle a la filosofía: una plataforma de exploración, un espacio experimental para poner a prueba, como tantas otras veces, las formas en que la disciplina logra conectar con la comunidad en la que se inserta.

Por el otro lado, el lado de la filosofía, podemos volver a Badiou cuando dice que “tal vez la filosofía contemporánea tenga la suerte de contar con el cine” (2004, p. 72). Podemos pensar que, de alguna manera, la tiene: la filosofía no sólo cuenta con un panorama cinematográfico cada vez más

amplio y diverso como lugar al que ir a pensar y con el que trenzarse en conversaciones, sino que cuenta también con los medios técnicos y poéticos del cine como una oportunidad para experimentar y para crear nuevas formas de decir.

En su errancia por diferentes formatos, géneros y estilos, en otro capítulo de la historia de sus cambios y sus alianzas, que es también la historia de su supervivencia, la filosofía se encontró con el lenguaje del cine ya varias veces. En la que hoy nos ocupa, una forma no solemne y poco académica de filosofar, vio en ese lenguaje un patio de juegos, pero entendido en el mejor de los sentidos y en toda su relevancia: como un lugar que permite salir del ensimismamiento de lo familiar y que implica la experiencia del encuentro con la otredad, como un espacio al que ir a jugar, aunque eso implique algunos miedos, algunas decepciones y una que otra caída.

Referencias

- Adorno, T. (2003). El ensayo como forma, en *Notas sobre literatura. Obra completa, 11*. Akal.
- Arendt, H. (1990). Walter Benjamin. 1892-1940, en *Hombres en tiempos de oscuridad*. Gedisa.
- Badiou, A. (2004). El cine como experimentación filosófica, en *Pensar el cine 1: imagen, ética y filosofía*. Manantial.
- Bazin, A. (1990). A favor de un cine impuro, en *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp, S. A.
- Benjamin, W. (2006). *El origen del Trauerspiel alemán*, en *Obras I.1*. Abada.
- _____ (2009). El autor como productor, en *Obras II.2*. Abada.
- _____ (2010). Infancia en Berlín hacia 1900, en *Obras IV.1*. Abada.
- _____ (2013). *Obras V: Obra de los pasajes*. Abada.
- _____ (2014). *Calle de mano única*. El cuenco de plata.
- Bresland, J. (2010). On the Origin of the Video Essay. Nombre de revista 9(1). https://blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland_j/ve-origin_page.shtml
- Catalá, J. M. (2005). Film-ensayo y vanguardia, en C. Torreiro y J. Cerdán (eds.), *Documental y vanguardia*. Cátedra.

- Garcés Mascareñas, M. (2013). La estandarización de la escritura. La asfíxia del pensamiento filosófico en la academia actual. *Athenea Digital*, 13(1), 29-41.
- García Canclini, N. (2010). *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Katz Editores.
- Kreimer, P. (1998). Publicar y castigar. El *paper* como problema y la dinámica de los campos científicos. *Redes*, V(12), 51-73.
- Lara, A. y Enciso, G. (2013). El giro afectivo. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 13(3), 101-120.
- Latour, B. y Woolgar, S. (1995). *Vida en el laboratorio. La construcción de los hechos científicos*. Alianza.
- Law, J. (2004). *After Method. Mess in Social Science Research*. Routledge.
- Leslie, E. (2007). *Walter Benjamin. Overpowering Conformism*. Reaktion Books.
- Lopate, P. (2017). In Search of the Centaure: The Essay-Film, en N. M. Alter, T. Corrigan (Eds.) (2017), *Essays on the Essay Film*. Columbia University Press.
- Naishtat, F. (2011). Walter Benjamin: El exilio, los pasajes y las huellas. *Litoral. Revue lacanienne de psychanalyse*, 43, 213-232.
- Renov, M. (2017). The Electronic Essay, en N. M. Alter, T. Corrigan (Eds.), *Essays on the Essay Film*. Columbia University Press.
- Rorty, R. (1978). Philosophy as a Kind of Writing: An Essay on Derrida. *New Literary History*, 10(1), 141-160.
- Solana, M. (2020). Giro afectivo y giro a la imagen: un encuentro indisciplinado. *Heterotopías*, 3(5), 1-6.
- Steiner, U. (2002). Das Höchste wäre: zu begreifen, dass alles Factische schon Theorie ist. Walter Benjamin liest Goethe. *Zeitschrift für deutsche Philologie*, 121. Band, 265-284.

8. *Sentire Aude!* Atreverse a sentir la desdicha. El documental mexicano sobre feminicidios: el caso de Ciudad Juárez

Liliana García

Resumen

En 1784 Immanuel Kant lanza la consigna “*Sapere aude!*”, que puede traducirse como atrevete a servirse de tu propia razón. Con ello anunciaba la urgencia de una época que se afirma sobre la capacidad de razonar en autonomía. Cabría preguntarnos por la vigencia de una consigna como esta o, quizá, por la necesidad de renovarla y dirigir el imperativo ya no al razonamiento, sino a la sensibilidad. Atrevemos a sentir: *Sentire Aude!* El presente texto explora la necesidad de sentir la desdicha en nuestros días y latitudes, así como la valía de los documentales mexicanos sobre el fenómeno de los feminicidios en Ciudad Juárez.

Palabras clave: sensibilidad, feminicidio y documental.

Abstract

In 1784 Immanuel Kant launched the slogan “*Sapere aude!*”, which can be translated as: Dare to use your own reason. With this he announced the urgency of an era that is affirmed on the ability to reason in autonomy. It would be worth asking ourselves about the validity of a slogan like this or, perhaps, about the need to renew it and direct the imperative no longer to reasoning but to sensitivity. Dare to feel: *Sentire Aude!* This text explores the

need to feel the misfortune in our days and latitudes, as well as the value of Mexican documentaries on the phenomenon of femicides in Ciudad Juárez.

Keywords: sensibility, femicide, documentary film.

In 1939, as the world fell into the chaos of war, Metro-Goldwyn-Mayer released a film that espoused kindness, charity, friendship, courage, fortitude, love and generosity.¹

Registro de *The Wizard of Oz*
como Memoria del Mundo ante la UNESCO

Get the Gringo (Grunberg, 2012), protagonizada y escrita por Mel Gibson, inicia con el plano de un perro callejero orinando en el desierto, atrás pasa un joven mexicano en un carrito jalado por un par de burros. El sonido ambiental describe algo de acción allí cerca, el muchacho voltea y su mirada lleva a una persecución. Qué otra cosa podría ser...

La imagen del perro callejero, los burritos y un hombre bajo el sol implacable del desierto cifra el sentido de la película. Se trata de una postal típica de lo que podríamos identificar vagamente como “algo mexicano”. El resto del metraje se desarrolla mayoritariamente en una cárcel mexicana, la vida allí dentro se representa con clichés como peleas de lucha libre, mujeres hermosas, narcotraficantes que portan gorras con la imagen bordada de la Virgen de Guadalupe y pintas en las paredes de los baños que dicen “chile berde” (*sic*). Por lo general, la imagen audiovisual que abre una película es fundamental por significativa. En ella se abrevia el sentido del relato, puede plantear la convención del género, el tono de la historia, la atmósfera o la ideología. Esa imagen da la bienvenida a un mundo y convoca a firmar el pacto ficcional. Vale la pena recordar algunos planos y secuencias iniciales para reconocer la profundidad del significado.

Quién olvidaría, por ejemplo, esos segundos de pantalla negra que priorizan el sonido del rotor de un helicóptero al inicio de *Apocalypse Now* (Ford

¹ “En 1939, mientras el mundo estaba cayendo en el caos de la guerra, Metro-Goldwyn-Mayer estrenó una película que propugnaba bondad, caridad, amistad, coraje, fortaleza, amor y generosidad”.

Coppola, 1979). El siguiente plano descubre un bello paisaje repleto de palmeras que es amenazado por el sonido, el humo que comienza a elevarse desde la parte inferior de la pantalla y, finalmente, por un helicóptero militar que atraviesa de izquierda a derecha. Al sonido del rotor se une la banda sonora con “The End” (The Doors, 1967) que hace coincidir el verso “this is the end” con las bombas que caen sobre las palmeras, finalmente arrasadas por el fuego. Estas imágenes dan el tono crítico de un relato que se aleja de la tradición cinematográfica que canta las glorias del ejército estadounidense y reconstruye el horror de una guerra que se declara en contra de un pueblo entero, horror que se revierte y expresa en el alma miserable de los soldados norteamericanos. Este inicio es contundente, abre el mundo de una película decidida y con una postura que se pronuncia en voz alta.

Las imágenes y secuencias de inicio son tan variadas como contundentes. Algunas veces, la puerta del filme abre como a un bullicio, así sucede en *Blood In Blood Out* (Hackford, 1993). La película inicia con un plano detalle de unos pies descalzos que danzan y hacen sonar los ayoyotes alrededor del tobillo. Se trata de danzantes aztecas que usan faldellines, pecheras y penachos con grandes y coloridas plumas. El baile se lleva a cabo en una calle repleta de murales con las imágenes de la Virgen de Guadalupe, el símbolo patrio del águila sobre un nopal devorando a una serpiente, grandes y sonrientes rostros. Es un día agitado, por allí está activo un tianguis a donde acuden familias hispanas de la zona este de Los Ángeles. Si bien la entrada de esta película parece condensar clichés, lo cierto es que reúne los símbolos de una nostalgia que abrevia la identidad de la comunidad mexicoamericana. La clave de la secuencia está en el montaje que reúne danza, vendimia, murales y gente que camina, observa, regatea y sonríe en este espacio habitado entre la nostalgia por un México imaginado y un presente hostil en el que un estilo de vida se cifra como resistencia y afirmación. Caso muy distinto, casi contrario a *Get the Gringo*.

Las imágenes y secuencias iniciales ofrecen, como hemos dicho, el tono del relato, su ideología e, incluso, algo aún más preciso, en ocasiones, también condensan el nudo dramático. Tal es el caso de *Get the Gringo*. Esta película se desarrolla en la frontera entre México y Estados Unidos, la persecución que tiene lugar tras el plano de apertura acontece en el borde del muro fronterizo. Dos hombres con máscaras de payaso (uno de ellos es Mel Gibson, el otro está herido y muere durante la persecución) huyen con más de dos millones de dólares en efectivo por la Ruta 51. Los persiguen dos

patrullas norteamericanas, un plano a vista de pájaro descubre dos camionetas de la Policía Federal Mexicana que se unen a la persecución, pero del otro lado de la frontera. Entre la velocidad y la adrenalina de la huida, el auto ejecuta un salto espectacular y atraviesa el muro. Una vez en territorio mexicano, el sobreviviente queda bajo la custodia de los federales. Es así como llega a la cárcel de Tijuana, donde se desenvuelve la mayor parte de la trama. El resto de la película se mantiene en el contraste entre los países desde la dominación narrativa de la mirada norteamericana, la cual irrumpe en los bajos fondos mexicanos a través del protagonista, un exfrancotirador que perteneció a la Armada estadounidense. Una vez en la cárcel, observa con cuidado las relaciones entre los reos, el negocio de la droga y toda clase de costumbres; su mirada responde a un sólo objetivo: escapar, recuperar el dinero que le robaron los federales y regresar a su país. El paso por la cárcel no representa una experiencia de transformación, funciona más como un telón de fondo de lo que podríamos considerar una continuación del camino del gringo para salirse con la suya y gozar de la fortuna recuperada.

A pesar de la historia poco interesante y francamente desgastada, la película llama la atención por las locaciones de la cárcel, su mercado, las montañas de basura que se apilan aquí y allá y el viejo panóptico abandonado que se alza en el centro del patio central. El relato se sitúa en Tijuana, pero el rodaje fue en una prisión real de Veracruz. Se trata del penal Ignacio Allende, ubicado en el primer cuadro del centro histórico de la ciudad y puerto de Veracruz. Es un edificio histórico inaugurado en 1908 ante la presencia de Porfirio Díaz, entonces presidente de México. Con una capacidad para ochocientos internos llega, en 2009, a albergar hasta dos mil doscientos. La *Gaceta Oficial del Estado de Veracruz*, publicada el 31 de diciembre de ese mismo año y firmada por el gobernador en turno, Fidel Herrera Beltrán, emite la declaratoria de inhabilitabilidad del inmueble. Las razones están relacionadas directamente con la salud de la población penitenciaria, el estado de hacinamiento amenaza con posibles proliferaciones de enfermedades infecciosas y contagiosas. La Declaratoria remite a dictámenes elaborados por las Secretarías de Protección Civil y de Salud del Estado, los cuales llegan a la conclusión de que la estructura del penal está en total obsolescencia, siendo un peligro tanto para los internos como para la ciudadanía veracruzana (Veracruz, 2009). Tres meses más tarde, inmediatamente después del complicado desalojo de los reos y su reubicación, inicia el rodaje de *Get the Gringo*.

Fernanda Melchor dedica una de sus crónicas reunidas en *Aquí no es Miami* (2018) al desalojo del penal:

El traslado inició a las dos de la mañana, en medio de un norte furibundo. Algunos presos ni siquiera alcanzaron a vestirse por completo cuando los agentes federales irrumpieron en las crujías. A golpes y patadas los obligaron a formarse en los corredores, a cubrirse el rostro con los brazos desnudos, a desfilar frente a una valla de soldados que amenazaban dispararles si se atrevían a alzar la mirada para buscar a sus familiares entre el griterío. (2018, p. 63)

“Una cárcel de película” también recuerda cuando el gobernador, pocos días después de la publicación de la Declaratoria, señala que la razón del traslado responde a deshacer el plan de un supuesto motín por parte de las bandas del crimen organizado que se habían apoderado del penal. Ante estas dos versiones y ante la presencia del equipo de producción cinematográfica, se exaltan las sospechas sobre las verdaderas motivaciones del traslado y los rumores señalan cada vez más a la película de Mel Gibson como motivo real. Los hechos indican, en todo caso, que el edificio fue “prestado”² para el rodaje que inicia en marzo de 2010.

Antes de esa fecha la producción lleva a cabo la preparación del *casting*. En México suele despertar bullicio el llamado de *casting*, sobre todo cuando se trata de películas norteamericanas y con gente famosa. Pero este llamado seguramente desmotivó a gran parte de la población veracruzana pues tenía tres especificaciones: se requería “gente morena, con tatuajes y que hubiera estado en prisión” (Melchor, 2018, p. 66). Estos rasgos confirman el tono del filme que es posible ver en la secuencia inicial en torno a una visión específica sobre el espacio mexicano y sus habitantes. Se respira algo de desprecio por la realidad concreta desde la que se desarrolla esta película y en la manera como se representa en la pantalla.

Los extras de reos son antiguos reos que regresaron al penal recién desalojado, podemos imaginar el nerviosismo de volver a ese espacio que tanto ansiaron abandonar, probablemente lo hicieron movidos por la emoción de participar en una película y, sobre todo, por el pago; se ofrecieron 400 pesos por día. Los extras de policías son policías reales que llegaron al lugar sin

² Circulaban también rumores sobre las cifras que presuntamente Mel Gibson había pagado.

saber que se trataba de un rodaje, la crónica de Melchor detalla cómo algunos cuerpos de policía llegaron al penal con la instrucción de un operativo especial. La escritora puntualiza en su crónica que no se cumplió con el pago de los 400 pesos; seguramente los policías tampoco fueron retribuidos con pagos de horas extra para este operativo especial. Las montañas de basura que aparecen en la película también son reales, resultado del apresurado traslado que no dio tiempo ni para que los habitantes llevaran sus pertenencias ni para que sus familiares se hicieran cargo de ellas. Había electrodomésticos aún en uso, herramientas de trabajo, ropa, cobijas. Algunas de estas cosas se estaban pagando en abonos y no fue posible recuperarlas pues quedaron atrapadas dentro del penal, ahora cercado por una producción cinematográfica.

Get the Gringo no se estrenó en salas, por lo que no contabilizó ganancias de taquilla. El presupuesto para su elaboración fue de 20 millones de dólares norteamericanos y recaudó, por su estreno en televisión y plataformas, apenas más de 7 millones de dólares. Fue un negocio monetario mediocre y, en términos de calidad, la cinta recibió alguna buena reseña, pero claramente, y a diferencia de *Apocalypse Now* o *Blood In Blood Out*, este filme no constituye un referente que permita comprender con profundidad y originalidad alguno de los temas delicados que aborda, como la relación entre los cuerpos policiales de México y Estados Unidos o la vida en las cárceles mexicanas. El filme, en todo caso, es una reiteración del modo como estas relaciones suceden en los terrenos políticos y económicos. *Get the gringo* es un caso que nos permite pensar en la relación del cine con la realidad social a la que refiere y desde la que se propone. La irresponsabilidad social suda por cada poro de este relato que parece despreciar la vida desfavorecida de un país como México y aprovecharse de la corrupción de sus gobiernos. Este filme se presenta como una ocasión que nos lleva a la pregunta sobre la relación del cine con la realidad, uno de los grandes temas tanto de la teoría cinematográfica como de la filosofía relacionada con el cine.

Primero

*Movies make magic. They change things.
They take the real and make it into something
else right before our eyes.³*
bell hooks

El cine como arte, publicado por primera vez en Berlín en 1932, abrevia una de las discusiones estéticas más tempranas en torno a la relación del cine con la realidad. Su autor, Rudolf Arnheim, filósofo hermeneuta y psicólogo Gestalt, lleva los hallazgos sobre la percepción de estas disciplinas al terreno del arte. Su acercamiento al cine tiene lugar a partir de los señalamientos sobre el carácter mecánico de la cámara cinematográfica, lo cual parecía negar uno de los rasgos identitarios de la creación artística con el involucramiento de las manos y la sensibilidad artística en la construcción de la imagen. La cámara podría limitarse a reproducir mecánicamente la realidad y con ello anular la posibilidad de creación.⁴ Ante esto, Arnheim traza algunas diferencias esenciales en materia de percepción entre el cine y la realidad. Estudia por separado los elementos básicos del medio cinematográfico para compararlos con las características de la manera como percibimos en la realidad. Llega así a distinciones esenciales entre estos dos tipos de imágenes y descubre que la imagen cinematográfica es sorprendentemente distinta a la que percibimos del mundo circundante, a pesar de su apariencia tan similar. Así, señala y desarrolla seis diferencias.⁵

Una de las primeras consideraciones al respecto borda sobre el hecho de que el lenguaje cinematográfico narra historias a partir de objetos reconocibles en la pantalla y, sin embargo, el cine no se compone de capturas características de los objetos, es decir, no prioriza los encuadres que permiten un

³ “Las películas hacen magia. Cambian las cosas. Toman lo real y lo convierten en algo más ante nuestros ojos”.

⁴ Sobre el tema del carácter mecánico de las imágenes fotográficas y cinematográficas, así como a la discusión en torno al carácter artístico del cine, remitimos a los y las lectoras a los textos clásicos: Canudo (2007), Barthes (2007) y Bazin (1990).

⁵ Son las siguientes: proyección de sólidos sobre una superficie plana; reducción de profundidad; la iluminación y la falta de color; delimitación de la imagen y distancia del objeto; ausencia del continuo espacio-tiempo; ausencia del mundo no visual de los sentidos.

reconocimiento inmediato. Por el contrario, la imagen *revela* los objetos y lo hace no a partir de una fórmula mecánica, sino de una *sensación*. “En la fotografía y el cine artísticos en modo alguno se escogen siempre los aspectos que presenten mejor las características de un objeto determinado; otros aspectos a menudo son seleccionados deliberadamente con el fin de obtener efectos específicos” (Arnheim, 1996, p. 21).

Las posibilidades artísticas de la imagen cinematográfica son muy amplias. El cine explora cuadros que muestran perspectivas de los objetos que difícilmente son accesibles al ojo natural,⁶ también hace uso del conocimiento y prejuicios de la audiencia como parte fundamental de las imágenes,⁷ por medio del montaje propone saltos espacio-temporales imposibles en la realidad.⁸ El temprano texto de Arnheim da cuenta del carácter único de la imagen cinematográfica y lo lleva a pensar que para comprender el mundo que aparece en la pantalla es fundamental dejar de lado la actitud mental que es natural al cerebro y atender cualidades que, en cierto sentido, no lo son. De estas consideraciones se sigue que resultaría ingenuo tener frente al cine la misma actitud que tenemos frente a la realidad.

El arte comienza donde desaparece la reproducción mecánica, cuando las condiciones de representación sirven de algún modo para modelar el objeto. Y el espectador evidencia que carece de la debida comprensión

⁶ Para una elaboración más detallada de esta característica se puede revisar la teoría del cine-ojo de Dziga Vertov.

⁷ El ejemplo que usa Arnheim es el de Pudovkin, quien entiende el cine como un esfuerzo por llevar a la audiencia más allá de la esfera de las concepciones humanas comunes (1996, p. 40). También puede observarse en el *suspense* de Alfred Hitchcock, el cual funciona a partir de información que la película revela a la audiencia, pero que los personajes del mundo diegético ignoran: un hombre está sentado en su casa viendo el televisor, debajo de su sillón está una bomba que explotará en cualquier momento; el espectador lo sabe, el hombre no. Eso es *suspense*.

⁸ Pensemos ahora en un ejemplo de otro tiempo, ya cerca del fin de siglo. Hacia el minuto 92 de *Cinema Paradiso* (Tornatore, 1988), Salvatore está proyectando la película *Ulises* mientras espera por Elena, quien ha salido del pueblo por el verano. En este momento la película ensambla mito, cine y metacine, pero ahora importa señalar el salto temporal. Salvatore se recuesta enfadado y maldice el verano: “Ya habrías terminado en una película. Un fundido y fuera, me gustaría mucho que pasara así de rápido”. En seguida se desata una tormenta y tras algunos planos de continuidad sobre la sorpresa de quienes ven la película al aire libre, regresa el cuadro de Salvatore disfrutando la lluvia que cae sobre su rostro y, con ella, un beso de Elena, quien ha regresado de su viaje para reunirse con su enamorado. El cine reflexiona sobre sí mismo en este momento sobre el tiempo particular y expresivo del formato cinematográfico.

cuando se contenta con observar meramente el contenido: ésta es la imagen de una máquina, aquella la de una pareja de amantes y esta otra de un camarero que está furioso. Debe estar dispuesto a volver la atención hacia la forma y poder juzgar cómo están representados la máquina, los amantes y el camarero (Arnheim, 1996, p. 49).

Desde las primeras reflexiones estéticas en torno al cine se resalta el carácter artificial de la cámara y la expresividad de esa imagen que se parece tanto a la realidad. Arnheim enfatiza la forma como el elemento clave de la expresión. Así, las elecciones sobre el tipo de plano, iluminación, montaje, banda sonora, construyen el mundo de significación. Vale la pena preguntar si acaso algunas otras cuestiones, de orden extracinematográfico, también contribuyen al sentido del filme. En el apartado anterior revisamos el caso de *Get the Gringo* y el tipo de decisiones respecto de las locaciones y los extras que son congruentes con la ideología del relato. Y aunque coincidimos con Arnheim en que no es posible tener el mismo tipo de juicios frente al cine que frente a la realidad, lo cierto es que no se trata de mundos inconexos, su relación es compleja, íntima y debe ser abordada con claridad.

Para comprender lo anterior acudimos a la pensadora feminista norteamericana y antirracista bell hooks. Poco más de medio siglo más tarde que Arnheim, hooks continúa la argumentación sobre la diferencia entre el cine y la realidad, y advierte que el cine debe huir de la imitación, pero especialmente de la imitación de la vida. El trabajo de la creación cinematográfica es más parecido a la magia, dice, pues transforma la realidad y ofrece algo reimaginado, la reinventa en un mundo ante el que nos relacionamos de manera familiar debido a su similitud con la realidad circundante. Y en su capacidad de reinventar está su mayor potencia.

Quizá nadie acude a una sala de cine o activa una película con el plan de que dicha experiencia le transforme y, sin embargo, eso sucede de manera constante. hooks recupera para el cine el argumento que desarrolla Jeanette Winterson en el terreno de la literatura, según el cual los libros literarios son una fuente de transformación debido a que no replican o reiteran lo existente, sino que abren las puertas de mundos posibles:

When I let myself be affected by a book, I let into myself new customs and new desires. The book does not reproduce me, it re-defines me, pushes at my boundaries, shatters the palings that guard my heart. Strong texts work along the borders of our minds and alter what already exists. They could not do this if they

merely reflected what already exists. Of course, strong texts tend to become so familiar, even to people who have never read them, that they become part of what exists, at least a distort of them does. (Winterson, 1997, p. 26)⁹

Las discusiones estéticas o, bien, las reflexiones filosóficas sobre el arte que se remontan mucho antes del nacimiento de la estética como disciplina autónoma, han bordado sobre la relación del arte con la realidad. Ya Aristóteles anotaba que el arte es posible gracias a que existe un conocimiento profundo del mundo y las acciones que tienen lugar en él, sólo así es posible la verosimilitud, consistente en una posibilidad del modo de ser del mundo, independientemente de las actualizaciones fácticas que tienen lugar en el acontecer histórico.

No es misión del poeta contar las cosas que han sucedido, sino aquellas que podrían suceder, es decir, las que son posibles según lo verosímil o lo necesario. Pues el historiador y el poeta no se diferencian por expresar en verso o en prosa (pues se podría poner en verso la obra de Heródoto, pero sería un tipo de historia lo mismo en verso que en prosa), sino por esto: por decir el uno lo sucedido y el otro lo que podría suceder. Por esta razón la poesía es más filosófica y más seria que la historia (Aristóteles, 2011, p. 50).

Que el arte no sea una reiteración de la realidad no significa que no tenga frente a ella cierta responsabilidad, al menos en un sentido comprensivo profundo: es preciso conocerla para saber cómo podría ser. bell hooks lleva estas consideraciones estéticas al terreno cinematográfico. La propia gramática del cine construye mundos convincentes que parecen revelar una faceta de la realidad representada y, al mismo tiempo, proponer un modo de estar frente a ella. Casi sin proponérselo, el cine ofrece informaciones, posturas y discusiones que transforman la experiencia del mundo. Tiene, incluso, una dimensión pedagógica; hooks repara en el hecho de que sus estudiantes conocen más sobre clase, raza y género mediante las películas que mediante la bibliografía escolar.

⁹ “Cuando me dejo afectar por un libro dejo entrar nuevas costumbres y nuevos deseos. El libro no me reproduce, me redefine, empuja mis límites, rompe las vallas que cercan mi corazón. Los textos fuertes funcionan a lo largo de los límites de nuestra mente y alteran lo que ya existe. No podrían hacer esto si simplemente reflejaran lo que ya existe. Por supuesto, los textos fuertes tienden a volverse tan familiares, incluso para las personas que nunca los han leído, que se vuelven parte de lo que existe, al menos una distorsión de ellos lo hace”.

Otro rasgo del cine es su capacidad de *atravesar fronteras*. La experiencia cinematográfica abre una puerta a otros mundos donde acontecen acciones situadas, en un contexto social, político, racial y económico concreto. Y mediante esa especificidad es posible tener una experiencia comprensiva de la alteridad. Resulta mágicamente fácil sentir respeto por un lugar sagrado que ha sido cuidado por los pueblos worora y riratjngus durante más de cuarenta mil años en un remoto desierto de Australia, e indignarse frente a la barbarie de un consorcio minero que para extraer uranio destruye el único sitio del universo donde sueñan las hormigas verdes, imponiendo el valor del capital sobre todo valor. Al dejarse tocar por *Wo die grünen Ameisen träumen* (Herzog, 1984) sucede un auténtico cruce de fronteras no sólo geográficas, sino culturales, de clase, raza y cosmogonía. Aun cuando nunca antes se haya pensado en los sueños de las hormigas, en este filme se traspasan las fronteras para arribar a lo otro y vivirlo como propio, al menos durante los 100 minutos que dura la película. Ciertamente es, también, que el mundo del filme no es el de los worora y riratjngus, sino otro, reinventado y transformado para la puesta en común de la pantalla.

El cine, así, hace las veces de un vehículo que introduce en rituales y pasajes que proporcionan la experiencia de atravesar fronteras. Cualquiera puede transitar a través de ellas y echar una mirada a la diferencia sin tener que comprometerse con esa alteridad más que en el terreno de lo simbólico y comprensivo. Y esta posibilidad de atravesar fronteras tiene lugar cuando el filme explora posibilidades, cuando no reitera el discurso dominante, sino que pone a temblar la narrativa oficial con la potencia de una mirada configuradora de otro mundo. Y aquí encontramos un posible criterio que nos ayuda a distinguir la distancia que separa a una película como *Get the Gringo* de *Blood In Blood Out*. La primera es una reiteración de la postura discriminatoria frente a un país como México, postura que se identifica fácilmente con el sentido conservador estadounidense que soporta su autodenominada superioridad sobre la negación o menosprecio de lo otro. *Blood In Blood Out*, en cambio, explora una de las formas como la comunidad mexicoamericana, en pie de resistencia, ha habitado Estados Unidos.

En este mismo sentido, las películas posibilitan una *experiencia compartida*, un punto de inicio común que reúne a audiencias diversas, creando discusiones públicas sobre un tema en particular. El trabajo de la estudiosa del cine consiste, en todo caso, en interrogar a las películas para saber si repiten el discurso dominante desde la estructura patriarcal, capitalista y racista o si

proponen una discusión que posibilite la emergencia de puntos de vista que ponen en conflicto la visión conservadora: “Exploring the issues of resisting images, I raise questions about what is required to image and create images of blackness that are liberatory. Changing how we see images is clearly one way to change the world” (hooks, 2009, p. 10).¹⁰

Ante estas consideraciones, hooks se pregunta si además de ofrecer la oportunidad de imaginar o reimaginar la cultura que conocemos cotidiana e íntimamente, las películas tienen la capacidad de *hacer cultura*, de crear nuevas preocupaciones, si acaso transforman no sólo la realidad, sino la cultura con esa magia que sucede ante nuestros ojos cuando se activa una pantalla.

Siguiendo las preguntas de hooks en torno a la relación del cine con la realidad, toca preguntarnos si el cine, a través de esta experiencia compartida, logra voltear la mirada hacia rincones que son muy difíciles de ver, hacia aquello que ya casi nadie quiere mirar de frente y logran el milagro de poner sobre la mesa puntos de vista críticos en relación con una discusión pública que el discurso oficial urge a desestimar. Más aún, preguntamos si el cine proporciona una ocasión para sentir aquello que no nos atrevemos a sentir de tan doloroso o espantoso y, con ello, propicia la experiencia compartida de la sensibilidad como sentido común, que reúne a una colectividad que se lamenta ante la desdicha.

Segundo

Cuando creí que había hecho correctamente mi trabajo de intérprete del texto social y que había dado mi contribución para entender lo que bien podría llamar “el enigma de Juárez”, recordé, una vez más, la frase que me estuvo rondando desde el día en que el documental Señorita extraviada de Lourdes Portillo introdujo el tema en mi vida: “Desciframe o te devoro”, “Desciframe-o-te-devoro”. Asociaba, en un proceso inconsciente, la interpelación de la esfinge que asoló el reino de Tebas con el desafío entre las facultades racionales y las infamias de Ciudad Juárez.

Rita Segato, (2016)

¹⁰ “Al explorar las cuestiones sobre la resistencia en las imágenes, planteo preguntas sobre lo que se requiere para imaginar y crear imágenes sobre la negritud que sean liberadoras. Cambiar la forma en que vemos las imágenes es claramente una forma de cambiar el mundo”.

Esmeralda Castillo Rincón desapareció el 19 de mayo de 2009 en Ciudad Juárez. Sus padres, el señor José Luis Castillo y la señora Martha Luisa Rincón, han dedicado sus vidas a buscarla con escasas herramientas materiales y muchos obstáculos institucionales. Uno de los objetos más preciados de la búsqueda es una fotografía en donde Esmeralda está sentada en un sofá café casi del mismo tono que su vestido, su cabello lacio cae sobre los hombros y con la mano derecha sostiene un mechón, sus ojos delineados miran tranquilamente a la cámara en un ligero contrapicado, gesto que permite ver sin dificultades su rostro y reconocer su expresión. Esta fotografía ha sido reproducida en diversas superficies como estrategia de búsqueda, aparece en la pesquisa (esas hojas que inundan espacios públicos y redes sociales, las cuales contienen los datos de la persona desaparecida junto a su imagen), en enormes mantas, playeras, delantales que usan sus padres durante las marchas, coronada por la frase: “no me olviden, faltó yo”. El reconocimiento del rostro de Esmeralda es fundamental para encontrarla, pues se tiene la sospecha de que ha sido víctima de trata de mujeres. Mientras más personas la vean, más probabilidades hay de dar con alguna pista.

Mi hija desapareció en el 2009 [comenta el señor José Luis Castillo] cuando estaba el índice más grande de desapariciones aquí en Juárez. Cuando, lamentablemente, uno pegaba una pesquisa en un poste ya la gente no volteaba a verla, ya nada más decían: “ah, una más”. Y decíamos, ¿cómo hacemos para que miren la foto de Esmeralda?, ¿qué hacer para que miren la foto? (Cacho, 2020, 4:00)

Se les ocurrió imprimir algo similar a un billete verde olivo de 200 pesos mexicanos. La parte superior del rectángulo sustituye la leyenda “Banco de México” por “Banco de Cristo Jesús”. Al costado izquierdo, junto a la cifra, aparece la petición “ayúdanos a encontrarla”. En el costado inferior derecho se proporciona el dato: 14 años. Y en el centro, donde se ubicaría el rostro de Sor Juana Inés de la Cruz, está la fotografía de Esmeralda mirando directo a quien sostendría el billete. Debajo está su nombre completo: Esmeralda Carrillo Rincón. Sus padres ofrecen el “billete” a transeúntes en las calles porque las pesquisas nadie las toma y, si lo hacen, las arrugan con la mano sin apenas echarles un vistazo. Un supuesto billete tiene más posibilidades de atrapar el ojo.

Estos boletines con apariencia de dinero son un testimonio de la tragedia y resistencia de la sociedad a ver el problema. Ante la saturación de

pesquisas, resulta difícil detenerse a ver cada rostro esperando a ser reconocido. La dificultad, sin embargo, no es sólo cognitiva o de memoria. Es, sobre todo, afectiva. No es cosa sencilla mirar con cuidado, conocer algunas historias (porque son tantas que resultaría materialmente imposible conocerlas todas), comprender la dimensión de la falta y dejarse tocar por la tragedia del feminicidio en México. Una forma particular del dolor se manifiesta al lidiar con el desgaste emocional que implica ver esa realidad.

La reportera mexicana Lydiette Carrión, quien ha dedicado largos años a investigar el tema del feminicidio en Estado de México, escribe también a propósito de este desgaste emocional. Usa la metáfora de los apicultores, quienes tras numerosos piquetes de abejas desarrollan una reacción que es más bien acumulativa. Un piquete en sí mismo puede no ser peligroso, pero la exposición reiterada los convierte en algo que puede ser, incluso, inhabilitante. Así sucede con la exposición a la violencia, después de un tiempo se cae en algo muy similar a lo que ella llama “pozo de tristeza”, un lugar donde el dolor se deja sentir como en un vacío, sin aparente eco y sin sentido:

Procuró no leer más que lo necesario, porque de otro modo a veces caigo en pozos de tristeza.

Pero hace poco, con todo y mis cuidados, caí en uno. Son días en los que llegan pensamientos de mucha amargura. ¿Por qué ocurre lo que ocurre, por qué no podemos detener el dolor?, ¿por qué mueren inocentes, por qué sufren niñas y niños?, ¿cómo es que sigue girando el mundo y la gente continúa por las calles, caminando, sin percatarse del horror que puede ocurrir a pocos pasos?

Cuando estos pozos ocurren quedan pocas salidas, y pocos oyentes. En casa procuró no llevar esos nubarrones espesos. Los “civiles” que no cubren ni trabajan con estos temas no pueden entender, y una tampoco los quiere arrastrar a estos terrenos. Tampoco a las amigas con las que se habla de plantas e infancias y cosas bellas. ¿Quién puede resistir eso? Pero desde aquellas ideas que son mi motor diario tampoco hay mucho de donde sujetarse hasta que pase el tsunami. (Carrión, 2023, p. 1)

Es comprensible que las personas desvíen la mirada de las pesquisas y de historias como la de Esmeralda. Resulta entendible que quieran resguardarse del dolor. Ya no digamos dedicar años de vida para comprender el fenómeno, la saturación de violencia que se vive en México a partir de 2007 y su aumento vertiginoso, quizá tenga ahora un efecto de anestesia que amenaza con convertirse en indulgencia, pues cada día es más difícil sostener la

mirada frente a uno de estos casos. La misma Lydiette Carrión, en un panel que tuvo lugar en la ciudad de Guanajuato al lado de otras escritoras, explica la estructura de su libro *Fosa de agua. Desapariciones y feminicidios en el río de los Remedios* (México, 2018). La decisión de narrar los hechos con una estructura de ficción es que los y las lectoras se interesen en un tema al que seguramente no se acercarán por cuenta propia: que se interesen y mantenerles en la lectura durante cientos de páginas. Los reportes sobre feminicidios y desapariciones forzadas son, además de dolorosos, muy difíciles de seguir porque los datos, el contexto y el contenido general, sin cuidado narrativo, pueden resultar tediosos. De esta manera, es imprescindible dar con un tono que mantenga el interés. En este punto, su libro tiene un aire de familia con el billete de 200 pesos de los señores José Luis y Martha Luisa.

Eventos tan desastrosos como los feminicidios afectan el tejido social de manera seria, difícilmente alguien podría permanecer indiferente ante el dolor de una comunidad entera y, sin embargo, resulta paradójica la urgencia de que la sociedad se haga cargo de ellos al lado de las dificultades para lidiar con el dolor que causan. Tal como el libro de Lydiette Carrión, los documentales cinematográficos dedicados a ello tienen que resolver cuestiones de formato para poder acercarse a una audiencia saturada ya de noticias, rumores, reportajes que día a día se amontonan en la prensa y diversos medios de comunicación. Estos documentales, por su parte, no pueden obviar la responsabilidad que tienen con la realidad circundante, en muchos de los casos, el punto de partida se bifurca en el dolor frente la violencia y la indignación ante la injusticia. La realidad se presenta como una amenaza que espanta el sueño y acecha en los momentos más inesperados con nerviosismo, sentimiento de inseguridad, pensamientos de temor por la integridad de las personas más queridas y por la propia persona. En este sentido, el documental propone un espacio en el que podemos sentarnos en conjunto a sentir aquello que resulta tan difícil sostener en la soledad del pozo de tristeza.

Estos documentales proporcionan la ocasión para sentir la desdicha durante 90 minutos, darse el tiempo para dejarse tocar por el dolor y hacerlo en compañía de otras personas que pertenecen a una realidad que se parece mucho a la recreada por el filme. Los documentales reinventan el mundo y ofrecen un relato organizado en torno a la dignidad humana, la lucha y la resiliencia. Vale la pena recordar esta tradición de documentales sobre los casos de feminicidios en Ciudad Juárez que exploran no digamos soluciones al problema (quién dice que es tarea del cine solucionar el mundo), sino

rutas que se contraponen a la versión oficial, negadora del conflicto, y revelan que la lucha es el camino de la dignidad.

Señorita extraviada (México, 2001), dirigido por Lourdes Portillo, es el primer documental dedicado a los feminicidios en Ciudad Juárez, los cuales han sido registrados desde 1993. El año del estreno coincide con uno de los acontecimientos más escalofriantes de la historia de la ciudad, “Campo Algodonero”¹¹

El martes 6 de noviembre de 2001 un albañil se dirigía a su trabajo en un fraccionamiento al oriente central de Ciudad Juárez. Eran cerca de las nueve de la mañana. Decidió tomar un atajo y atravesó unos campos de algodón contiguos. Un fuerte aroma cadavérico lo obligó a voltear la mirada hacia el lecho de un canal en riego. Descubrió, a flor de tierra y en un entorno de yerbas secas, el cuerpo en descomposición de una mujer.

Al llegar, la policía examinó el terreno y halló dos cuerpos más. La primera víctima, una adolescente de cerca de 15 años, tenía las manos atadas por la espalda. Había muerto entre diez y quince días atrás. La edad de las otras dos víctimas se estimó en alrededor de 25 años. Los tres cuerpos estaban desnudos y era presumible la violencia sexual en las víctimas. Al parecer, las mujeres fueron asesinadas en distintas fechas y durante el lapso de los seis meses previos. Incluso, los cuerpos tenían signos de haber estado en una cámara de refrigeración. Alguien los había “sembrado” allí. Más aún: en aquellos homicidios habían participado al menos dos sujetos. A pleno sol, crecía la certeza escalofriante de más homicidios contra mujeres en Ciudad Juárez.

Para entonces, las organizaciones no gubernamentales contabilizaban más de trescientas víctimas. El gobierno local hablaría sólo de doscientas cuarenta y seis. En pocas semanas la cifra se incrementaría (González, 2002, p. 232).

El caso de “Campo Algodonero”, por razones temporales, no aparece en el documental. *Señorita extraviada* se centra en las voces de las defensoras de derechos humanos, sobrevivientes y algunas madres de víctimas, como Paula Flores, madre de Sagrario González Flores. Sagrario era empleada de la maquiladora General Electric, a los diecisiete años fue desaparecida al salir

¹¹ El caso “Campo Algodonero” fue llevado a la Corte Interamericana de Derechos Humanos en 2009 y es la segunda sentencia condenatoria en contra del Estado mexicano. Para un conocimiento profundo del caso véase el estudio de los antecedentes, hechos relevantes, razones jurídicas e impacto normativo en el orden jurídico del caso en Ferrer Mc-Gregor y Silva García (2011).

de su trabajo al medio día; era el 16 de abril de 1998 y se dirigía a su casa ubicada en Lomas de Poleo. Su cadáver apareció doce días después, en Loma Blanca (Washington, 2006, p. 35 y ss.). Paula Flores, su madre, es una de las voces encargadas de narrar el acontecimiento de los feminicidios en Ciudad Juárez en este documental que deliberadamente se contrapone al discurso oficial de Francisco Javier Barrio Terrazas,¹² entonces gobernador del estado de Chihuahua y anteriormente presidente municipal de Ciudad Juárez por el Partido Acción Nacional (PAN).

Son conocidas, por escandalosas, las declaraciones del gobernador sobre los feminicidios. El discurso oficial culpaba deliberadamente a las víctimas, jerarquizando la valía de las vidas y estigmatizando a trabajadoras sexuales, mujeres, estudiantes y niñas. Ante las constantes demandas de familiares por los crímenes contra las mujeres, Barrio declaraba: “Son mujeres con una doble vida”, “andan en las calles a horas inapropiadas”, “salían a bailar con muchos hombres”. Este discurso permaneció inamovible, incluso ante casos como el de Berenice Delgado Rodríguez, una niña de apenas 5 años que fue secuestrada casi al frente de su casa. Su madre, Juana Rodríguez Bermúdez, la envió a la tienda de cerca y no la volvieron a ver con vida. Su cadáver fue encontrado en el Cristo Negro, cerca de las vías del tren y de la Subprocuraduría de Justicia del Estado de Chihuahua. El pequeño cuerpo tenía signos de violación y cinco puñaladas. El examen médico determinó que murió por una herida en el corazón (Washington, 2006, p. 50). El caso conmocionó a toda la ciudad y cuando las autoridades fueron increpadas, su respuesta fue que la dentadura con caries del cadáver denotaba desnutrición y descuido familiar. La familia de la niña fue acosada y culpada del crimen.¹³

¹² Francisco Javier Barrio Terrazas fue el primer presidente de Ciudad Juárez y gobernador del estado de Chihuahua de alternancia. En el año 2000 el presidente Vicente Fox Quezada lo nombró secretario de Contraloría de Desarrollo Administrativo de México. En 2003 fue diputado plurinominal en la LIX Legislatura. También fue coordinador del grupo parlamentario del PAN en la Cámara de Diputados. En 2006 se propuso en las elecciones internas del partido para candidato presidencial. Felipe Calderón, al llegar a la presidencia en medio de tumultuosas protestas, lo nombró embajador de México en Canadá.

¹³ El documental interactivo *Ecos del desierto* dedica uno de sus ocho cortometrajes documentales al caso de Brenda, se titula *Volver* (México, 2016). El caso de Brenda hizo tocar fondo a la periodista Diana Washington Valdez: “After receiving that news, I hit bottom emotionally. I sat in a daze at my desk in the newsroom. Then I sent a message to *Metro* Editor Armando Durazo, telling him I could no longer report on the Juarez murders. I told him I could not write about one more death. He understood. Eventually,

Es posible calcular la relevancia de *Señorita extraviada* en relación con los discursos sobre feminicidios en Ciudad Juárez, se trata de un documental que se pronuncia a contracorriente del discurso oficial y que acude a voces con verdad: activistas, madres, sobrevivientes. Su compromiso con la realidad actualiza la potencia del documental de proponer temas, puntos de vista y discusiones a una audiencia que conocía los casos a través de la prensa y, seguramente, de los rumores que corrían por la ciudad. La construcción del relato permite también organizar las ideas, aclarar las propias y, sobre todo, otorgar un momento para sentir el dolor de las madres, la indignación de las activistas y el peligro de las sobrevivientes. Por otro lado, *Señorita extraviada* atraviesa fronteras y es recibido, hasta nuestros días, como el relato mediante el cual muchas personas conocen por primera vez la terrible situación, tal como sucedió con la antropóloga feminista Laura Rita Segato, quien dedicó algunos años de su investigación a Ciudad Juárez.¹⁴ En este sentido, es posible ver como un trabajo cinematográfico contribuye a la discusión social sobre los intentos conceptuales por abordar problemáticas complejas como el feminicidio.

Tercero

Hubo en el origen un deslizamiento fuera de los límites. Entre 1993 y 1995, los cadáveres de 30 mujeres víctimas de homicidios dolosos en Ciudad Juárez, Chihuahua, formaban parte de una trama compleja de violencia sexual, cantinas,

though, the moment passed, and I learned later that some colleagues had reported similar experiences. We were being affected in different ways. Several collaborators, including activist and academics confided that they were depressed or had nightmares” (2006, p. 50). Traducción: “Después de recibir esa noticia toqué fondo emocionalmente. Aturdida, me senté en mi escritorio en la sala de redacción. Luego le envié un mensaje al editor de *Metro*, Armando Durazo, diciéndole que ya no podía informar sobre los asesinatos de Juárez. Le dije que no podía escribir sobre una muerte más. Él entendió. Eventualmente, sin embargo, el momento pasó, y más tarde me enteré de que algunos colegas habían hablado de experiencias similares. Estábamos siendo afectados de diferentes maneras. Varios colaboradores, entre activistas y académicos, confiaron que estaban deprimidos o tenían pesadillas”.

¹⁴ Rita Segato escribió el ensayo “Escritura en el cuerpo de las mujeres asesinadas en Ciudad Juárez. Territorio, soberanía y crímenes de Segundo Estado”, el cual formó parte del libro *Ciudad Juárez: de este lado del puente*, en 2005. También se encuentra en el libro *La guerra contra las mujeres* (2016).

bares, bandas delincuenciales e inculpaciones mutuas entre diversos protagonistas de la vida colectiva.

Sergio González, 2002

It was the brutality with which they killed the young women that first caught my attention. That winter's day of 1999, I stayed up into the early morning hours reading narratives that described death after horrible death. Despite what the Mexican authorities said, the murders were not normal.

*And, there were many.*¹⁵

Diana Washington, 2006

En 1993, la vida en Ciudad Juárez, México, comenzó a cambiar para muchas mujeres jóvenes. Uno tras otro, sus cadáveres violados y mutilados comenzaron a aparecer en las vastas zonas desérticas que rodean la ciudad. En el momento de publicar este libro, los asesinatos continúan y aún quedan docenas de casos por resolver. Aunque algunos dicen que los muertos no hablan, las familias de víctimas se preguntan si alguien está escuchando.

Teresa Rodríguez, 2007

El siglo XX inició en la frontera norte del país con una preocupación generalizada ante el horror. Acudieron a Ciudad Juárez numerosas personas movidas por la perplejidad. Desde la escritura, teatro, poesía, fotografía y cine se ha intentado dar con una narrativa que nos sacuda el espanto y dé paso a una comprensión de este fenómeno que tiene sabor a interpelación de esfinge que reta al desciframiento, al tiempo que amenaza con su permanencia y expansión en el resto del territorio nacional. Entre los diversos intentos por comprender los feminicidios resaltamos aquí al documental cinematográfico. Tras el estreno de *Señorita extraviada* podemos identificar una serie de documentales dedicados a los feminicidios.

Durante los siguientes tres años se realizan otros documentales que comparten una intención académica y activista. A diferencia de *Señorita extraviada*, no exploran la expresividad del lenguaje cinematográfico, usan

¹⁵ “Fue la brutalidad con que mataron a las jóvenes lo que primero llamó mi atención. Ese día de invierno de 1999 me quedé despierta hasta la madrugada leyendo relatos que describían muerte tras muerte horrible. A pesar de lo dicho por las autoridades mexicanas, los asesinatos no fueron normales. Y, había muchos”.

la imagen para ilustrar la información. *Feminicidios en el desierto* (México, 2003), dirigido por la académica Lizbeth Ortiz Acevedo, inicia con una secuencia de fotografías y videos alusivos al estado de violencia de la ciudad, elegidos más o menos al azar y reunidos mediante la banda sonora que propone la cantata *Carmina Burana*. El resto del metraje se lleva a cabo guiado por la lectura en *off* de un texto académico resultante de una minuciosa investigación histórica, contextual, jurídica y sociológica que da cuenta del marco que envuelve los feminicidios; intercala videos de una mesa de diálogo en la que participan la periodista Patricia Kelly, la documentalista Cristina Michaus, la conductora Fernanda Tapia y el escritor Sergio González, una entrevista a la señora Norma Esther Andrade, madre de Lilia Alejandra García Andrade, desaparecida y asesinada en 2001, complementa lo dicho por la mesa de diálogo. El documental es el resultado de la investigación de la doctora Ortiz y se enmarca en los diez años transcurridos desde 1993, cuando fue encontrado en el río el cadáver de una mujer asesinada un día anterior. La causa de la muerte fue asfixia por estrangulamiento y el cuerpo presentaba golpes en el rostro y abdomen. Tenía entre 30 y 35 años y estaba en el quinto mes de embarazo. Ese mismo año fueron asesinadas cinco mujeres más y la cifra fue en aumento año tras año. *Feminicidios en el desierto*, con una duración de 45 minutos, se realiza en colaboración con la asociación “Nuestras hijas de regreso a casa”.

Un año más tarde, encontramos *Mujeres de Juárez* (México, 2004) dirigido por Rafael Bonilla. El filme también forma parte de una investigación académica, titulada “Protesta social y acciones colectivas en torno de la violencia sexual en Ciudad Juárez”, y fue dirigido por la doctora Patricia Ravelo Blancas, del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social. Aborda ocho de los trescientos veintiún feminicidios registrados entre 1993 y 2003 por la auditoría del Instituto Chihuahuense de la Mujer.¹⁶ El relato ofrece testimonios de personal de la Fiscalía, alrededor de siete personas dedicadas a la investigación, al menos cuatro miembros de organizaciones civiles nacionales e internacionales, a los presuntos culpables fabricados por las autoridades y se nombran a las organizaciones “8 de marzo”, “Voces sin eco”, “Nuestras hijas de regreso a casa”. Este documental

¹⁶ A saber, Cinthya Rocío Acosta (1993), Sylvia Elena Rivera Morales (1995), Brenda Esther Alfaro Luna (1997), Sagrario González Flores y Silvia Arce (1998), Lilia Alejandra García Andrade, Laura Berenice Ramos y Claudia Ivette González (2001).

presenta abiertamente cuatro demandas: *a)* creación de instancias gubernamentales para la impartición de justicia, enjuiciamiento a políticos y funcionarios involucrados por acción u omisión; *b)* implementación de métodos científicos para la investigación, personal competente y equipo eficaz para las muestras de ADN; *c)* que intervengan instancias federales, binacionales e internacionales en la investigación; *d)* respeto hacia las mujeres y la no revictimización. Se organiza en veinte partes con una estructura de ensayo académico.

Estos dos documentales tienen un valor testimonial y de especialización importante pues tienen un alto compromiso con la verdad. Deliberadamente, contradicen el discurso oficial, se alzan contra la actuación de las autoridades, proporcionan información documentada y reflexionada con suma seriedad y enuncian peticiones específicas. Coinciden y comparten el espíritu de dos documentos fundamentales para comprender el fenómeno de los feminicidios y dar con una solución, a saber, el reporte *Muertes intolerables. Diez años de desapariciones y asesinatos de mujeres en Ciudad Juárez y Chihuahua*, elaborado por Amnistía Internacional, publicado el 11 de agosto de 2003 y que consta de cinco capítulos,¹⁷ el último reúne recomendaciones a autoridades federales, estatales y municipales (Amnistía Internacional México, 2003), y con el *Informe de la Comisión de Expertos Internacionales de la Organización de las Naciones Unidas, Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, sobre la Misión en Ciudad Juárez, Chihuahua, México* (Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, 2003).¹⁸ Ambos documentales renuncian a una pretensión artís-

¹⁷ Los capítulos del Informe se organizan como sigue: “A las mujeres de Ciudad Juárez y Chihuahua, ¿quién las protege?;” “Las dimensiones del problema” (que contiene una cronología, contexto geográfico, especificidad de la violencia de género y análisis del patrón de los delitos de secuestro y asesinato), “La actuación de las autoridades cuestionada” (aborda las omisiones de las autoridades, su demora, el poco profesionalismo en el tratamiento de pruebas, exámenes forenses negligentes, la desviación de la investigación y la falsificación de pruebas, el desprestigio y hostigamiento a familiares de víctimas y personas defensoras de los derechos humanos de las mujeres), “La responsabilidad internacional del Estado”, y “Conclusiones y recomendaciones”.

¹⁸ Se trata de un documento que analiza técnica y profesionalmente el problema de Ciudad Juárez. Proporciona la metodología con la cual observa las deficiencias detectadas, urge a usar la perspectiva de género en toda investigación de los feminicidios, con un protocolo escrito de actuación, exámenes de ADN, recursos humanos especializados, técnicas modernas de investigación, base de datos sobre información criminal y marco preventivo.

tica para centrarse en la complicada tarea de dar cuenta de una realidad compleja desde la perspectiva académica y activista.

Sería difícil afirmar que en ellos sucede lo que bell hooks observa en el cine como recreación de la realidad, pues no exploran posibilidades creativas del lenguaje cinematográfico. En este sentido, cabe reparar en que no basta con contradecir el discurso oficial para reinventar la realidad, es preciso una intención artística y expresiva. Tal como sucede con el documental que se estrena en 2006, *Bajo Juárez, la ciudad devorando a sus hijas*, dirigido por Alejandra Sánchez y José Antonio Cordero,¹⁹ el cual da un giro narrativo respecto de los trabajos que le preceden. Su estructura de ficción le permite introducir el tema de los feminicidios a una audiencia nacional e internacional que permanece en la butaca para sentir la hondura de la injusticia. Nos centraremos en él durante el siguiente apartado.

Tres años después aparece *La carta: Sagrario, nunca has muerto para mí*, también dirigido por Rafael Bonilla. Este relato sigue las amorosas y desgarradoras cartas que Paula Flores le escribe a su hija Sagrario tras su asesinato. A través de la historia de la familia González Flores, el filme narra la tragedia de la ciudad y del país, centrándose en la miseria insostenible de la región. La Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres produce en 2012 el documental *Mujeres de arena*, dirigido por Andrés Cruz. En 26 minutos relata ocho casos siguiendo la voz de la maestra Dilcy Samantha García Espinoza de los Monteros. Comisionada Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres.

Más tarde, en 2016, el Centro para el Desarrollo Integral de la Mujer lanza el proyecto de documental interactivo *Ecos del desierto*. Se trata de ocho cortometrajes documentales, cada uno está acompañado de una Memoria que contiene un resumen del o los casos narrados, un acervo fotográfico y de prensa.²⁰ El relato se concentra en el proceso y, sobre todo, en la lucha de las madres, ellas son las protagonistas, su voz suena como la única voz

¹⁹ Este documental mereció premios y reconocimientos internacionales, entre los que se encuentran: Mejor documental en la edición 23° del Chicago Latino Film Festival, Mejor largometraje documental en el 15° Festival Iberoamericano de Cinema e Video, Mejor película en el 5° Encuentro Hispanoamericano de Cine y Video Documental Independiente, Mención especial en la 10ª edición del Festival Internacional de Cine de Derechos Humanos.

²⁰ “Como la flor”, “La Unión”, “El grito nocturno”, “Cuatro años”, “Campo de algodón”, “Volver”, “Decir la verdad”, “El desierto” se pueden revisar en el sitio oficial <http://ecosdeldesierto.org/>

confiable. Es interesante observar cómo el documental mexicano sobre feminicidios en Ciudad Juárez se ha ido deshaciendo de funcionarios, académicos, periodistas, sólo quedan ellas. Así, en 2020 se estrena *Las tres muertes de Marisela Escobedo*, dirigido por Carlos Pérez Osorio y que se centra en la figura de la madre asesinada en busca de justicia. Un documental de alto alcance y con una solidez en el lenguaje cinematográfico que sólo comparte con *Señorita extraviada* y *Bajo Juárez, la ciudad devorando a sus hijas*.

Este recorrido por los documentales mexicanos dedicados a los feminicidios en Ciudad Juárez permite observar y distinguir entre un sentido didáctico y otro artístico, expresivo. En el primer caso, los documentales se asemejan a los reportajes que proporcionan información organizada, están dirigidos a una audiencia especializada y organizada en torno a la solución del problema. En este sentido, es posible distinguir entre al menos dos tipos de documentales sobre el tema y recuperar la relevancia de la forma del relato cinematográfico.

Cuarto

Los seres humanos entendemos la vida y sus complejidades a partir de la narrativa que hacemos de esos hechos, del relato. México es un país que vive, desde hace tiempo, con tragedias diarias y difíciles de entender, pero cuya cotidianidad y recurrencia hace que se normalicen en el imaginario colectivo. Es el cine documental el que principalmente ha narrado y retratado y roto con dicha normalización, provocando narrativas distintas frente a fenómenos políticos, sociales y culturales, y esto es debido a la innovación en la estructura, capaz de capturar a espectadores cada vez más exigentes, entonces: ¿es a partir de la ficcionalización que el cine documental mexicano ha sido capaz de romper con paradigmas sociales?

Alejandra Sánchez Orozco, 2020.

Familiares de víctimas, defensoras de derechos humanos y un puñado de sociedad empática han acompañado las demandas por justicia. Asimismo, se han unido artistas de todo tipo, entre las que queremos resaltar a las cineastas, quienes con su cámara reconstruyen un mundo para compartirlo con una colectividad que puede o no estar familiarizada ya con el fenómeno. La ópera prima de Alejandra Sánchez y José Antonio Cordero, *Bajo Juárez*,

la ciudad devorando a sus hijas, propone una narrativa que organiza, con una estructura de ficción, el complejo acontecimiento. Sigue el caso de Lilia Alejandra García Andrade, una joven madre de 17 años que fue desaparecida el 14 de febrero de 2001, sus restos fueron encontrados días después en un lote baldío. El caso de Lilia Alejandra es emblemático, aparece en documentos oficiales, como la recomendación de Amnistía Internacional México (2003), la cual, a partir de su historia, desmonta el aparato anquilosado que inmoviliza la justicia para cada niña y mujer atacadas mortalmente en la ciudad fronteriza. Allí se anota la dubitativa acción de las instancias estatales, en contraste con la activa movilización social. El asesinato de Lilia Alejandra también es emblemático pues su madre, Norma Esther Andrade, incansable luchadora social, es una de las cofundadoras de la colectiva “Nuestras hijas de regreso a casa”, y sigue en pie de lucha hasta el día de hoy. Por otro lado, las circunstancias en las que se llevó a cabo el crimen indican que los perpetradores están relacionados directamente o son los mismos responsables de los asesinatos de las ocho mujeres encontradas en el campo algodouero.

Bajo Juárez, la ciudad devorando a sus hijas es notable por su formato complejo, pues propone un relato polifónico que atiende la voz protagónica de Norma Esther Andrade. El talento de la directora para entrevistar se ve reflejado en lo dicho por las servidoras públicas, responsables directas de muchas irregularidades. Sully Ponce, titular de la Fiscalía Especial para la Investigación de Homicidios de Mujeres de la Procuraduría General del Estado, aparece en un retrato de cuerpo completo que deja ver con una claridad indignante su verdadero trabajo, consistente en desestimar las protestas de familiares de víctimas y justificar la reprobable actuación de las autoridades. Incluso María López Urbina, fiscal especial de los casos de feminicidio en Ciudad Juárez, deja ver una faceta lamentable al responsabilizar a las familias por no cuidar a sus hijas, a su vez, la fiscal confunde frente a cámara a Juana de Arco con Sor Juana Inés de la Cruz. Estas voces carentes de toda verosimilitud contrastan con las señoras Norma Esther y Carmelita, madre de Carlos Meza, quien fue inculcado por la policía del feminicidio de su prima, obligándolo a confesar bajo tortura.

El documental también convoca las voces de los *chivos expiatorios*, “Cerillo” y “Foca”, quienes fueron acusados de los feminicidios del campo algodouero, ambos torturados y uno de ellos asesinado en el penal de Chihuahua. Las irregularidades de este caso hicieron renunciar del cargo de forense al criminólogo Óscar Máñez, otra de las voces que pueblan el

documental. Las entrevistas de Sergio González y Diana Washington también se hacen sonar en este concierto de afectos que se reúnen en torno a la tragedia. El documental acompaña algunas marchas, audiencias con el gobierno federal, familiares que recuerdan a sus hijas mientras pintan de rosa la cruz con sus nombres.

El uso del material de archivo tiene una función afectiva potente. Las fotografías y videos de la fiesta de XV años de Lilia Alejandra, al lado de las historias que rememora su madre, constituyen el corazón del documental. Típicamente, los videos caseros registran momentos familiares felices que se recordarán con cierto entusiasmo, sentido que no es ajeno al documental. Mientras, sentada en el sillón de la sala, la madre hojea el álbum de fotografías de los XV años, narra algunos rasgos de la personalidad de Alejandra, recuerda sus palabras y recita de memoria un poema con el que ganó un concurso de oratoria. Todo ello entre la sonrisa enternecida y el profundo dolor de sus ojos. Estos relatos laten en las explicaciones del expediente, las dificultades con la carpeta de investigación y toda la jerga especializada que la señora Norma Esther conoce en su búsqueda de justicia. Esa misma ternura recorre todo el metraje, es el pulso que late en lo más profundo de la lucha y la indignación. Allí se convocan los y las especialistas en el tema, las personas que acompañan en la marcha, los demás familiares y, desde luego, la audiencia que ha entrado a este mundo construido con un sentido claro e intencional.

El contrapunto de este relato es un personaje que introduce y despide el documental. Se trata de Gaudencia Valencia, una joven veracruzana que llega a Ciudad Juárez a trabajar en la maquila. El documental la acompaña en las rutas de los camiones que fueron los últimos lugares donde se vieron a algunas muchachas, recorre con ella las calles llenas de pesquisas en las paredes y los postes, acude a la misma catedral donde Norma Esther manda a hacer una misa para el alma de su hija y su esposo, comparte las confidencias de sus enamorados mientras se maquilla frente a un televisor que da la nota de una desaparecida más y la despide al subirse a un camión urbano al final del filme.

La directora conoce muy bien la potencia de la ficción, en su tesis doctoral, *El cine documental mexicano contemporáneo y las teorías dramáticas*

(2020), analiza siete documentales²¹ con estructura de ficción para dar cuenta del éxito con que expresan las historias más urgentes, a nivel social y político, proponiendo, al tiempo, historias íntimas que retratan a personajes entrañables como Norma Esther, Carmelita o Gaudencia, que rompen estereotipos y logran una identificación con quien permanece frente a la pantalla a pesar de las distancias sociales, geográficas, culturales o económicas. Es mediante la ficcionalización que acontece lo que bell hooks celebra del cine y lo denomina como su *magia*. En 96 minutos el metraje transforma la realidad justo frente a nuestros ojos, muestra una historia que no sólo contradice el discurso oficial, sino que lo aplasta para afirmarse en un sentir común. Durante los minutos que sentimos el dolor como propio se desvanecen las distancias que nos separan de la tragedia.

Lo anterior acontece gracias al lenguaje cinematográfico que explota los elementos de ficción para introducir a un mundo consistente en sí mismo, con su ritmo, sonido y carácter. *Bajo Juárez, la ciudad devorando a sus hijas* abre con una polca que suena desde el primer segundo, apenas en los créditos. La canción recuerda en todo al tema “Juárez es el número 1” del juarense Juan Gabriel. La propia directora ha declarado su intención de usar la canción de Juan Gabriel y las dificultades con los créditos de la música. A veces, las restricciones monetarias dan paso a exploraciones creativas afortunadas. Tal fue el caso de la música original del documental. Tareke Ortiz compone esta polca recreando el entusiasmo y cariño por la ciudad donde “la vida está hecha para amar y para gozar”.

El plano inicial revela al muro fronterizo que marca la separación en el desierto. Lo siguen imágenes del paisaje: montañas, cielos, desierto y carretera. Un plano enmarca la bienvenida a “la ciudad más importante del estado grande” y pasa súbitamente a un encuadre a ras de suelo que captura a un camión urbano en movimiento. En seguida, se introduce al interior del vehículo. La canción alegre sobre la ciudad da paso a la radio con la noticia de la aparición del cuerpo de Lilia Alejandra García Andrade; el viaje de la cámara por el interior del camión revela a pasajeros y pasajeras, entre las que se encuentra Gaudencia Valencia, la muchacha veracruzana que llega a

²¹ *La palomilla salvaje*, de Gustavo Gamou (México, 2006); *Agnus Dei. Cordero de Dios*, de Alejandra Sánchez (México, 2010); *Música ocular*, de José Antonio Cordero (México, 2012); *Quebranto*, de Roberto Fiesco Trejo (México, 2012); *Plaza de la Soledad*, de Maya Goded (México, 2016); *Tempestad*, de Tatiana Huezó (México, 2016); y *La libertad del diablo*, de Everardo González (México, 2017).

Ciudad Juárez a trabajar en las maquilas. La secuencia cierra con el primer plano de una pesquisa. El sonido pasa ahora de las noticias sobre las desapariciones y asesinatos de mujeres a “Te vas ángel mío”, de Cornelio Reyna. La imagen recorre los detalles de la fotografía de los XV años de Lilia Alejandra y algunos adornos de la fiesta, mientras presenta el resto de los créditos. El inicio del filme, tras esta introducción, es el relato de Norma Esther rememorando el día de la desaparición de su hija.

En dos minutos y medio el documental ha puesto todas las piezas. Introduce los contrastes de la ciudad con las dos canciones y el contenido de la radio, el sentimiento de peligro en el personaje de Gaudencia, la tragedia con el caso de Lilia Alejandra y los numerosos ecos tanto en las noticias como en las pesquisas que inundan la ciudad, y la voz prioritaria de Norma Esther. Cada uno de estos elementos se va desenvolviendo a lo largo del metraje que trata a la audiencia con inteligencia y respeto, se dirige a la sensibilidad desde una postura clara que interpela con honestidad.

Cabría actualizar aquí las preguntas elaboradas por bell hooks sobre la potencia transformadora del cine. Reparar en lo dicho una y mil veces por defensoras de derechos humanos y familiares de víctimas respecto del involucramiento de la sociedad en el fenómeno de los feminicidios, para dimensionar la valía de documentales como este. Atrevernos a sentir implica una puesta común, tomar el lazo que se hila desde los sectores más sensibles y vulnerados, saber que la distancia que nos separa del fenómeno es como un espejismo del desierto porque se trata de una herida social. Estos documentales son, acaso, un espacio donde recuperamos cierta humanidad que se resiste a la indolencia y miramos el rostro de las víctimas, como quienes toman el billete de Esmeralda y activan una posibilidad de encontrarla o de, al menos, no condenar a la soledad a quienes la buscan y a nosotros, nosotras mismas.

En 1784 Immanuel Kant escribe para la prensa un artículo emblemático que titula “¿Qué es la Ilustración?”. Allí, el filósofo hace uno de los exhortos más vehementes desde la filosofía: *Sapere aude!* Atrévete a pensar o, más concretamente, ten el valor de servirte de tu propia razón. Sólo de esta manera la humanidad pasará de la minoría de edad a una etapa ilustrada. La minoría de edad consiste en la culpable incapacidad de pensar sin la guía de otro. Es culpable porque no es una incapacidad dada sino elegida, hace falta valor para decidir pensar por cuenta propia y liberarse de las tutelas. De la misma manera, podríamos decir hoy que la resistencia a sentir la desdicha que nos

rodea nos condena a hundirnos en la injusticia. En un mundo atravesado por el padecer, cabría parafrasear a Kant y decir *Sentire aude!*, ¡Atrévete a sentir! Y el sentimiento, a diferencia del entendimiento, no es algo que tenga lugar de manera individual. Sentir es siempre sentir algo, es un lazo que une y acompaña. Dolores como el de la herida social de los feminicidios quizá requieran de cierta intimidad para ser sentidos y llorados. A veces las salas de cine proporcionan este espacio donde nos atrevemos a sentir.

Referencias

- Amnistía Internacional México (agosto de 2003). *Muertes intolerables. Diez años de desapariciones y asesinatos de mujeres en Ciudad Juárez y Chihuahua*. <https://www.amnesty.org/es/documents/amr41/027/2003/es/>
- Aragón, A. (Directora). (2016). *Ecos del desierto* [Documental]. Centro para el Desarrollo Integral de la Mujer A.C.
- Aristóteles (2011). *Poética*. Gredos.
- Arnheim, R. (1996). *El cine como arte*. Paidós.
- Barthes, R. (2007). *La cámara lúcida*. Paidós.
- Bazin, A. (1990), *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp, S.A.
- Bonilla, R. (Director). (2004). *Mujeres de Juárez* [Documental]. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS)/ Grupo Imaginario.
- (2009). *La Carta. Sagrario: nunca has muerto para mi* [Documental]. Forposcine. Huapango Volador Films.
- Cacho, L. (Presentadora). (2020). *Un dolor incapaz de olvidar* (10) [Podcast]. *La nota roja*. Imperative Entertainment and Blue Guitar. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/7AYEJE6USNfCmg2j16OXFm?si=0cd77e530b4a45d5>
- Canudo, R. (2007). Manifiesto de las siete artes, en Romaguera-Alsina (Eds.), *Textos y manifiestos del cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*. Cátedra.
- Carrión, L. (2018). *Fosa de agua. Desaparición y feminicidios en el río de los Remedios*. Debate.
- (5 de marzo de 2023). *La carencia de la izquierda*. Pie de página. <https://piedepagina.mx/la-carencia-de-la-izquierda/>

- _____ (8 de marzo de 2023). *Durante la mayor parte de la historia Anónimo era una mujer... Ellas las transgresoras. Hablemos de la escritura de las mujeres* [Panel]. Guanajuato, México.
- Ford Coppola, F. (Director). (1979). *Apocalypse Now* [Film]. Coppola Productions.
- Cruz, A. (Director). (2012). *Mujeres de arena* [Documental]. Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres (CONAVIM/SEGOB).
- Gaceta Oficial del Estado de Veracruz (31 de diciembre de 2009) (409). *Declaratoria de Inhabitabilidad del Inmueble donde se encuentra ubicado actualmente el penal Ignacio Allende de la ciudad de Veracruz*. Gobierno de Veracruz.
- Ferrer Mc-Gregor, E. y Silva García, F. (Coords.). (2011). *Los feminicidios de Ciudad Juárez ante la Corte Interamericana de Derechos Humanos. Campo Algodonero*. Porrúa/UNAM.
- González, S. (2002). *Huesos en el desierto*. Anagrama.
- Grunberg, A. (Director). (2012). *Get the gringo (How I Spent My Summer Vacation)* [Film]. Airborne Productions, Icon Productions.
- Hackford, T. (Director). (1993). *Blood In Blood Out* [Film]. Hollywood Pictures, Touchwood Pacific Partners I.
- Herzog, W. (Director). (1984). *Wo die grünen Ameisen träumen* [Film]. Werner Herzog Filmproduktion.
- hooks, bell (2009). *Reel to Real*. Routledge.
- Kant, I. (1994). *Filosofía de la historia*. Fondo de Cultura Económica.
- Melchor, F. (2018). *Aquí no es Miami*. Random House.
- Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (noviembre de 2003). *Informe de la Comisión de Expertos Internacionales de la Organización de las Naciones Unidas, Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, sobre la Misión en Ciudad Juárez, Chihuahua, México*. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiutJHrlev9AhUHOkQIHS-zoABCQFnoECACQAQ&url=https%3A%2F%2Fcedra.unam.mx%2Fcedra%2Fmujeres_ORIGINAL%2Fmenu_superior%2FFeminicidio%2F1_Info_inter%2F4.pdf&usq=AOvVaw0tbFjITaFz8qgPpKiRbQLc
- Ortiz, L. (Directora). (2003). *Feminicidios en el desierto* [Documental]. Ángeles Acevedo Arcos.

- Pérez, C. (Director). (2020). *Las tres muertes de Marisela Escobedo* [Documental]. ice Studios Latin America, Scopio.
- Portilla, L. (Directora). (2001). *Señorita extraviada* [Documental]. Xóchitl Films.
- Cordero, J. A. y Sánchez Orozco, A. (Directores). (2006). *Bajo Juárez, la ciudad devorando a sus hijas* [Documental]. FOPROCINE, IMCINE, Pepa Films, UNAM.
- Sánchez Orozco, A. (2020). *El cine documental mexicano contemporáneo y las teorías dramáticas*. [Tesis de doctorado no publicada]. Universidad Complutense de Madrid.
- Segato, R. (2016). *La guerra contra las mujeres*. Traficantes de sueños.
- The Doors. (1967). The End [Canción]. En *The Doors*. Elektra Records.
- Vericat, I. (Coord.) (2005). *Ciudad Juárez: de este lado de la frontera*. Epikeia A.C.
- Washington, D. (2006). *The Killing Fields. Harvest of Women. Peace at the Border*.
- Winterson, J. (1997). *Art Objects. Essays on Extasy and Effrontery*. Johathan Cape.

9. El género de “aventura” de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América

Fabián Calderón

Resumen

El siguiente capítulo tiene por objetivo evidenciar las posibilidades y limitaciones del género de aventura de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América (iñupiat, huni Kuin y rarámuri). Mediante un acercamiento desde la teoría poscolonial, pensamiento decolonial y la intermedialidad se analiza cómo este género permite identificar toda una serie de tensiones socioculturales entre los pueblos representados y la industria del videojuego. Particularmente, se trata de cuestionar la posibilidad de que estas producciones escapen a la lógica colonialista, capitalista y militar desde donde emergieron los videojuegos.

Palabras clave: medios, videojuegos, representación, colonialismo, indígena.

Abstract

The following capítulo investigates the possibilities and limitations of the adventure genre of video games in the representation of three native peoples of the Americas (iñupiat, huni kuin and rarámuri). From the approach of postcolonial theory, decolonial thought and intermediality, an analysis of the sociocultural tensions between the peoples represented and the video game industry is conducted, questioning the viability of these productions

escaping the colonialist, capitalist and military logic from which videogames have emerged.

Keywords: medium, video games, representation, colonialism, indigenous.

Introducción

Los videojuegos poseen la capacidad de presentar complejas realidades sociales, incluyendo la representación de pueblos nativos de América. Así como en el cine, la literatura u otros medios, esta representación está condicionada por los objetivos, géneros o temáticas que se pretendan (documentales históricos o cine comercial, por ejemplo). Estas condicionantes vienen acompañadas de la ideología vigente al momento de su producción, generando que durante mucho tiempo los medios masivos reprodujeran (y sigan reproduciendo) discursos estereotipados, omitiendo características identitarias esenciales y hasta censurando elementos culturales que entran en conflicto con la perspectiva de la producción. Este fenómeno se puede encontrar en el cine (Boyd, 2015), literatura (Bos, 2002), cómic (Sheyahshe, 2008) y hasta en videojuegos (Penix-Tasden, 2017). Sin embargo, desde una perspectiva intermedial, poco se ha discutido de las formas específicas que poseen los géneros de videojuegos para representar tales comunidades.

El siguiente capítulo tiene por objetivo evidenciar las posibilidades y limitaciones del género de aventura de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América. A su vez, consiste en un ejercicio de crítica al diseño comunicativo de los mismos en la actualidad. La razón de ello es que aquí se tiene la hipótesis de que la estructura del género de aventura posee características formales que se ajustan adecuadamente con lo que se quiere mostrar de estas culturas. En consecuencia, vale agregar que no todos los géneros de videojuegos cuentan con los recursos suficientes para ofrecer un panorama cultural que represente a estas comunidades de maneras amplias o complejas.

El trabajo también desea mostrar que de estas formas se desprenden funciones que evocan tensiones socioculturales entre los pueblos representados y la propia industria del videojuego. Esto se debe a la lógica epistémica, ideológica y material de la que provienen los juegos: el sistema capitalista y la industria militar. Asimismo, se propone identificar cómo la industria no está

exenta de la herencia colonialista en cuanto al conocimiento del “otro”. Por último, también deben de reconocerse los esfuerzos que hacen estos pueblos para incorporarse en el medio y su colaboración con ciertos estudios.

Los juegos que se utilizarán como objetos de análisis serán tres: *Never Alone* (Upper One Games, 2014) centrado en el pueblo iñupiat en Alaska; *Huni Kuin: Yube Baitana* (Bobware, 2016) sobre el pueblo huni kuin de Brasil y *Mulaka* (Lienzo, 2018) que muestra al pueblo rarámuri de México. Las tres producciones retratan parte de la cosmovisión de estos pueblos y buscaron la aproximación cultural colaborando estrechamente con los miembros de estas comunidades. Esto significa que las tres comunidades son culturas con las que incluso hubo trabajo de campo antropológico. Asimismo, ninguno de los estudios que desarrollaron estos juegos forman parte de las grandes corporaciones de la industria de los videojuegos actualmente. Por otro lado, cabe decir que tanto *Never Alone* como *Mulaka* son vendidos en plataformas de distribución de juegos por internet. Por su parte, *Huni Kuin* fue desarrollado como un producto exclusivamente cultural y se distribuye gratuitamente en la página oficial del juego.

En cuanto al aspecto teórico-metodológico se propone un abordaje interdisciplinar crítico entre la teoría poscolonial, el pensamiento decolonial y la intermedialidad. La razón de ello se debe a dos causas principales. La primera es que tanto lo poscolonial como lo decolonial comparten la necesidad de dismantelar las “estructuras dominantes de producción de conocimiento” (Bhambra, 2014, p. 114). Esto pone a debate hasta qué punto el videojuego (herramienta comunicativa originada en el capitalismo) es capaz de alejarse de una visión colonialista en cuanto a la representación de la otredad. La segunda causa se debe a que lo intermedial permite comparar diferentes estructuras entre distintos medios y que dan evidencia de la singularidad del género de aventura de los videojuegos. De manera particular se propone la “remediación” (Bolter y Grusin, 2000) porque ayuda a identificar mecanismos de interacción comunicativa que son adaptados de otros medios al videojuego, como pueden ser las narraciones orales o las entrevistas a miembros de estas comunidades.

Para el análisis se propuso el modelo de los “tres niveles de análisis de videojuegos” de Óliver Pérez Latorre (2013). El “nivel de representación de juego” (*game-representation level*) se consideró para describir los elementos que se presentan a los jugadores a través de la pantalla (personajes, grado de aparición, enfoque, etcétera). El “nivel de enunciación de juego”

(*game-enunciacion level*) describe la relación comunicativa entre diseñador-jugador, apelando a las implicaturas, deseos u objetivos del desarrollador. Y en cuanto al “nivel de sistema de juego” (*game-system level*) se abordan las diferentes estrategias, formas, mecanismos o mecánicas que interactúan en el juego. Respectivamente se trata de responder a las preguntas “¿qué es lo que se muestra?”, “¿por qué se muestra lo que se muestra?” y “¿cómo se muestra?”. Si bien la capacidad lúdico-interactiva que ofrecen los videojuegos en la representación de pueblos originarios supone un tema interesante por sí mismo, la limitación del capítulo sólo permitirá evocarla en momentos específicos.

El trabajo se dividirá en dos apartados: el primero abordará perspectivas históricas sobre los videojuegos, así como los inicios formales del género de aventura. El apartado también consiste en mostrar cómo la gestación de estos dispositivos fue producto de la guerra y del sistema capitalista en las sociedades occidentales altamente tecnologizadas. Sin embargo, también se da espacio para reconocer que desde su origen también han sido utilizados como herramientas subversivas en distintos ámbitos. El segundo apartado se concentra en el análisis de los tres juegos a los que se les indagará desde el enfoque teórico-metodológico presentado, con el fin de comprobar o refutar la hipótesis propuesta.

Videojuegos, Occidente y el género de aventura

Los videojuegos son dispositivos informáticos de alta tecnología principalmente diseñados como herramientas destinadas al entretenimiento. Son juegos electrónicos que se valen de una interfaz gráfica para representar figuras o símbolos con los que interactúa un usuario de manera directa y consciente. Además de los usuarios, los videojuegos dependen de dos elementos: el *hardware* y el *software*. El primero involucra toda la parte física, su materialidad en concreto como las consolas, pantallas, controladores, etcétera. El segundo implica lo intangible. Es decir, el lenguaje de programación que está diseñado para ciertas tareas específicas (lúdicas y narrativas). Dicho lenguaje se ejecuta a manera de procesos que se simulan audiovisualmente de forma actualizada, sincrónica y simultánea en la pantalla cuando el usuario manipula los símbolos.

Todavía hasta hace un par de décadas el origen de los videojuegos era un “engañoso tema de documentar” (Herman, 2001, p. 13). Aquí se plantean tres razones particulares: el consenso sobre el lugar de origen, la tecnología que requerían para ser utilizados y su función sociocultural (los primeros juegos no fueron creados para el entretenimiento civil). Para algunos la historia comienza cuando el físico William Higginbotham presentó un pequeño diseño de entretenimiento para un osciloscopio en la década de 1950 en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, Estados Unidos; para otros, con la videoconsola casera creada por el ingeniero militar Rudolf Baer a mediados de 1960 y otros más a partir de su industrialización en 1972 con Nolan Bushnell en la vanguardia. Incluso, por ser tecnología computacional, hay quienes consideran que sus antecedentes pueden datarse con la creación del ábaco hace miles de años (2001, pp. 13-18).

No obstante, son cada vez más los autores que consideran que no se puede hablar de los videojuegos si no es a partir de las fuerzas y procesos conscientes de donde emergieron: la Guerra Fría y el complejo militar-industrial capitalista (Dyer-Witheford, 2009; Huntemann y Payne, 2010; Ouellet y Thompson, 2017). Al final de la Segunda Guerra Mundial en 1945, las sociedades occidentales democráticas y capitalistas tuvieron que defender su ideología frente a una consolidada Unión Soviética y su modelo estatista-comunista. El conflicto bipolar entre Estados Unidos y los soviéticos derivó en un constante enfrentamiento por la superioridad global en distintos ámbitos. Para lograr esto, también fue necesaria la innovación científica y tecnológica (física, matemática, computación, ingeniería) en gran medida financiada y destinada a la industria militar:

Pero la Guerra Fría fue más que un conflicto militar. Fue una confrontación entre dos visiones incompatibles del futuro y se luchó no sólo en lo diplomático y en lo bélico, también en el desarrollo económico, propaganda, espionaje y progreso tecnológico. Y fue en la carrera tecnológica de armas de la Guerra Fría donde el videojuego pudo ser concebido. (Donovan, 2010, p. 5)

Bajo argumentos científicos como la Teoría de juegos (Von Neumann & Morgenstern, [1944] 1953) o la Cibernética (Weiner, [1948] 1961), junto con los ya consolidados trabajos de computación y algoritmos (Turing, 1936), las investigaciones en Occidente comprendieron que la computación, la sociedad y el juego no eran excluyentes entre sí. Aunque estos desarrollos tuvieron

un primer empuje para la creación de tecnologías militares, ya en la década de 1960 las generaciones más jóvenes de las universidades más prestigiosas de Estados Unidos comenzaron a utilizar estos conocimientos para desarrollar videojuegos para fines de entretenimiento (Dyer-Witthford, 2009, p. 7).

Entre 1970 y 1990 los videojuegos se convirtieron en una industria global. Nuevos actores, corporaciones y juegos emergieron en Europa y Japón. La Unión Soviética también tuvo sus destellos, pero nadie cuestionaba que había sido el capitalismo el que generó y se benefició de los juegos electrónicos. Bajo la lógica de producción y consumo propia del sistema capitalista, la industria de videojuegos fue bien recibida por el mundo globalizado. Las sociedades posmodernas occidentales abrazaron la sociedad del espectáculo y, aunque la “era dorada” del capitalismo había concluido en 1973 (Hobsbawm, 1998, p. 18), no había duda de que los videojuegos se estaban consolidando en la cultura occidental, principalmente en aquellas naciones consideradas de “primer mundo”.

En cuanto a la influencia de la industria militar en los videojuegos, ésta no desapareció ni se redujo. Al contrario, la intervención ha sido mayor. Hasta 1980 los videojuegos se beneficiaban del desarrollo de nuevas tecnologías militares. Sin embargo, ese mismo año “el ejército estadounidense se involucró directamente en los videojuegos” al comprar los derechos de un juego civil para convertirlo en “una herramienta para entrenar soldados” (Bogost, 2007, pp. XIII-XIV). La situación ha levantado cuestionamientos que van más allá de la intervención de una industria sobre otra. Ahora resulta cada vez más difícil identificar las fronteras de dos esferas (el juego y la guerra) que antes se consideraban opuestas:

Por lo tanto, a diferencia del complejo militar-industrial que describe el nexo de poder e influencia entre los contratistas de defensa, el ejército y los legisladores después de la Segunda Guerra Mundial, el complejo militar-de entretenimiento es un fenómeno posterior a la Guerra Fría que disfruta de vínculos considerablemente más opacos entre sus numerosos constituyentes, y genera textos que difuminan la línea entre entretenimiento y militarismo. (Huntemann y Payne, 2010, p. 5)

La relación militarismo, capitalismo y entretenimiento puede ser ejemplificada en los conceptos “*militianment*” y “*ludocapitalism*” de Nick Dyer-Witthford (2009, p. XIV). El primero implica la convergencia entre la industria

militar y el entretenimiento a partir del juego *America's Army* (2002). Este es un simulador de guerra del ejército estadounidense que se distribuye gratuitamente para plataformas de computadora y que su página oficial en internet contiene un hipervínculo que dirige a la página de reclutamiento del ejército de ese país. El segundo concepto apela a *Second Life* (2003). Este juego es un “simulador de vida” en línea en el que jugadores alrededor del mundo crean un avatar con el que interactúan en un mundo virtual. La relación con el capitalismo es que en este escenario digital se reproducen las mismas prácticas capitalistas que en el mundo real: si quieres comprar ropa virtual necesitas dinero virtual que sólo puedes conseguir con un trabajo virtual (o que se obtiene con una tarjeta de crédito). Lo interesante es que estos trabajos los ofrecen instituciones y grandes corporativos de gran relevancia en el mundo real.

Para Dyer-Witheford también existe el espacio para la resistencia. La “disidencia digital” se manifiesta como fuerzas políticas que rechazan y confrontan el dominio militar, industrial, mediático y del entretenimiento a través de prácticas con lo virtual que tienen un impacto en el mundo real (2009, p. XV). Los orígenes de estas prácticas tuvieron lugar desde las décadas de 1960 y 1970. Como parte de los movimientos antisistema, el activismo y las protestas contra la Guerra de Vietnam, los jóvenes hackers estadounidenses convirtieron en videojuegos los programas nucleares de los grandes computadores del Pentágono y de instituciones federales, precisamente como actos de rebeldía (2009, p. XV).

Las contradicciones del sistema capitalista convergen de tal forma que fuerzas que parecieran opuestas operan dentro del mismo y la disidencia digital encuentra eco en los propios espacios de dominación. Esto aplica no sólo a los procesos históricos donde se desenvuelven, tampoco depende necesariamente de la tecnología vigente. Como se dijo unos párrafos arriba durante la caracterización de los videojuegos, estas herramientas estriban en gran medida por el discurso que representan y bien pueden presentar narrativas hegemónicas o propuestas contestatarias al sistema. De esto último también se deduce que las formas y funciones varían en cada juego. En cuanto a las formas discursivas podemos hallar los géneros de videojuegos y, sobre sus funciones, se debe de tener en consideración los objetivos sociales para los que fueron diseñados.

Los géneros de videojuegos son diversos y no se deben de tomar como categorías rígidas. Estas delimitaciones dependen de los cambios

socioculturales, lo que hace que algunos de éstos tengan mayor o menor importancia en determinada época o simplemente ya han desaparecido. Aquí no se va a hacer una lista de cada uno, pero sí se va a mencionar que, en cuanto a aquellos que realizan mayores esfuerzos para mostrar una realidad social, hay unos con mayor predilección para las empresas desarrolladoras. En cuanto a las representaciones de la memoria histórica, los géneros de estrategia (RTS) y los juegos de disparos en primera persona (FPS) son los que predominan en el mercado.

En términos de la remediación, algunos videojuegos de estrategia histórica pretenden ser similares de los juegos de mesa. Se valen de un mapa de juego que en su mayoría representa el teatro europeo en alguna época de su historia y donde los jugadores seleccionan una nación, tal y como en las sagas occidentales *Total War* (2000) o *Europa Universalis* (2001). Generalmente en estos juegos predomina un sistema competitivo que implica destruir a los rivales (otras naciones). Las reglas del juego exigen la conquista, la recolección de recursos naturales, su manufacturación para desarrollar tecnologías más adecuadas para el dominio de otras civilizaciones y la acumulación de capital para seguir con la expansión territorial. Bajo la lupa de la “retórica procedimental” (Bogost, 2007) se puede hablar de juegos con tintes políticos y económicos donde se reproduce el sistema capitalista, además de la innovación tecnológica militar como los mecanismos para conseguir la victoria.

Por su parte, los juegos de disparos en primera persona basados en la historia son aquellos donde el jugador se posiciona en el lugar de algún personaje ficticio, regularmente un soldado de algún ejército en determinado escenario bélico histórico. Las sagas más populares son las estadounidenses *Medal of Honor* (1999) y *Call of Duty* (2003). El objetivo de cada juego consiste en una serie de niveles, generalmente representando una batalla histórica y en la que el jugador no sólo tratará de sobrevivir, sino de vencer los obstáculos o enemigos en cuestión. Los enemigos históricos por excelencia son los nazis, soviéticos o pueblos árabes. Superficialmente, en la mayoría de estos juegos el sufrimiento de los compañeros caídos invita a reflexionar el conflicto bélico. Sin embargo, la retórica exige de la muerte como *leitmotiv*. Es decir, que el jugador no podrá superar pruebas o avanzar en la narrativa si no acaba con los cientos de enemigos que se le pongan enfrente.

También existen otros géneros que retratan pasados históricos. El problema es que la mayoría, al igual que los casos anteriores, son producidos por empresas occidentales, representan escenarios donde la violencia se

convierte en el argumento principal y que en muchos casos se reduce a la obtención de ganancias económicas para generar tecnologías militares, adquirir mejor armamento o desarrollar nuevas habilidades. En este punto no debe de ser sorprendente. Todo esto es el resultado de la influencia de los lugares de producción, de la injerencia de la industria militar y del contexto económico del que surgieron los videojuegos. Habrá que preguntarse si es posible salir de esta lógica o al menos identificar de qué manera están operando las contradicciones en el capitalismo.

Como se ha dicho, aquí se plantea mostrar la influencia del género de aventura en la representación de tres pueblos originarios de América por parte de desarrolladores que son ajenos a las grandes compañías occidentales de videojuegos. Esto implica mostrar si la influencia de este género es capaz de romper con la lógica capitalista-militar occidental de la que se ha hablado. Hay que recordar que los géneros no son estáticos y que pueden transformarse, remediarse o actualizarse según las necesidades y posibilidades socioculturales. Sin embargo, a partir de la siguiente descripción sobre la evolución del género de aventura es posible encontrar ciertas generalidades formales que ayudarán a comprender los juegos que se proponen analizar, incluida la estructura discursiva.

La consolidación del género de aventura en los videojuegos surgió con *Colossal Cave Adventure* (1977), diseñado por Will Crowther y Don Woods (Donovan, 2010). Hasta entonces, las limitaciones tecnológicas imposibilitaban crear grandes historias y los juegos se reducían a pequeños gráficos o símbolos audiovisuales en la pantalla. Por su parte, *Colossal Cave Adventure* fue desarrollado como un juego de computadora a partir de texto y que al funcionar con comandos básicos en el teclado se lograba la interacción jugador-juego. Al eliminar los aspectos figurativos también se liberaba memoria del juego, permitiendo que ese espacio lo ocupara la textualidad. El resultado fue que no sólo el texto pasó a primer plano en la interfaz audiovisual, sino que hubo lugar para narrativas más complejas.

Como su nombre lo indica, el juego trata sobre una aventura en una gran cueva. Crowther se inspiró en la cadena montañosa Mammoth en Kentucky, Estados Unidos, a la que solía ir con regularidad (DeMaria, 2019, p. 55). En *Colossal Cave Adventure* el jugador debe recorrer un gran laberinto de cuevas, recogiendo tesoros o luchando contra distintos enemigos fantásticos. Lo revolucionario del juego es que la complejidad exigía al jugador recrear los eventos textuales en sus mentes (o dibujarlos en algún papel). La forma

como se movía el jugador a través de las cuevas era por comandos sencillos de dos palabras en idioma inglés, un verbo y un sustantivo (por ejemplo: *turn left*, *grab food*, etcétera). Al identificar las palabras correctas, el juego le respondía describiéndole el nuevo entorno, las consecuencias de sus actos y le proponía nuevas acciones para realizar. Por eso mismo, para Steven L. Kent esta obra puede considerarse como la “primera aventura conversacional” (2001, p. 216).

Hasta la década de 1970, los videojuegos que predominaban en el mercado mundial fueron de tipo *arcade* (mucha acción lúdica, poca narrativa). Conforme a la innovación tecnológica de la década siguiente, los juegos de computadora comenzaron a poseer mayor capacidad de memoria gráfica y muy pronto superaron a las consolas caseras que, por sus limitaciones tecnológicas, incluso terminaron siendo un factor en la crisis de la industria de 1983 (Wolf, 2012). Sin embargo, esto tampoco limitó a que las consolas comenzaran a experimentar con historias pequeñas pero un poco más complejas. Un ejemplo de ello fue *Pitfall!* (1982), desarrollado por David Crane para la consola Atari 2600.

Pitfall! fue un éxito rotundo no sólo por las ganancias que generó, sino porque era el primer juego en representar una aventura con un personaje antropomórfico de movimientos relativamente fluidos (Melissinos, 2012, p. 20). La historia del juego trataba de un aventurero llamado Pitfall Harry que debía buscar tesoros a través de una selva con diversos peligros como cocodrilos, alacranes o profundos agujeros. Aunque no sería la primera representación de seres antropomórficos en los videojuegos, ni que el personaje tuviera un nombre propio, el juego sobresalía porque utilizaba el estilo visual de desplazamiento lateral. Es decir, una perspectiva horizontal en tercera persona y que, para avanzar, el jugador debía de interactuar con su personaje moviéndolo principalmente hacia la derecha. Al hacerlo, el campo o espacio de juego se actualizaba generando la sensación de una narrativa lineal, unidireccional y causalista.

A mediados de 1990 la tecnología dio otro gran salto. En primer lugar, para mantenerse competitivas las empresas que producían consolas caseras tuvieron que incorporar procesadores centrales que hasta entonces eran exclusivos de las computadoras. Por otro lado, la llegada de la tecnología de tercera dimensión (3D) revolucionó no sólo la forma de representar imágenes visuales, también se potenció la capacidad de memoria y, con esto, la narrativa alcanzó un nuevo nivel. El grado de “realismo” que comenzaban a

ofrecer los videojuegos también le generó una ola de críticas, principalmente por los juegos de peleas que entonces eran muy populares y de los que se decía contenían un alto grado de violencia (Kent, 2001, p. 531). Algunas de las consecuencias fueron la aparición de los sistemas de clasificación de contenidos: ESRB en Estados Unidos y PEGI en Europa.

Pero no todo el panorama era oscuro. Por ese periodo apareció en Francia un pequeño manifiesto titulado *Qui a peur des jeux vidéo?* (1993). El artículo escrito por los hermanos Alain y Frédéric Le Diberder cuestionaba la forma reduccionista con la que ciertas instituciones estaban considerando a los videojuegos. En otro extremo, el manuscrito, a su vez, se preguntaba si los juegos eran capaces de ser expresiones artísticas. Esto suponía un adelanto para su tiempo puesto que no sólo se les consideraba productos culturales (algo que de por sí ya era revelador para su época), sino que ponía en la mesa de debate si estas herramientas eran similares a las artes como la literatura, el teatro o el cine. El argumento no era injustificado. La tecnología 3D junto con el potencial narrativo estaban inspirando a los desarrolladores a utilizar técnicas cinematográficas o recursos propios de la literatura.

Uno de estos casos fue *Myst* (1993). Este juego de computadora se presentó en formato de CD-ROM, lo que por sí mismo ya permitía gran almacenamiento de memoria, además de que potenciaba sus capacidades audiovisuales y discursivas. *Myst* puede ser considerado dentro del género de aventura pero que, a diferencia de *Colossal Cave o Pitfall!*, no se valía de la acción, sino de la exploración y resolución de acertijos. Específicamente se trataba de una “aventura gráfica” de estilo *point & click* (apunta y aprieta) donde el jugador debía de señalar y hacer “clic” con el ratón de computadora para interactuar con el entorno. Además, el juego fue hecho con la perspectiva en primera persona (“cámara subjetiva” en cinematografía), logrando una mayor sensación de inmersión en el jugador.

La narrativa de *Myst* se centra en un personaje referido como *Strange* (Extraño) quien decide tomar un libro que lleva como título el propio nombre del juego. Al comenzar a leerlo *Strange* es transportado dentro del libro y los hechos narrados se vuelven el propio escenario. El jugador-personaje entonces deberá descubrir por qué está ahí, en lo que parece ser una isla extraña con diversos edificios, pero ninguna persona alrededor. Para Jay David Bolter y Richard Grusin las posibilidades narrativas y audiovisuales que ofrece *Myst* lo convierten en un excelente ejemplo de la remediación:

es irresistible porque simultáneamente remedia diversos medios en diferentes niveles... *Myst* combina la tercera dimensión, gráficas estáticas con texto, video digital y sonido para reconfigurar pintura ilusionista, cine y de alguna forma sorprendente también el libro. Casi es seguro que, aunque no haya sido un intento consciente por parte de sus autores, *Myst* parece ser una alegoría sobre la remediación del libro en la era de las gráficas digitales. (Bolter y Grusin, 2000, p. 94)

Lo que ofrecía *Myst* fue la antesala de todo lo que vendría para el mundo de los videojuegos. En cuanto a la participación intermedial, fue la industria del cine la que mayormente se benefició de estos cambios paradigmáticos. Aunque la primera colaboración entre cine y juegos fue en los primeros años de la década de 1980, los videojuegos se remitieron únicamente a ser adaptaciones de grandes películas comerciales. Como consecuencia, los estudios de Hollywood los consideraron productos de mercadotecnia secundarios similares a “playeras, loncheras o figuras de acción” (Russell, 2012, p. 7). Sin embargo, a inicios del nuevo milenio la estética de los videojuegos comenzó a impregnar en el cine e inclusive reconocidos directores de Hollywood entablaron relación con la industria del juego. En otras palabras, el cine digital comenzó a desintegrar las líneas existentes entre los videojuegos y la cinematografía (2012, p. 8).

Como resultado del avance tecnológico, del potencial discursivo y la estética visual de los juegos, las membranas que regían las formas mediáticas se difuminaron. Además, el género de aventura en los videojuegos terminó por convertirse en una supracategoría que incluía todo tipo de subgéneros como la acción, sigilo, exploración, plataformas, etcétera. En algunos casos las cualidades estéticas también se han convertido en el eje central y ciertas obras tratan de emular estilos de épocas pasadas apelando a la nostalgia (*pixel art*, por ejemplo). Asimismo, la incursión de estrategias o formas discursivas ajenas al medio incluso han puesto a debate la función del videojuego y cuestionan si lo que se tiene por delante es una simple herramienta de entretenimiento o si es algo más: si tiene potencial político subversivo, si es un arma publicitaria o si es una herramienta para el aprendizaje.

Partiendo de lo anterior, es posible definir algunas características esenciales del género de aventura. En primer lugar, a nivel estructural es preciso hablar de una narrativa. Todo juego depende de un espacio y tiempo virtuales, así como de elementos con los que puede interactuar el jugador.

En los juegos de aventura dichos elementos incluyen personajes que actúan dentro del escenario virtual. Los personajes no necesariamente deben de ser humanos, a veces son figuras antropomórficas, objetos animados o animales. Usualmente el jugador controla al menos a uno de estos personajes y la forma cómo lo hace se puede dar en dos tipos de perspectiva: primera persona (cámara subjetiva) como *Myst* o *Colossal Cave Adventure*, o en tercera persona como *Pitfall!*

A nivel de progresión de la historia, la temporalidad se logra de diversas formas. La más importante es la manipulación del espacio diégetico. En general, la percepción humana no concibe el tiempo si no es por el desplazamiento o transformación de la espacialidad. En los videojuegos la experimentación y manipulación directa del espacio-tiempo otorga un alto grado de libertad a los jugadores y que es imposible encontrar en otros medios (Hanson, 2018, p. 2). En los juegos de aventura es posible percibir estos cambios en el nivel del desarrollo narrativo. Esto es, que las habilidades, capacidades o la mera apariencia de los personajes y escenarios no serán los mismos a lo largo del juego. Esto también puede considerarse como una estrategia que usan los desarrolladores de videojuegos: si no hay cambios visuales en los personajes o las tareas no se van complejizando el jugador no sentirá que habrá progresado y sus motivaciones se perderán.

El género de aventura también debe considerar una narrativa compleja. Aunque en la mayoría de los videojuegos existe un objetivo final específico (completar el juego), muchos se valen de los aspectos lúdicos y mecánicos más que de una historia profunda. Un ejemplo de éstos es el popular *Tetris* (1984). Su objetivo consiste únicamente en superar niveles complementando espacios vacíos que producen figuras geométricas y que aparecen aleatoriamente en la pantalla. Por su parte, el género de aventura consiste en que para alcanzar los objetivos del juego debe existir una historia detrás de todo ello. De ahí que la construcción de personajes, tiempos y espacios virtuales sea más compleja. Esto convierte los objetivos en “misiones” (*quests*) que se le invitan a resolver al jugador-personaje no como un simple objetivo lúdico para ganar, sino como una travesía o recorrido que deberá de experimentar según sus habilidades y capacidades.

Esto nos remite a la cuestión de la trama y las misiones. Generalmente la aventura consiste en la restauración de un orden alterado. En la narrativa aventurera existe un personaje heroico con matices míticos que tiene el deber de restablecer la normalidad (salvar a una comunidad, rescatar a otro

personaje, recuperar su honor, etcétera). De igual forma, esto sugiere que muchas veces la función de la aventura adquiere tintes morales, puesto que el deber del personaje es restaurar el orden eliminando a las “fuerzas del mal” que han perturbado la estabilidad natural o social. En términos de diseño de juegos, estos males que acechan pueden ser considerados parte de los obstáculos que debe enfrentar el jugador.

Los obstáculos lúdicos son todos aquellos elementos que retrasan o limitan al jugador-personaje para realizar sus misiones. Estos pueden ser objetos propios del entorno o los enemigos que hay que derrotar. En el género de aventura de los videojuegos existen distintos tipos de enemigos que en su mayoría resultan más difíciles de vencer a medida que se desarrolla la trama. Existen además “jefes” (villanos) que son los enemigos más poderosos y poseen una apariencia muy específica que los distingue de los otros enemigos. En su mayoría son más grandes, poseen colores más llamativos, cuentan con habilidades únicas y si son humanos o figuras antropomorfizadas, suelen ser feos y, en ciertos casos, sus entonaciones de voces son siniestras. Aún más, al momento de enfrentarse con ellos usualmente explicarán la razón de sus acciones (venganza, deseo, diversión, etcétera).

En resumen, las estructuras del género de aventura en los videojuegos se adscriben adecuadamente a la estructura básica de la narrativa, pero también a la estructura formal del juego. Esto es, que existe un círculo mágico (espacio-tiempo) donde ocurre la actividad lúdica (y narrativa). Sin embargo, este ambiente jugable está mediado por reglas, el “*ludus*” según Roger Caillois (1986). En este contexto el jugador está condicionado por los límites del mundo virtual y por las capacidades de su personaje que influirán en la superación de obstáculos para conseguir un objetivo premeditado. En términos narrativos, se trata de su involucramiento con el mundo ficticio, de la comprensión de los motivos de su personaje, de derrotar a los enemigos que se le presenten y del cumplimiento de su heroica misión.

Representación de los pueblos originarios de América

Una vez develada la estructura ludonarrativa básica de los géneros de aventura, habrá que pasar a identificar cómo ésta opera en los juegos dispuestos a analizar. Sin embargo, esta identificación también vendrá acompañada por la crítica en torno a una ética de la representación. Si los juegos intentan

mostrar algunos aspectos culturales de los pueblos huni kuin, rarámuri e iñupiat, habrá no sólo que reconocer la forma en cómo lo hacen, también debe haber una revisión profunda de las intenciones que están detrás del diseño. Se ha dicho que para esto también es necesaria una perspectiva interdisciplinar que incluya la teoría colonial, el pensamiento decolonial y el reconocimiento de la intermedialidad.

En este punto se habrá notado que en el apartado anterior se habló de la historia de los videojuegos desde una perspectiva puramente occidental y, por lo tanto, las referencias citadas son de autores de esas mismas latitudes. Más allá de que la razón de esto fue identificar los orígenes occidentales, capitalistas, industriales y militaristas de los videojuegos, también habla de las formas en cómo es fácil adscribirse a ciertas tecnologías, ideologías y conocimientos, sobre todo cuando son las más accesibles. Por mucho tiempo, la predominancia del estudio de videojuegos, incluida la perspectiva crítica como la de Dyer-Witheford, ha sido la que domina en los círculos académicos. Su alcance se debe al privilegio del idioma inglés como *lingua franca* de la distribución de los videojuegos y de la accesibilidad del internet en las sociedades altamente tecnificadas. Esto también tuvo como consecuencia un etnocentrismo a la hora de comprender estos juegos electrónicos.

Actualmente todavía resulta difícil encontrar trabajos en idiomas ajenos al inglés con reconocimiento mundial. Este monopolio del conocimiento no ha hecho más que opacar las otras voces que tienen algo que decir sobre los videojuegos. Para Phillip Penix-Tadsen una de las ventajas que permitió la globalización y su impacto en los videojuegos ha sido que la comprensión, producción y consumo de estas herramientas poco a poco esté desprendiéndose de la mirada anglosajona para reconocer nuevos agentes sociales y las dinámicas socioculturales que les son específicas:

Si bien los videojuegos son una tecnología global por excelencia... éstos han sido recibidos, creados e incluso jugados de distintas formas en diferentes regiones, porque el contexto cultural y nacional impacta en la circulación y significación de los juegos de diferentes maneras. Muchas localidades geográficas, alguna vez consideradas parte de la "periferia" de la alta tecnología, son de hecho el hogar de amplias tecno-culturas con sus características únicas y con sus propias geometrías de poder. (2019, p. 6)

La propuesta de Penix-Tadsen implica también el desarrollo de actitudes críticas hacia los videojuegos y desde nuevos posicionamientos. No se trata solamente del involucramiento de sociedades no occidentales en la industria del videojuego, también obliga a que los nuevos actores involucrados sean capaces de revertir ciertas fórmulas establecidas. La pregunta es si el género de aventura tiene la capacidad de ser subversivo, revolucionario o si acaso tiene potencial para afectar las conciencias de los jugadores. Si bien *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin* por sí mismos son videojuegos con un enfoque completamente novedoso, la realidad es que una perspectiva crítica sugiere el alejamiento de la mera identificación de la forma (del género de aventura) e invita a reconocer también lo que se esconde detrás de la estructura y función discursiva.

Como se mencionó, estos juegos representan culturas que sobrevivieron al proceso de conquista de América. Respectivamente retratan pueblos originarios de Alaska, de la Sierra Tarahumara y del Amazonas. El problema es que las tecnologías de las que depende la representación de estas culturas son justamente las heredadas por la tradición epistémica, ideológica y material que las sometió por varios siglos durante la colonización del continente americano a partir del siglo XV. El “colonialismo”, como estructura de poder occidental y capitalista de la modernidad, significó codificar la realidad no sólo en términos de colonizados y colonizadores, también lo hizo de acuerdo con categorías racializadas para la organización de clases sociales y que estaban sustentadas en pretensiones racionales por parte de los europeos (Quijano, 1992, pp. 11-12).

Este sistema de clasificación poseía también un carácter binario que era propio de la episteme occidental. La posibilidad de identificarse como europeos modernos, blancos, civilizados y poseedores de una lengua capaz de transmitir conocimientos de forma escrita era para los colonizadores prueba suficiente de ser superiores a los pueblos colonizados, a quienes despreciaban por sus tonos de piel, por sus estructuras sociopolíticas y su ausencia de escrituras. Todo esto los reducía a que fueran considerados “menos-que-humanos” (Veronelli, 2016, p. 45). Tales demarcaciones culturales y biológicas fueron el caldo primigenio de posturas racistas y discriminatorias que se escondían bajo las falsas vestiduras de la modernidad y su visión del progreso:

El hecho de que los europeos occidentales imaginaran ser la culminación de una trayectoria civilizatoria desde un estado de naturaleza, les llevó también a pensarse como los modernos de la humanidad y de su historia, esto es, como lo nuevo y al mismo tiempo lo más avanzado de la especie. Pero puesto que al mismo tiempo atribuían al resto de la especie la pertenencia a una categoría, por naturaleza, inferior y por eso anterior, esto es, el pasado en el proceso de la especie, los europeos imaginaron también ser no solamente los portadores exclusivos de tal modernidad, sino igualmente sus exclusivos creadores y protagonistas. (Quijano, 2014, p. 790)

Bajo el argumento anterior, es posible agregar que el occidentalismo se conforma como una alteridad con respecto a otras culturas no-occidentales o que no comparten su misma visión. Para Occidente no es posible una relación de poder en donde no se halle en una posición ventajosa (Said, 2008, p. 26). Pero hay más en cuanto a la situación de los pueblos americanos. A diferencia de otras culturas como los califatos árabes, los reinos africanos o las dinastías asiáticas, hasta el siglo XV las culturas americanas eran inexistentes ante los ojos de Occidente. Para Todorov esto significó que el encuentro intercultural entre los pueblos de América y los conquistadores españoles fuera el “más asombroso de nuestra historia”, puesto que en un principio la relación con el otro ha de haber generado una sensación de alteridad extrema, de una “extrañeza radical” (1998, p. 14). De ahí que fuera fácil considerar a los pueblos americanos como no-humanos, a diferencia de las culturas no-occidentales del viejo mundo a las que simplemente consideraban como bárbaras.

A partir de la instauración del sistema colonial se sentaron las bases del modelo capitalista (Wallerstein, 2011). La explotación de recursos naturales y acumulación de riquezas por parte de los colonizadores europeos (españoles, portugueses, franceses, británicos, holandeses), la ocupación de una mano de obra racializada no europea (barata o esclava), además del comercio triangular entre América, África y Europa, fueron la causa de la futura industrialización a partir del siglo XVIII. El *locus* de la conciencia europea occidental durante mucho tiempo fue haber creído que su superioridad sobre otros pueblos se debía únicamente a su manera de pensar. Sin embargo, no se puede comprender la formación del pensamiento moderno occidental sin la “producción de un tipo de conocimiento adecuado a las necesidades del capitalismo” (Veronelli, 2016, p. 39).

Esto es a lo que se hace referencia cuando se pregunta si es posible lograr una representación “efectiva” de los pueblos originarios en América, en tanto que rompan la lógica de la modernidad/racionalidad capitalista occidental y sus medios violentos. A primera vista esto se ve como algo imposible puesto que los videojuegos analizados utilizan alta tecnología computacional desarrollada en Occidente bajo los brazos del capitalismo y que detrás se esconde la industria militar con su inherente violencia. Aunque el colonialismo afortunadamente ha desaparecido en la mayor parte del mundo, parece que muchas de estas estructuras se repiten de manera constante en la actualidad. Sin embargo, anteriormente se mencionó que las formas y las funciones cambian a lo largo del tiempo, lo cual obliga a comprender todo el fenómeno de manera detallada.

Para comenzar *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin* fueron creados no desde las grandes empresas occidentales, sino por desarrolladores que, con excepción de *Never Alone* (Estados Unidos), forman parte de las naciones de la periferia: *Mulaka* (México) y *Huni Kuin* (Brasil). Vale la pena agregar que a pesar de que los tres compartieron la necesidad de involucrarse con las culturas en cuestión, sólo en *Never Alone* existen participantes dentro del equipo de desarrolladores que pertenecen al pueblo que representan; es decir, son del pueblo inupiat. La cuestión plantearía la duda sobre los intereses de los colaboradores ajenos a la cultura representada ya que fácilmente se puede apelar a que su fin último es la venta de sus producciones. Sin embargo, menospreciar la esencia humana de los individuos y los proyectos también es peligroso. Además, hay que reconocer que la falta de ética de la representación también puede ser ejercida por aquel antropólogo *outsider* que desarrolla su trabajo de campo únicamente para los elogios de la academia.

Sobre la situación del género de aventura hay que recordar que, así como en *Myst*, la remediación es posible. En los tres juegos analizados la narrativa no sólo se centra en mostrar elementos de cada cultura. En realidad, se trata del relato de historias, mitos, leyendas, cosmovisiones y memorias de dichos pueblos. *Never Alone* se trata de un cuento en el que una niña llamada Nuna debe descubrir por qué en su pueblo no ha dejado de nevar; en *Mulaka* se relata la aventura de un chamán (*Sukurúame*) llamado Mulaka que debe encontrar la razón por la que las fuerzas de la naturaleza están actuando contra la humanidad (el pueblo rarámuri). Por último, en *Huni Kuin* se presentan diversos relatos míticos con diferentes personajes sobre el vínculo de este pueblo con la naturaleza.

En cuanto a la trama, *Mulaka* termina siendo una tragedia donde a pesar de los esfuerzos del héroe y su victoria contra el dios del inframundo, la decisión divina es la última; en *Huni Kuin* el triunfalismo humano es lo más común y aunque existan momentos mortales en ciertos personajes, estos resultan ser una moraleja que promueve una conciencia común identitaria. Por último, *Never Alone* se transforma en un bello relato que apela la defensa de los valores y la protección comunitaria. En las tres obras los jefes principales (deidades, espíritus, criaturas, etcétera) no son realmente enemigos, la mayoría sólo son elementos de la naturaleza que a veces están del lado de los seres humanos y otras en su contra.

En *Never Alone* y *Mulaka* en las historias narradas hay un proceso de intermediación. Es decir, que se le presentan al jugador como si él mismo fuera el oyente directo de una historia contada por un miembro de dicha cultura. De esta manera las acciones de Nuna o Mulaka en la interfaz gráfica pueden entenderse como si el oyente (jugador) estuviera imaginando esos hechos mientras se los están narrando. En cambio, en *Huni Kuin* estos relatos llegan al jugador a través del personaje que controla. Para ser más específico, se trata de un personaje que forma parte de la comunidad huni kuin que escucha las historias que le narra el chamán del pueblo. Es decir, que la diégesis del juego trata sobre un(a) joven huni kuin que está aprendiendo su propia cultura a partir de los relatos del sabio.

La ilusión de intermediación en la diégesis depende en gran medida del idioma de los juegos. Tanto en *Never Alone* como en *Mulaka* la sensación de que al jugador le están contando la historia es porque lo narrado se percibe auditivamente con una voz masculina, suave, serena y en los idiomas iñupiat y rarámuri, respectivamente. El efecto de verosimilitud se produce también porque la voz parece ser la de un anciano, de esos que han pasado muchas experiencias y tienen muchos relatos que contarles a los más jóvenes para que aprendan un poco sobre el mundo. Una situación similar ocurre en *Huni Kuin* con la voz, las modulaciones y el idioma del chamán. Aunque es interesante para el diseño comunicativo, lo anterior levanta cuestionamientos sobre si lo que se presenta no es un exotismo de las narraciones orales propias de los pueblos originarios de América.

La oralidad fue un recurso muy valioso para la comunicación en las sociedades precolombinas. Si hasta el siglo XX todavía se pensaba que algunos pueblos originarios en Norteamérica poseían un lenguaje empobrecido y que el silencio era un rasgo de su personalidad (Basso, 1970), esto podía

ser consecuencia de las prácticas coloniales heredadas. La represión cultural generó no sólo que los colonizadores hablaran por los colonizados, sino que de manera paralela esto dio como resultado un silencio que fue estereotipado en los medios occidentales (1970, pp. 213-214). A los pueblos originarios les fue negado su idioma porque no estaba ligado a las lenguas de Occidente, porque no conocían la escritura tal como la entendían los europeos y mucho menos tenían gramáticas como el latín y el griego (Chinchilla, 1995, pp. 119-120).

En otras palabras, durante el colonialismo en América también se presentó una “colonialidad del lenguaje” (Veronelli, 2016). En las sociedades conquistadas por los españoles este concepto se percibió en la irrupción del paradigma lingüístico del castellano, que contaba con una gran carga ideológica imperial-católica y que negaba la posibilidad de que las formas orales de los pueblos originarios fueran siquiera capaces de producir una comunicación efectiva, mucho menos conocimiento. Si los sujetos colonizados eran “seres sin lenguaje” también carecían de humanidad (Veronelli, 2016, pp. 35-36), lo que convierte a la oralidad en un elemento determinante para la propia concepción del nativo americano.

En los videojuegos la representación de los idiomas amerindios en forma audiovisual puede resultar paradójica. En primer lugar, puede ser admirable el hecho de que cada vez más se ocupen en la industria aspectos culturales fuera del imaginario occidental. Eso implica alejarse del inglés como *lingua franca* y proponer otros idiomas en su lugar. Por otro lado, realizar estas acciones puede nublar las verdaderas necesidades de una representación que rompa con la lógica de dominación colonial, capitalista y occidental. Esto se puede ver en las narraciones orales de *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin*, ya que en ellos se presenta una línea muy delgada entre la reivindicación de la narración oral y el exotismo mediático.

La herencia colonial encuentra un gran aliado en la industria del entretenimiento del Occidente capitalista. No es casualidad que la hegemonía cultural se perciba en gran medida en la industria audiovisual (televisión, cine y videojuegos) para transmitir discursos generalmente estereotipados sobre las culturas que le son ajenas o desconocidas. Siguiendo las palabras de Penix-Tadsen que se mostraron en párrafos anteriores, es claro que cada localidad geográfica tiene sus características únicas y geometrías de poder propias, pero estas siempre giran dentro del orden de la globalización. Es decir, aunque es posible partir de mecanismos de resistencia y de disidencia

digital para penetrar las estructuras de dominación, aún existe una normalización de prácticas heredadas del colonialismo. Sólo hay que acercarse un poco a las sociedades latinoamericanas para descubrir de qué manera el clasismo y el racismo forman parte del día a día.

Asimismo, esto también tiene sus implicaciones en la forma y función de la narración oral de los pueblos originarios y su transformación en un juego del género de aventura. Si la transmisión de saberes orales mediante narraciones cumple funciones morales y de entretenimiento para la comunidad, no pareciera haber alguna diferencia con las características básicas del género de aventura. Sin embargo, si todo elemento o proceso representado audiovisualmente en una interfaz gráfica es una creación de los diseñadores, no se está dejando realmente un espacio para la imaginación. Y por cada selección de una imagen hay miles más que han quedado fuera: una parte de la cultura no es toda la cultura. Este ejercicio puede ser común en Occidente, pero es algo nuevo para la representación de los pueblos originarios en los videojuegos. En ningún momento de los tres juegos se cuestiona la predominancia audiovisual, ni se pone a reflexión el valor de la narración oral para estos pueblos. Su valor parece extraerse implícitamente de la mera representación.

Esto también se manifiesta en la construcción del espacio-tiempo. Se ha dicho que los humanos entienden el tiempo a partir del espacio y que en una narración se exige de ambos elementos para la construcción de significado. De tal forma que la imaginación del espacio es dada a todo ser humano. Sin embargo, el problema de las representaciones audiovisuales es que el espacio ya está explícitamente dado, impidiendo el ya mencionado proceso de libre imaginación y la crítica sobre la función de las narraciones orales de los pueblos originarios. Pero hay otra situación más. Tanto en *Mulaka* y *Huni Kuin* los desarrolladores crean otro tipo de espacio ajeno a los modelos mentales no-occidentales: la cartografía.

En el diseño de videojuegos es recurrente que para motivar al jugador es necesario un mapa de juego que lo guíe a sus objetivos. En los géneros de acción-aventura, estas estrategias del diseño facilitan la lectura del mismo espacio para evitar que el jugador se pierda, de la misma forma que los exploradores del siglo XVI recurrían a mapas para no extraviarse en la inmensidad de los océanos. De tal suerte que el recurso es más una estrategia para la mente occidental acostumbrada a medir el espacio que para la comunidad representada. Johannes Fabián llama “visualismo” a esta predilección por lo

visualmente medible y que incluso se encuentra impregnado en la propia práctica antropológica:

Las recomendaciones para usar mapas, cuadros y tablas indican convicciones profundamente arraigadas en una tradición científica empírica ... la capacidad de “visualizar” una cultura o sociedad se convierte casi en sinónimo de comprenderla ... Llamaré a esta tendencia “visualismo” ... El término connota un sesgo cultural ideológico hacia la visión como el “sentido más noble” y hacia la geometría en cuanto conceptualización gráfico-espacial como la forma más “exacta” de comunicar el conocimiento. (Fabian, 2019, p. 149)

Es decir, el público al que realmente están dirigidos estos videojuegos es la población occidental, o al menos a los sujetos occidentalizados de la periferia que se pueden permitir pagar entretenimientos de este tipo. La facilidad de uso de estas herramientas depende en gran medida por su familiaridad con la lógica, la matemática, la geometría y toda clase de reglas que subyacen en los juegos, y que son análogas a la episteme de Occidente. Esto no significa que sea imposible su uso correcto por cualquier persona, pero, así como en cualquier otro medio, exige de un proceso de aprendizaje constante y que desgraciadamente muchas veces es inaccesible. Además, esto parece algo obvio si también se piensa en el hecho de que resulta difícil encontrar siquiera redes eléctricas en lo profundo del Amazonas o en muchos lugares de la Sierra Tarahumara. Pero aquí no se trata de apelar al conformismo y se exige al menos reflexionar sobre este aspecto. No reconocer este tipo de situaciones y normalizarlas implica en muchos casos la causa de graves problemas de reconocimiento e identidad para estos pueblos.

Sobre esto último vale la pena recordar el manuscrito *Elogio a la creatividad* de los autores martiniqueses Jean Bernabé, Patrick Chamoiseau y Raphaël Confiant (Bernabé *et al.*, 2017). En su obra se manifiesta la consciencia de los logros de la lucha anticolonial francesa a través de la estética, principalmente la escritura poética. Sin embargo, también se reconoce que por mucho tiempo se trató de una

escritura para el Otro, una escritura prestada, anclada en los valores franceses y, en todo caso, alejada de estas tierras y que, a pesar de ciertos aspectos positivos, no hizo sino conservar en nuestra mente la dominación de un espacio ajeno. (2017, p. 324)

Un símil lingüístico se puede presentar de esta manera: el lenguaje colonial (audiovisual del videojuego) es un lenguaje prestado y no reconocerá la verdadera esencia del colonizado hasta que este lo utilice a su favor de forma consciente.

Para Jean-Paul Sartre (1988) pensar en creole y no en francés ayudaría a los escritores de la *negritud* a su propia reivindicación. Bajo esta perspectiva *Never Alone*, *Mulaka y Huni Kuin* no serían más que intentos fallidos de reivindicación sociocultural, puesto que están sujetos al lenguaje del colonizador con todas sus formas y funciones. Una verdadera emancipación sería hablar por sí mismos siendo ajenos a los mecanismos del amo. Por el contrario, también existen voces disidentes que pudieran contradecir esta afirmación. Para los creolistas, la “diversalidad” (*sic*) implica el reconocimiento de todos los idiomas sin distinciones (Bernabé *et al.*, 2017, p. 357) y para Emmanuel E. Edgar la invitación de Sartre significó un error al privar al colonizado del arma del colonizador: su idioma (2008, p. 38).

Ya para concluir habría que hacer hincapié en otro aspecto controvertido del que se valen estos tres juegos: las entrevistas a los miembros de las comunidades. La función de las entrevistas es completamente ajena a cualquier forma de conocimiento para los pueblos originarios y es más una metodología del trabajo de campo antropológico. Tampoco es un recurso común en los juegos de aventura y parece funcionar específicamente cuando se trata de representar una comunidad. En *Never Alone* estas herramientas se muestran en el juego cada vez que Nuna encuentra un objeto o lugar específico. En ese momento al jugador se le da la oportunidad de apretar un botón que lo conduce a entrevistas específicas de distintos miembros de la comunidad iñupiat de acuerdo con lo que se encontró la niña. Estos pueden incluir la relación con la naturaleza, artefactos culturales, cosmovisiones, etcétera.

Por su parte, en *Mulaka y Huni Kuin* estas entrevistas no están en el juego, sino que forman parte del diario de desarrollo de éstos. Para los tres juegos este tipo de videos se pueden hallar gratuitamente en plataformas de video comerciales como YouTube o en sus páginas oficiales en internet. En cuanto a la diversidad de sujetos entrevistados, *Never Alone* cuenta con un mayor número de grabaciones de entrevistas que incluyen mujeres y hombres de edad adulta. En *Mulaka y Huni Kuin* la diversidad es menor y los que predominan son figuras de autoridad masculinas como académicos de instituciones educativas, líderes de la comunidad o los propios integrantes de las empresas desarrolladoras.

Esto supone una problemática con respecto a quienes tienen voz y un cuerpo visible dentro de la comunidad. Para Gayatri Spivak el “subalterno no puede hablar” (2010, p. 356). La sola posibilidad de hacerlo supondría su exclusión de la categoría de la subalternidad. De esto se deduce que dentro de los oprimidos hay sujetos mayormente oprimidos. Spivak pone ejemplos de esta situación en el contexto de la India británica, donde manifiesta el caso de los brahmanes y nacionalistas burgueses indios. Ambos grupos, aunque fueran colonizados y estuvieran debajo de los gobernantes británicos blancos, tenían más voz que las masas populares del país. Peor aún, “si usted es pobre, negra y mujer está metida en el problema en tres formas” (2003, p. 338). Ni hablar del paria, del lumpen o del exiliado. Resulta pues paradójica la búsqueda de la representación de la subalternidad, un camino utópico que, sin embargo, es necesario transitarlo para abrir nuevos frentes de debate. En el medio videolúdico, con sus propias posibilidades y restricciones, no sería la excepción.

Conclusiones

El capítulo tuvo como objetivo identificar cómo el género de aventura de los videojuegos influye en la representación de los pueblos originarios de América. Esto exigió indagar no sólo en aquellas estructuras que operan en el género, también en las bases materiales, epistémicas e ideológicas de los videojuegos. Toda sociedad debe de observarse con un ojo crítico y en ella debe de reconocerse que los elementos que la conforman no son dados *a priori*, sino que son parte de un proceso histórico. En su caso, los videojuegos deben de comprenderse identificando sus orígenes capitalistas, militares y que son propios del pensamiento occidental. Pero este pensar no responde únicamente a idealismos. De hecho, el pensamiento colisiona con la materialidad con la que se desenvuelve. El capitalismo fue el origen de la industrialización occidental que permitió el desarrollo de los videojuegos, pero, a su vez, el capitalismo fue producto de la violencia colonial.

Actualmente, con la globalización, la industria de los videojuegos se ha descentralizado y permite que agentes periféricos actúen en la producción y consumo de estas tecnologías. En cuanto a la representación esto se ha vuelto una paradoja, puesto que el surgimiento de los medios actuales tiene su génesis material e intelectual en la explotación de los pueblos colonizados.

Sin embargo, hoy son dispositivos que las sociedades poscoloniales utilizan para propiciar discursos no hegemónicos. Las herramientas, los medios y los lenguajes del anterior amo parecen estar ahora al servicio de los nietos de sus esclavos. Anteriormente los colonizadores se valían de sus privilegios y sus medios para hablar en nombre de los colonizados. La pregunta sería si en el presente, en la disposición de estas herramientas, se subvierte el lenguaje del amo y se transforma en algo más.

En los videojuegos, la representación de los pueblos originarios en América puede hacerse de diferentes maneras, en diferentes géneros y desde distintos espacios de enunciación; puede hacerlo para diversas funciones como la reivindicación cultural, la enseñanza de un idioma o por el simple hecho de mostrar algo. Sin embargo, lo que aquí se planteó es que esto es mucho más difícil de lo que se puede creer. El uso de las tecnologías para representar pueblos amerindios es algo nuevo que no se debe tomar a la ligera. Así como en el trabajo histórico y antropológico, aquí también se debe tener cuidado para no caer en anacronismos, en insuficiencias contextuales o en simples faltas de respeto hacia la comunidad. El hecho de que se esté viendo este tipo de representaciones hoy en día no es cosa menor y debe celebrarse, pero con cada celebración debe existir crítica.

En este tenor, aquí se considera que el pensamiento decolonial y la teoría poscolonial dan esbozos para hacer frente a la situación. Por una parte, se alejan de las perspectivas críticas que emergen dentro del mismo pensamiento occidental. Por otra, nunca son pensamientos cerrados y ofrecen la oportunidad de debatir desde distintas trincheras. El hecho de concebir estas herramientas como categorías rígidas y cerradas no es propio de los medios actuales. La remediación que permite pensar los medios como mecanismos comunicativos plurales robustece la reflexión, pues no se suscribe a entender a los videojuegos, con sus formas y funciones, como algo premeditado ni definido, sino que se alza como un recurso abierto a distintas posibilidades de diseño y de interpretación.

La cuestión de si todo esto fue suficiente para identificar a *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin* como juegos que escapan de la lógica capitalista y militarista, así como de su herencia colonialista, creo que la respuesta es parcialmente negativa. Esto no se debe porque sea imposible o que los esfuerzos de estos juegos no estén ahí. Simplemente porque el cambio que se pretende debe ser paulatino. Antes que nada, se debe mostrar cómo es posible marcar diferencias (tal y como lo hacen estos juegos), pero también está la conciencia

de que, al menos por ahora, los videojuegos no escapan a intereses lucrativos (excepto *Huni Kuin*) y que géneros como la aventura, aun en mínimas proporciones, apelan al conflicto y la violencia. Asimismo, como cualquier medio nuevo, los videojuegos están pasando por nuevos reconocimientos que antes serían imposibles, a pesar de que son los que más rápido están evolucionando. Es menester, mientras tanto, a la par de la celebración, continuar buscando los huecos donde se pueda seguir sembrando el cambio sociocultural.

Referencias

- DeMaria, R. (2019). *High Score! Expanded. The Illustrated History of Electronic Games* (3ra Ed.). CRC Press.
- Kent, S. (2001). *La gran historia de los videojuegos*. Epub libre.
- Basso, K. (1996). *Wisdom Sits in Places: Landscape and Language Among the Western Apache*. University of New Mexico Press.
- (1970). To Give up on Worlds. Silence in Western Apache Culture. *Southwestern Journal of Anthropology*, 26(3), 213-230.
- Bernabé et al. (2017). Elogio a la creolidad [Fragmento] en F. Valdés (Coord.), *Antología de Pensamiento Crítico Caribeño*. CLACSO.
- Bhambra, G. (2014). Postcolonial and Decolonial Dialogues. *Postcolonial Studies*, 17(2), 115-121.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bolter, J. & Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press.
- Bos, T. (2002). Native Americans in Literature. *Diversity*, 18(1), 71-82.
- Boyd, J. (2015). An Examination of Native Americans in Film and Rise of Native Filmmakers. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6(1), 105-113.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. FCE.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practices*. Routledge.
- Chinchilla, R. (1995). Los estudios ortográficos de Nebrija y su influencia sobre el estudio de los idiomas indígenas en América. *Revista Iberoamericana*, 61(170), 119-130. <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.1995.6398>

- De la Fuente, G. (2015). ¿Liberarse en el lenguaje Amo? Jean-Paul Sartre y los poetas negros. *Nuevo Itinerario*, 10(10), 1-17.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media.
- Dyer-Witheford, N. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Videogames*. University of Minnesota Press.
- Edgar, E. E. (2008). *The Crisis of Negritude*. Brown Walker Press.
- Fabian, J. (2019). *El tiempo y el otro. Cómo construye su objeto la antropología*. Editorial Universidad del Cauca.
- Hanson, C. (2018). *Game Time. Understanding Temporality in Video Games*. Indiana University Press.
- Herman, L. (2001). *Phoenix. The Fall & Rise of Videogames* (3ra Ed.). Rolenta Press.
- Herman, D. et al. (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge.
- Hobsbawm, E. (1998). *Historia del siglo XX*. Crítica.
- Huntemann, N. & Thomas, M. (2010). *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Taylor & Francis Group.
- Le Diberder, A. & Le Diberder, F. (1993). *Qui a peur des jeux videos? La Découverte/Essais*.
- Loban, R. & Apperley, T. (2019). Eurocentric Values at Play. Modding the Colonial from the Indigenous Perspective in Penix-Tadsen, P. (Ed.), *Video Games and the Global South*. ETC Press.
- Lundedal, E. (2019). *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media* [Tesis doctoral no publicada]. The Arctic University of Norway.
- Melissinos, C. (2012). *The Art of Videogames. From Pacman to Mass-Effect*. Welcome Books.
- Mukherjee, S. (2017). *Videogames and Postcolonialism*. Palgrave Macmillan.
- Ouellet, M. & Thompson, J. (2017). *The Post-9/11 Video Game. A Critical Examination*. McFarland & Company Publishers.
- Penix-Tadsen, P. (2019). Introduction. Video Games and the Global South, en Penix-Tadsen, P. (Ed.), *Video Games and the Global South*. ETC Press.
- Pérez Latorre, Ó. (2013). The European Videogame: An Introduction to its History and Creative Traits. *European Journal of Communication*, 28(2), 136-151.
- Quijano, A. (1992). Colonialidad y Modernidad/Racionalidad. *Perú Indígena*, 13(29), 11-20.

- (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina, en D. Assis Climaco (Ed.), *Cuestiones y horizontes. Antología esencial de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder* (pp. 777-832). CLACSO.
- Russell, J. (2012). *Generation Xbox. How Videogames Invaded Hollywood*. Yellow Ant.
- Said, E. (2008). *Orientalismo* (2da Ed.). DeBolsillo.
- Sartre, J-P. (1988). Black Orpheus. *What is Literature? and Other Essays*. Harvard University Press.
- Sheyhahshe, M. (2008). *Native Americans in Comic Book. A critical study*. McFarland & Company, Inc.
- Sosa, G. (2014). *Los usos del pasado en los videojuegos: una aproximación al problema de jugar con el pasado* [Tesis de maestría no publicada]. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Spivak, G. & Morris, R. (2010). *Can the Subaltern Speak?: Reflections on the History of An Idea*. Columbia University Press.
- Todorov, T. (1998). *La Conquista de América. El problema del otro* (9na. Ed.). Siglo XXI Editores.
- Turing, A. (1936). On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London mathematical society*, 2(42), 230-265.
- Veronelli, G. (2016). Sobre la colonialidad del lenguaje. *Universitas Humanística*, 81(81), 33-58.
- Vitar, B. (1996). La otredad Lingüística y su impacto en la conquista de las Indias. *Revista Española de Antropología Americana*, 26, 143-165.
- Wallerstein, I. (2011). *El moderno sistema mundial* (2da. Ed.). Siglo XXI Editores.
- Von Neumann, J. & Morgenstern, O. (1953). *Theory of Games and Economic Behavior* (3ra. Ed.). Princeton University Press.
- Weiner, N. (1961). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (2da. Ed.). The MIT Press.
- Wolf, M. (2012). *Before the Crash. Early Videogame History*. Wayne State University Press.

CODA

MODELOS INTEGRALES
PARADIGMÁTICOS

10. Hacia una historia de las historias del cine: una aproximación paradigmática

Lauro Zavala

Resumen

En este capítulo se propone un modelo general para estudiar los paradigmas centrales en *la historia de la historia* del cine, primero en la historia del cine mundial y a continuación en la historia del cine mexicano, lo que permite observar su utilidad para la teoría del cine y los estudios del público. Los paradigmas propuestos son los siguientes: la historia del cine de carácter preclásico (surgida durante el cine silente), de naturaleza legitimadora y organista; la historia del cine de carácter clásico, surgida en la posguerra europea y sustentada en la crítica de cine, de naturaleza valorativa y orientada a la construcción del canon; la historia del cine de carácter moderno, sustentada en el análisis de la forma fílmica, y una historia contemporánea que articula el análisis formal con el contexto de producción y recepción, y que amplía el concepto de autor.

Palabras clave: historia del cine, canon cinematográfico, teoría del cine, análisis cinematográfico, historia de la historia del cine.

Abstract

This chapter proposes a general model to study the central paradigms in the history of film history, first in the history of world cinema and then in the history of Mexican cinema, which allows us to observe its usefulness

for film theory, the sociology of cinema or audience studies. The proposed paradigms are the following: the history of cinema of a pre-classical nature (emerged during the silent cinema), of a legitimizing and organicist nature; the history of classical cinema, which emerged in the European post-war period and is supported by film criticism, of an evaluative nature and oriented towards the construction of the canon; the history of modern cinema, based on the analysis of the film form, and a contemporary history that links formal analysis to the process of production and reception, and widens the concept of author.

Keywords: film history, film canon, film theory, film analysis, history of film history.

Introducción¹

Los estudios cinematográficos se sustentan en tres grandes campos: la teoría del cine, la historia del cine y el estudio del lenguaje cinematográfico. Y, a su vez, estos terrenos dialogan con otros campos disciplinarios, como la sociología del cine, la etnografía de los públicos y el cine como una forma de filosofía (Hill y Church, 1998; Branigan y Buckland, 2015).

Sin duda, la historia del cine está más próxima a la experiencia del espectador común que la teoría cinematográfica o los métodos de análisis de secuencias. Y la proporción de estudios sobre historia del cine es mucho más abundante que cualquier otro campo de los estudios cinematográficos (Hagener y Töteberg, 2002), no sólo por su importancia para los estudios de cine en general, sino también por el interés que despierta entre los espectadores de cine.

Cualquier espectador de cine está familiarizado con la existencia de los festivales internacionales y los premios nacionales de cine, y su propia decisión de ver alguna película está determinada en gran medida por su interés en uno u otro género cinematográfico y por lo que la crítica de cine comenta acerca de las películas en cartelera, todo lo cual está directamente asociado a la historia del cine (De Valck y Hagener, 2005).

¹ Todas las imágenes de este artículo han sido escaneadas por el autor de su biblioteca personal.

Sin embargo, el espectador común (es decir, el espectador que no es un especialista en los estudios sobre cine) seguramente no está familiarizado con la *historia de la historia* del cine. En lo que sigue se presenta, de manera panorámica, una tipología paradigmática de las formas de hacer historia del cine. La idea central de esta propuesta consiste en mostrar que en la historia del cine se puede distinguir la existencia de las siguientes tradiciones metodológicas:

1. Organicista: La historia del cine como recuento del llamado *séptimo arte*, es decir, como mostración del nacimiento, la madurez y la muerte del cine, ocurrida esta última en 1927 con la invención del cine sonoro. (Historia preclásica: 1920-1939). (Bardeche & Brasillach, 1935)
2. Valorativa: La historia del cine como construcción del canon cinematográfico, ya sea nacional o internacional, así como el estudio de la historia nacional a través de su representación en el cine (Historia clásica: 1940-1959). (Sadoul, 1949)
3. Analítica: La historia del cine como estudio de la evolución del lenguaje filmico (Primera modernidad: 1960-1979). (Bazin, 1950)
4. Casuística: La historia del cine sustentada en el análisis de secuencias (Segunda modernidad: 1980-1999). (Bordwell & Thompson, 1979)
5. Revisionista: La historia del cine que articula el análisis formal con los procesos de producción y recepción, y donde se amplía el concepto de autor ("*New Film History*") (Historia contemporánea: 2000 en adelante). (Cousins, 2004)

Cada uno de estos paradigmas en la historia del cine se ha desarrollado inicialmente durante un par de décadas antes de que surja una ruptura paradigmática que establece una forma distinta de hacer historia del cine, aunque la práctica de cada paradigma se mantiene vigente, de tal manera que las distintas formas de hacer historia del cine coexisten todas ellas de manera simultánea. Cada una de estas formas de historia del cine formula preguntas diferentes y adopta sus propios métodos de reconstrucción e interpretación.

A continuación se señalan las condiciones que han determinado el surgimiento de cada uno de estos paradigmas, así como la presencia de algunos de los casos más representativos en la historia del cine mundial y en la historia del cine mexicano.

Historias preclásicas del cine

Las historias preclásicas del cine fueron elaboradas durante el periodo del cine silente. Todas ellas comparten la perspectiva articulada por Riccioto Canudo desde antes de 1911 al definir al cine como el *séptimo arte*, es decir, como una forma de arte superior que integra las artes del *espacio* (pintura, escultura y arquitectura) y las artes del *tiempo* (poesía, música y danza) (Abel, 1988, p. 59).

Esta perspectiva está acompañada por un proyecto de legitimación del cine como arte, de acuerdo con la formulación elaborada por Rudolf Arnheim en su libro *El cine como arte* (1933). En este trabajo Arnheim sostiene que el cine mudo es una forma de arte precisamente porque es distinto de la realidad, es decir, porque no tiene sonido ni tiene color. Así, este periodo de la historia del cine tiene una naturaleza legitimadora al postular al cine como una forma superior del arte.

Figura 1. La escuela soviética del montaje / La teoría de Arnheim
/ La historia de Bardeche y Brasillach



Al mismo tiempo, esta perspectiva adoptó una visión organicista del cine, es decir, la visión del cine como un organismo que nace (en 1895), tiene un periodo de juventud (en la primera década del siglo), llega a la madurez (de 1910 a 1926) y muere (con la llegada del sonido al cine, en 1927).

Así, en esta forma de entender la historia del cine se adopta una perspectiva simultáneamente legitimadora y organicista. La ausencia de sonido llevó a orientar toda la atención al estudio de las imágenes como portadoras

de narración, lo cual ha dominado los estudios de cine durante casi todo el siglo XX (Grainge *et al.*, 2012). Esto se puede reconocer al observar que a pesar de que el cine es un lenguaje audiovisual, el análisis del sonido y la música han ocupado un lugar mucho menor que los estudios sobre las imágenes, la narración, la puesta en escena y el montaje de las imágenes. Es relativamente reciente el interés en el montaje y la puesta en escena del sonido y el efecto que estos recursos tienen en la experiencia de los espectadores (Buhler, 2019). Ésta es la herencia histórica de la *ideología del séptimo arte*.

Algunos teóricos de la historia del cine han desarrollado la idea de que el cine no es la realidad, sino que la *representa* con herramientas expresivas propias. Éste es el caso de Lotte Eisner en *La pantalla diabólica* (1952), cuyo proyecto lleva a sobrevalorar los recursos del expresionismo y el montaje conceptual propios del cine mudo, precisamente como fue explorado por Eisenstein, Vertov, Pudovkin y Kulechov, los maestros del montaje soviético.

Esta concepción del cine lleva a la elaboración de historias en las que el sonido es marginado, incluso después de 1927, como ocurre en el trabajo de Paul Rotha: *The Film Till Now* (1930) y el muy influyente estudio de Maurice Bardeche & Robert Brasilach: *The History of Motion Pictures* (1935). Estos últimos tenían convicciones fascistas, y el mismo Brasilach fue condenado como traidor y fusilado en 1946 (Tucker, 1975). Sin embargo, su trabajo influyó en uno de los historiadores del cine mundial más importantes del siglo XX: el socialista Georges Sadoul, practicante de una historia del cine de carácter clásico, como se verá en la siguiente sección.

Historias clásicas del cine

Las historias clásicas del cine tienen como objetivo general contribuir a la construcción del canon, es decir, el conjunto de rasgos genéricos, directores y películas que serán considerados como referentes necesarios en la historia del cine. Por eso mismo, se trata de un tipo de historia producida desde la crítica de cine, pues se sustenta en la producción de juicios de valor y el establecimiento de rangos de valoración predeterminados.

Por supuesto, todo trabajo de investigación sobre cine se fundamenta en las historias de cine clásicas, pues en ellas se valoran y organizan los materiales cinematográficos disponibles, y se dirige una mirada de conjunto sin descuidar el comentario sobre el interés que tienen películas particulares como parte del canon.

Figura 2. El trabajo de Georges Sadoul en la fundación del canon occidental



Estas historias, además de ser valorativas, con frecuencia se sustentan en la idea de que existe un progreso artístico que se deriva del progreso de los recursos tecnológicos. El más conocido ejemplo de historia del cine mundial es la producida originalmente en francés por Georges Sadoul (disponible en español desde 1976 y reeditada en 2022).

En lengua española, este canon ha sido creado por Antonio del Amo (1945) y Ángel Zunia (1948) y ha sido continuado por Román Gubern (1969), Manuel Villegas López (1978) y José Luis Sánchez Noriega (2002 y 2018). En México los referentes clásicos son las historias del cine nacional producidas por Emilio García Riera y Moisés Viñas, precisamente desde la crítica de cine.

Figura 3. Las historias del cine mundial a partir de la crítica de cine



En la región latinoamericana, la mayor parte de las historias nacionales del cine tienen un carácter clásico y muchos de los investigadores que practican esta forma de historia del cine tienen formación profesional precisamente como historiadores.

¿Cuál es la situación de la historia del cine en México? Al estudiar un grupo de cuarenta títulos de historia del cine mexicano producidos en un lapso de cuarenta y cinco años (de 1978 a 2022) se puede observar una tendencia dominante en la historia del cine nacional a la producción de trabajos de carácter valorativo, sustentados en la práctica de la crítica de cine. Estos títulos se encuentran en la bibliografía que acompaña este trabajo.

En esta historia de la historia del cine mexicano se pueden observar algunas tendencias generales. En estos trabajos hay un notable interés por construir el canon del cine nacional, así como por estudiar temas y géneros específicos, el cine canónico de la época de oro, la historia nacional en su representación a través del cine y el trabajo de directores particulares.²

También es notable el hecho de que todos estos trabajos tienen un tiraje y una distribución restringidos al campo académico, con excepción de los tres títulos publicados en 1997 por la Editorial Clío, que tuvieron tirajes de alcance nacional con distribución masiva en los puestos de periódicos. Al tener como objetivo la construcción de un canon del cine nacional, en estos trabajos hay un interés sistemático por el estudio de temas, géneros y directores populares, así como revisitar el cine de la época de oro, precisamente por su carácter popular y ampliamente aceptado por los espectadores, y como un momento clave en la construcción de la identidad nacional. Por último, también es notable que en todos estos trabajos se adopta la perspectiva de

² En este grupo de historias del cine los trabajos que establecen un canon del cine nacional son los siguientes: García Riera (1985); Viñas (1987); *Artes de México* (1992); Cien años (1997); Dávalos (1997), García (1997); De la Vega (2001); Sánchez (2002); Aviña (2004); González (2006); 25 años (2009); Leal (2010-2019); Rodríguez (2011); Aviña (2019). Los trabajos donde se estudian temas y géneros específicos son: Tuñón (1998: mujeres); Aviña (1999: campo); García (2001: crítica de cine); Aviña (2004: géneros y temas); Martínez (2008: CDMX); González (2009: antropología); Sánchez Prado (2014: comedia romántica); Aviña (2015: Ciudad Universitaria); Fisgón (2016: humor); Aviña (2017: Mex Noir); Schmelz (2022: CF). Los trabajos sobre la época de oro son éstos: Monsiváis (1994); BUAP (1995), García (1997); Bartra (2011); Castro (2011); BUAP (2012); Castro (2022). Los trabajos sobre la historia nacional a través del cine son los siguientes: Filmoteca (1978); Varios Autores (1998); Noble (2005); Jablonska (2009); De la Vega (2019). Y los estudios sobre directores particulares son los de Arredondo (2001); De los Reyes (2006); Pelayo (2012).

disciplinas sociales, como la sociología o la antropología cultural, pues se estudia la historia nacional en el cine y la historia del cine nacional.

Figura 4. El canon clásico en la historia nacional del cine y la historia del cine nacional



Figura 5. La historia fundacional se sustenta en la crítica y el canon de temas y géneros



En México los estudios de campo sobre la experiencia de los espectadores (o espectadoras) de cine tiene ya su propia tradición en los trabajos realizados en Tijuana, Guadalajara y la Ciudad de México desde la antropología social en los trabajos de Norma Iglesias (1991), Patricia Torres (2011) y Ana Rosas Mantecón (2017).³ El estudio de la forma fílmica (que determina

³ Iglesias, N. (1971). *Entre yerba y polvo. Lo fronterizo visto por el cine mexicano*, 2 vols. El Colegio de la Frontera Norte; Rosas Mantecón, A. (2017). *Ir al cine. Antropología*

la experiencia de los espectadores implícitos) será objeto de las historias modernas del cine nacional, como se verá en la siguiente sección.⁴

Orígenes de la modernidad en las historias del cine

Las historias modernas del cine establecen una ruptura frente a las historias clásicas. Esta tradición de ruptura se inició con el canónico artículo de André Bazin publicado en 1950, “La evolución del lenguaje cine”. En ese trabajo Bazin establece una distinción entre los directores que creen en la imagen y los directores que creen en la realidad, es decir, aquellos que se apoyan en el montaje (como en la tradición de los géneros clásicos) y quienes exploran las posibilidades del plano-secuencia y la profundidad de campo (como Renoir, Welles y otros), es decir, en la construcción de un montaje en el interior del encuadre que, en principio, permite mayor libertad al espectador para construir su experiencia frente a las imágenes (Bazin, 1966).

En este mismo artículo Bazin propone cuatro etapas en la historia del cine: 1) un cine mudo que cree en la imagen (Eisenstein), cuyas películas se construyen con recursos del expresionismo, el montaje acelerado, el montaje paralelo y el montaje de atracciones, es decir, que tiene un carácter pedagógico al llevar al espectador a tener una experiencia específica durante la proyección; 2) un cine mudo que cree en la realidad (Flaherty), que tiene una tendencia a los planos fijos, con frecuencia con una duración considerable,

de los públicos, la ciudad y las pantallas. Gedisa, UAM Iztapalapa; Torres San Martín, P. (2011). *Cine, género y jóvenes. El cine mexicano contemporáneo y la audiencia tapatía*. Universidad de Guadalajara.

⁴ HN 1978: Filmoteca (Revolución) / CN 1985: García Riera (Canon) / CN 1987: Viñas (Canon) / CN 1992: *Artes de México* (Canon) / ORO 1994: Monsiváis / ORO 1995: *Rostros* / CN 1997: *Cien años* (Canon) / CN 1997: Dávalos (Canon) / ORO 1997: *Aviña* / CN 1997: García GT 1998: *Tuñón (Mujeres)* / HN 1998: *VVA* / GT 1999: *Aviña (Campo)* / CN 2001: *De la Vega (Regional)* / GT 2001: *García (Crítica)* / DIR 2001: *Arredondo (Directoras)* / CN 2002: *Sánchez (Crónica)* / GT 2004: *Aviña (GT)* / HN 2005: *Noble* / CN 2006: *González* / DIR 2006: *De los Reyes (Eisenstein)* / GT 2008: *Martínez (CDMX)* / HN 2009: *Jablonska* / GT 2009: *González (Antropología)* / CN 2009: *25 Años (Imcine)* / CN 2010-2019: *Leal (Cine Mudo)*. ORO 2011: *Bartra (Carteles)* / ORO 2011: *Castro* / CN 2011: *Rodríguez* / ORO 2012: *BUAP* DIR 2012: *Pelayo* / GT 2014: *Sánchez Prado (Com Rom)* / GT 2015: *Aviña* / GT 2016: *Fisgón (humor)* / GT 2017: *Aviña (Noir)* / CN 2019: *Aviña (1979-2009)* / HN 2019: *De la Vega (Zapata)* / ORO 2022: *Castro* / GT 2022: *Schmelz (CF)*. Significado de las siglas: CN equivale a Canon Nacional; HN, Historia Nacional; GT, Género o Tema; ORO, Época de Oro; DIR, Directores y Directoras.

es decir, en forma de planos secuencia; 3) un primer cine sonoro, de 1930 a 1939 (Hitchcock) en el que se utiliza el *découpage*, es decir, un montaje que construye un suspenso narrativo que mantiene la atención y el interés del espectador por conocer el desenlace de la historia, y que es una síntesis de las dos tendencias mencionadas durante el cine mudo, y 4) el cine sonoro desarrollado de 1940 a 1949 (Welles) (Renoir), donde, además de la profundidad de campo y el plano-secuencia, se aprovechan las posibilidades expresivas de los movimientos de cámara y el montaje condensado, es decir, donde se condensa el tiempo de la historia en un tiempo de proyección breve (Bazin, 1966). Por cierto que, en este esquema, el empleo de la profundidad de campo no es un regreso al cine mudo (como lo señaló Sadoul), sino una síntesis de las etapas anteriores.

Figura 6. La visión moderna de Bazin se contrapone a la ideología del séptimo arte



Para André Bazin el cine no es el séptimo arte, es decir, el cine es sustancialmente una experiencia sonora. En sus propios términos, el cine no es una representación de la realidad, sino que es la realidad; el cine no sólo usa el montaje metafórico, sino también el *découpage* narrativo para crear suspenso; registra y transforma la realidad a través de la fotografía, y es una forma de arte popular, que puede transformar al espectador. El programa de Bazin contra la estética del séptimo arte incluyó promover y estudiar el cine que fue prohibido durante la Ocupación, es decir, *film noir*, musicales en *technicolor*, *western*, Hitchcock, Welles, Renoir, Jacques Tati, el neorrealismo italiano y los documentales de todo tipo. Esto se produjo en un clima

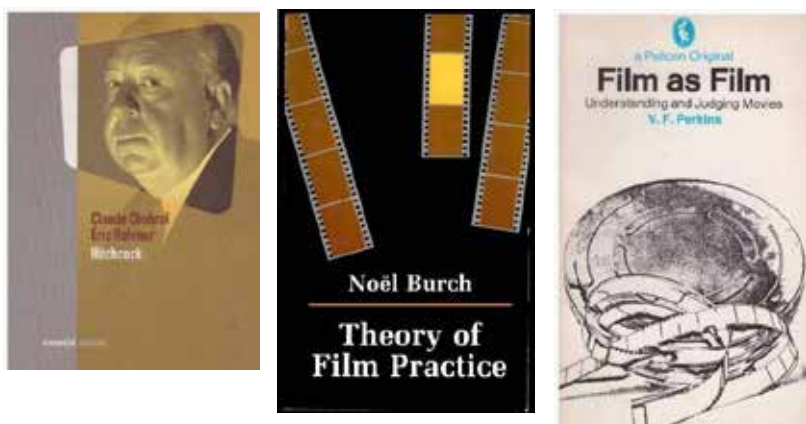
cultural de posguerra en el que había, en 1954, más de doscientos cineclubes en Francia, con más de cien mil miembros (Bordwell, 1998).

Por su parte, ya en el Epílogo de la historia del cine mundial elaborada por Bardeche y Brasilach en 1935, estos autores proponen una idea que será retomada por muchos otros historiadores del cine, que es la existencia de dos tendencias generales: Formalismo y Realismo, a los que comúnmente se asocian, respectivamente, las tradiciones de Méliès y Lumière, es decir, el cine ficcional y el documental. Sin embargo, Bazin se opone a esta idea al sostener que el cine, al ser fotografía, siempre es realista. Esta última idea, que es el inicio de las teorías realistas del cine, surgió como una derivación de las formas de realismo que influyeron en el cine de posguerra: Nueva objetividad alemana, Realismo socialista, Muralismo mexicano, Realismo documental (Brecht), Frente Popular (en Francia) y Arte comprometido (Sartre).

A partir de estas ideas, la influencia de Bazin en la Historia del Cine consiste en haber efectuado una ruptura de la historia lineal por la idea de que siempre existe una diversidad de tendencias en el cine en un mismo momento histórico. Además, su trabajo despertó el interés por la fotografía y la puesta en escena (plano-secuencia, profundidad de campo); consideró a los directores como autores, con un estatuto similar a los creadores de textos literarios; estableció una distinción entre edición (montaje soviético) y montaje (géneros clásicos); propuso la consideración de que el cine es una forma de arte popular (no una de las bellas artes, sino una forma de comunicación para cualquier persona en cualquier momento) y desarrolló el concepto paradigmático del contraste entre cine clásico y cine moderno (Andrew, 2013), todo esto ha influido en la formas de historia del cine que se pueden considerar como modernas y que se sustentan en el estudio de la forma fílmica, es decir, el lenguaje del cine y sus efectos en el espectador, además del estudio de las condiciones contextuales y los contenidos narrativos e ideológicos de las películas. Por supuesto, otros materiales contribuyeron al surgimiento de las historias modernas del cine, además de los ensayos de Bazin. Entre ellos se pueden destacar trabajos como *El lenguaje del cine* (1955) de Marcel Martin, que sigue siendo utilizado en los cursos sobre la forma fílmica; *Hitchcock* (1957) de Claude Chabrol y Eric Rohmer, que inició la tradición de estudiar el estilo formal de directores particulares; *Obra abierta* (1962) de Umberto Eco, donde se establecen los parámetros de la modernidad artística y cultural (y que sigue siendo el mayor *best-seller* en la tradición de los estudios académicos especializados en cualquier disciplina);

Praxis del cine (1969) de Noël Burch, donde se estudian los efectos ideológicos del fuera de cuadro y fuera de campo y otros recursos formales del cine, como la organización narrativa de cada secuencia; y sobre todo *Film as Film* (1972) de V. F. Perkins, donde se establecen estrategias de análisis plano por plano que serán replicadas y ampliadas por los analistas europeos de las décadas siguientes, como Raymond Bellour, Peter Wollen, Gianfranco Bettetini y muchos otros.

Figura 7. Historias centradas en el análisis de la estructura, el estilo y los recursos formales



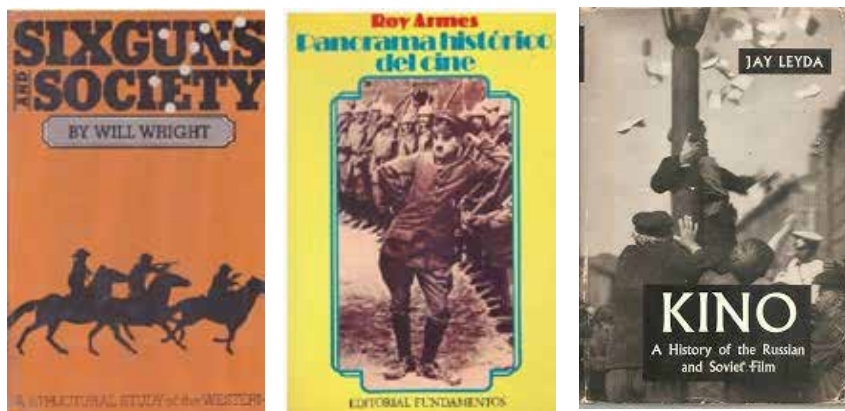
Historias modernas del cine: primera modernidad

Durante las décadas siguientes al cambio paradigmático de carácter académico y editorial que significó el trabajo de Bazin y los *Cahiers du Cinéma* se produjeron las primeras historias modernas del cine, caracterizadas por estar sustentadas en el estudio de la forma filmica, la atención al montaje, la puesta en escena, el sonido, la estructura narrativa y el empleo de la iluminación, el color y los movimientos de cámara, muchos de ellos propiciados por los avances tecnológicos del momento (Bickerton, 2009).

Es así como surgen historias del cine orientadas al estudio de directores y géneros cinematográficos, así como las primeras historias de las teorías del cine. En este clima surge, por ejemplo, un trabajo como el de Roy Armes, que en su *Panorama histórico del cine (Film and Reality, 1974)* propone estudiar la historia del cine a partir del modelo semiótico de Peirce, distinguiendo

así *un cine indicial* (de naturaleza realista y documental) de *un cine icónico* (estructurado a partir de los géneros de la ficción clásica) y *un cine simbólico* (experimental y de vanguardia).

Figura 8. Una historia del cine a partir del análisis morfológico, estructural y del montaje



La tradición de las historias modernas se inicia con *Kino: Historia del cine soviético* (1960) de Jay Leyda (traducida al español por la Universidad de Buenos Aires y disponible en todas las bibliotecas de la región latinoamericana). Y continúa con la monumental *Historia del cine experimental* (1972) de Jean Mitry, que ya incluye un análisis por planos del montaje de secuencias particulares. Empiezan a elaborarse trabajos donde se integran la mirada sociológica y el análisis narratológico, prefigurando así los estudios culturales que surgirán treinta años más tarde, como el trabajo del sociólogo Will Wright, quien emplea el modelo morfológico de la narratología de Propp para responder preguntas sobre la historia del *western* (1977). O la reconstrucción de los antecedentes del montaje en la novela decimonónica en el estudio de John L. Fell (1974), lo que será ampliado veinte años más tarde por Tom Gunning y otros historiadores del cine silente.

Por su parte, Dudley Andrew elabora lo que será un referente para las historias de la teoría del cine, donde retoma precisamente la distinción entre teorías realistas y formalistas (1977). La primera modernidad llega a la historia del cine mexicano en la década de 2010 con trabajos como el de Elissa Rashkin, *Mujeres cineastas en México* (2015).

Historias modernas del cine: segunda modernidad

En el año 1978 se organiza un Encuentro de Historiadores del Cine convocado por la Federación Internacional de Archivos Fílmicos (FIAF) donde se pone a disposición de los investigadores un acervo de quinientas películas producidas entre 1900 y 1906, lo que lleva a descubrir un cine que había sido ignorado hasta ese momento (Belton, 1998).

Esta apertura de los archivos olvidados lleva a reconsiderar el peso de los recursos formales en la experiencia del espectador y a reformular las prácticas de la historia del cine (Gaudreault, 2012). El estudio de Donald Richie sobre el cine japonés se inscribe en este contexto, donde el descubrimiento (y deslumbramiento) europeo frente a directores como Mizoguchi, Ozu y Kurosawa no deja de ser irónico, pues los directores considerados de vanguardia en Occidente eran considerados en Oriente como directores de retaguardia.⁵

Las formas de historia del cine en esta segunda modernidad son muy diversas, pero en todas ellas se pone en el centro de la discusión el lenguaje cinematográfico. Esto ocurre en las historias sobre los avances tecnológicos (Barry Salt), los primeros cien años del cine (Faulstich & Korte) y el cine de los primeros tiempos (Noël Burch, David Bordwell, Tom Gunning, André Gaudreault). Y surgen las primeras historias de la historia del cine (David Bordwell, 1998).

Es en este momento cuando se publica una de las más ambiciosas historias del cine narrativo (David Cook, 1996) en la que se dedica un capítulo entero (en distintas ediciones) al estudio de casos particulares, como *Citizen Kane*, *Cantando bajo la lluvia* o *Ladrones de bicicletas*, donde se estudian las condiciones de producción, la estructura narrativa y la influencia que ha ejercido cada una de estas películas en la historia del cine, y una amplia sección dedicada al análisis por planos de secuencias particulares. También en este momento se produce una compilación de estudios donde se incorpora el análisis de casos: *Historia general del cine* producida en España en doce volúmenes colectivos.

En México contamos con algunas historias analíticas del cine, publicadas a partir de 1990, como el trabajo de Ariel Zúñiga, donde por primera vez se analizan secuencias específicas en la obra de un director canónico. Poco

⁵ Richie, D. (1990). *Japanese Cinema: An Introduction*. Oxford University Press.

Figura 9. Una historia del cine sustentada en el análisis formal de secuencias y una relectura del periodo silente

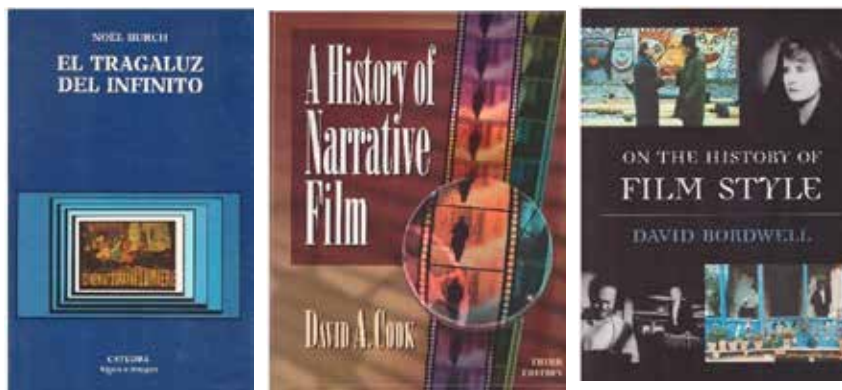


Figura 10. Articulación de la forma fílmica con el contexto sociohistórico



después aparece el trabajo de Patrick Duffey, donde se estudia la influencia del cine en la literatura mexicana. En el estudio de Margara Millan (1999) se analizan secuencias especıficas para mostrar como se emplea el lenguaje del cine en las pelıculas dirigidas por mujeres. Y en los trabajos del crıtico Francisco Sanchez se propone una ludica historia del cine mexicano a partir de una seleccion de escenas particulares de pelıculas canonicas.

En 2007 Alvaro Fernandez estudia la evolucion del cine negro en Mexico a partir del analisis de las estrategias de suspenso narrativo. En 2011 se publica la primera historia de la fotografıa en el cine mexicano, de Hugo Lara y Enrique Lozano. Y en 2013 Martha Vidrio dio a conocer su historia de las estrategias de adaptacion en el cine mexicano.

El trabajo de Alberto Cabañas es una contribución al estudio de la puesta en escena, en su trilogía *La mujer nocturna del cine mexicano*. Por su parte, Charles Ramírez Berg muestra en detalle las numerosas influencias que se pueden observar en el trabajo fotográfico de Gabriel Figueroa.

Historias revisionistas del cine

En un artículo publicado en 1985 el investigador Thomas Elsaesser señaló el surgimiento de lo que desde entonces se ha llamado “*New Film History*” (Nueva Historia del Cine), que él define como una historia que va más allá de la apreciación estética de las películas para investigar el contexto industrial, económico y tecnológico que determina el estilo y los rasgos formales en un momento particular, de tal manera que se articula el análisis del lenguaje cinematográfico con el contexto social en el que se producen las películas.⁶ Ésta es una historia alejada del concepto tradicional del cine como reflejo de la sociedad (como es el caso de Kracauer), pues en este caso se examinan las condiciones tecnológicas que determinan el estilo de un género o un director.

Elsaesser y otros han señalado que en la historia clásica del cine al ignorar el sonido se concentra la atención en la dimensión narrativa de las películas, lo que lleva a estudiarlas como si fueran novelas. Ese mismo año (1985) aparecen dos trabajos que son un antecedente de esta forma de historia del cine: el estudio de David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson, donde se estudia la relación entre las condiciones de producción del cine clásico de Hollywood y su naturaleza estética; y el trabajo de Robert Allen y Douglas Gomery que se señala la existencia de las formas de historia del cine que van más allá de una aproximación únicamente estética. Se trata de las formas de historia económica, tecnológica y sociológica del cine (Allen & Gomery, 1985).

James Chapman (2007) establece, en el prólogo a un volumen colectivo sobre la “Nueva Historia del Cine” las principales variantes de esta nueva aproximación: 1) una historia del cine en la que se amplía el concepto de *autoría*, de tal manera que ésta que ya no se limita a la dirección de la película, sino que puede incluir la dirección de fotografía, la dirección de arte, la

⁶ Elsaesser, T. (1986). The New Film History. *Sight and Sound*, 55(4), 246-251. Casi veinte años después publicó el muy conocido trabajo *The New Film History as Media Archaeology* (2004), *Cinémas: Journal of Film Studies*, 14(2-3), 75-117.

edición sonora, la escritura del guión o la actuación; 2) una historia del cine centrada en la relación que existe entre productores y consumidores, articulada a través del *género* cinematográfico, y 3) una historia del cine orientada a los procesos de *recepción* fílmica apoyada en el empleo de distintos tipos de evidencias, incluyendo entrevistas, archivos de censura, materiales publicitarios, críticas y testimonios del estreno (Chapman, 2007).

Al mismo tiempo, desde esta perspectiva, se propone estudiar el cine histórico ya no como una búsqueda de la fidelidad a los acontecimientos pasados, sino como un análisis de la estructura y los contenidos ideológicos de la película, siguiendo las propuestas de Marc Ferro (1977), Pierre Sorlin (1980) y Robert Rosenstone (1995).⁷

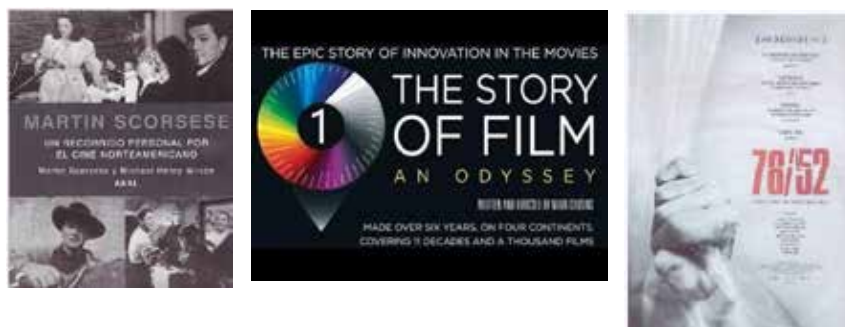
Uno de los trabajos más notables en este paradigma historiográfico es el volumen publicado en 2002 por David Powrie: *French Cinema: A Student's Guide* (Guía para el estudioso del cine francés). Este libro, además de incluir una breve historia del cine francés, cubre dos terrenos característicos (y casi distintivos) del cine francés: una Historia de la teoría del cine y un capítulo sobre Análisis de secuencias. En este último apartado se señala que el análisis de secuencias se deriva de la *explicación de textos* de la tradición literaria francesa, y que surgió a partir de la década de 1970 (p. 127). Antes de presentar el análisis de secuencias específicas del cine francés, se dedica un espacio a responder cuatro preguntas metodológicas: ¿Por qué es útil el análisis de una secuencia? ¿Cómo se selecciona una secuencia para su análisis? ¿Qué extensión debe tener una secuencia? ¿Qué forma debe tener el análisis?

En estas formas de historia del cine el análisis de secuencias es una herramienta necesaria para entender el surgimiento y desarrollo del estilo cinematográfico.

Por su parte, la *Historia del cine* de Mark Cousins se sustenta en el análisis de secuencias y fotogramas específicos, lo cual se puede observar en sus propios documentales como *The Story of Film* (2010), *The Story of Film: A New Generation* (2021) y muchos otros.

⁷ Ferro, M. (1977). *Historia contemporánea y cine*. Ariel; Sorlin, P. (1977; 1985). *Sociología del cine. La apertura para la historia de mañana*. FCE; Robert Rosenstone, R. (1995; 1997). *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra historia*. Ariel.

Figura 11. La historia analítica del cine desde el cine documental



También en 2010 se publica la primera historia sobre el nacimiento de los recursos de la forma fílmica en el cine europeo entre 1891 y 1916. Así, por ejemplo, vemos cómo en el año 1900 se registra por primera ocasión el empleo de plano general, toma subjetiva, campo-contracampo, fuera de cuadro, picado y contrapicado, profundidad de campo y *flashback*. Y se puede observar cómo en 1901 se produce por primera vez una secuencia, precisamente en el cortometraje *Las desventuras de Mary Jane (con la parafina no se juega)* dirigido por George Albert Smith (Briselance y Morin, 2010).

Todo ello coincide con el estudio de la experiencia del espectador de cine desde la perspectiva de las neurociencias (Gallese y Guerra, 2020) y los panoramas sobre teoría del cine estructurados alrededor de las polémicas en este campo (Branigan y Buckland, 2015; Pomerance y Palmer, 2016).⁸

En estas formas de historia se revisita el cine clásico (Thompson, 1999; Losilla, 2003; Russo, 2008), el cine moderno (Font, 2002; Losilla, 2013) y el cine posclásico (Thanouli, 2009) y se estudian las tradiciones del cine mundial desde una perspectiva formal (Chapman, 2003; Badley *et al.*, 2006). También se utilizan recursos infográficos en la historia de los actores y actrices (Haydn-Smith, 2014); las líneas del tiempo y el análisis de fotografías en la historia del canon internacional (Kemp, 2011) y el código QR para facilitar el acceso del lector a los materiales audiovisuales estudiados (Da Costa, 2014).

⁸ Gallese, V. & Guerra, M. (2020). *The Empathic Screen. Cinema and Neuroscience*. Oxford University Press; Branigan, E. & Buckland, W. (Eds.). (2015). *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Routledge; Pomerance, M. & Barton Palmer, R. (Eds.). (2016). *Thinking in the Dark. Cinema, Theory, Practice*. Rutgers University Press.

Figura 12. Historia de las teorías, los componentes formales y las fuentes originarias



También es en este momento cuando los historiadores y los directores de cine producen documentales a partir de su perspectiva personal sobre la historia del cine (como lo hizo Scorsese en 1995, 1999 y 2003). Y por primera ocasión se dedica un largometraje documental (Philippe, 2017) al análisis de una secuencia particular (la secuencia de la regadera en *Psicosis* de Alfred Hitchcock), que ya había sido objeto de un volumen colectivo de análisis por planos (Skerry, 2009).

En esta nueva forma de historia del cine los materiales más ilustrativos son aquellos donde se estudia la historia de cada uno de los componentes de la forma fílmica, lo que incluye una historia de la iluminación y los movimientos de cámara (Keating, 2010; 2019); la historia de la puesta en escena fílmica (Tamayo y Hendrickx, 2020; Lavery, 2020); la historia del sonido en el cine (Buhler *et al.*, 2010) y la formulación de una *política de los actores* a partir del estudio de referentes canónicos del cine clásico (Moulet, 2021).

Conclusiones

La historia *preclásica* del cine, producida a partir de la década de 1920, estuvo influida por la ideología del *séptimo arte*, por lo que dejó de lado el estudio del sonido y, con ello, el estudio de la forma fílmica. Las historias *clásicas*, surgidas en la década de 1940, tienen el objetivo de crear un canon, ya sea nacional o temático, por lo que tienen una naturaleza valorativa y esencialista, y con frecuencia se producen desde una perspectiva sociológica. En

la década de 1960 surgen las historias *modernas* del cine, con un carácter humanístico, es decir, con atención a la experiencia sensorial de los espectadores, destacando la importancia de los sonidos y no sólo las imágenes. Los cambios en el campo académico producen historias donde se utilizan recursos de semiótica, iconología, iconografía y retórica. Así surgen las primeras *historias analíticas*, sustentadas en el estudio del lenguaje cinematográfico.

A partir de la década de 1980 las historias de la *segunda modernidad* reescriben completamente la historia del cine mudo y establecen un balance entre las tendencias normativas y el análisis casuístico, lo que coincide con el crecimiento explosivo del campo académico y editorial de los estudios cinematográficos en Europa. En la llamada “*New Film History*” se integra el análisis formal al estudio de las condiciones de producción, se estudian los géneros cinematográficos para atender los procesos de recepción y se amplía el concepto de autor al considerar en esos términos el trabajo de fotografía, sonido, edición, actuación y dirección de arte. A partir de la primera década del nuevo siglo se producen historias del cine que utilizan recursos infográficos y se producen historias analíticas desde el interior del cine, es decir, en películas biográficas, documentales analíticos, exploraciones personales y guías didácticas para el análisis del lenguaje cinematográfico.

Esta evolución paradigmática ha tenido un ritmo distinto en la región iberoamericana, donde más de 75% de la producción académica sobre cine se produce desde las ciencias sociales, especialmente sobre *la historia del cine nacional* y sobre *la historia nacional en el cine de ficción*, lo que corresponde a las historias *clásicas* del cine, lo que sin duda sigue siendo el fundamento para la elaboración de las otras formas de historia del cine. Esto significa que la evolución de la historia del cine es marcadamente diferente en distintas regiones del mundo y corresponde a la evolución de diversos indicadores académicos, como son los siguientes: 1) el crecimiento de las redes académicas internacionales; 2) el acceso digital abierto a los archivos fílmicos; 3) la libre circulación (digital) de los libros y artículos de investigación; 4) la multiplicación de los programas de posgrado, y 5) la existencia de un amplio mercado editorial especializado.

Las formas de la historia del cine que se practican en cada región son un terreno sintomático del crecimiento de las comunidades académicas. Al concluir la pandemia se han abierto posibilidades notables de crecimiento académico con la realización permanente de congresos, conferencias y cursos a distancia, lo que permite la polinización de las comunidades de investigación

y propicia el intercambio académico. La historia del cine merece ser estudiada en términos de su propia historia regional.

Bibliografía secundaria

Estudios sobre la historia de la historia del cine

- Abel, R. (1988). *French Film Theory and Criticism, Volume I: A History/Anthology, 1907-1939*. Princeton University Press.
- Allen, R. C. & Gomery, D. (1985). *Film History Theory and Practice*. Alfred A. Knopf. (*Teoría y práctica de la historia del cine*. Paidós, 1995).
- Andrew, D. (2013). *André Bazin*. Oxford University Press.
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?* Rialp.
- Belton, J. (1998). American Cinema and Film History en Hill, J. & P Church Gibson, P. (Eds.), *The Oxford Guide to Film Studies* (pp. 227-237). Oxford University Press.
- Bickerton, E. (2009). *A Short History of Cahiers du Cinéma*. Verso.
- Bordwell, D. (1989). *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Harvard University Press.
- (1998). *On the History of Film Style*. Harvard University Press.
- Buhler, J. (2019). *Theories of the Soundtrack*. Oxford University Press.
- Chapman, J., Glancy, M. & Harper, S. (Eds.). (2007). *The New Film History. Sources, Methods, Approaches*. Palgrave Macmillan.
- De Valck, M. & Hagener, M. (Eds.). (2005). *Cinephilia: Movies, Love and Memory*. Amsterdam University Press.
- Gaudreault, A. (Ed.). (2012). *A Companion to Early Cinema*. Wiley-Blackwell.
- Gomery, Douglas & Clara Pafort-Overduin (Eds.) (2011). *Movie History. A Survey*, 2nd. ed. Routledge.
- Grainge, P., Jankovich, M. & Monteith, S. (Eds.). (2012) *Film Histories. An Introduction and Reader*. Edinburgh University Press.
- Hagener, M. & Tötenberg, M. (2002). *Film. An International Bibliography*. Verlag J. B. Metzler.
- Kuhn, Thomas S. (2012). *The Structure of Scientific Revolutions. 50th Anniversary Edition*. The University of Chicago Press.
- Losilla, C. (2003). *La invención de Hollywood o cómo olvidarse de una vez por todas del cine clásico*. Paidós.

- (2013). *La invención de la modernidad o cómo acabar de una vez por todas con la historia del cine*. Cátedra.
- Russo, E. A. (2008). *El cine clásico. Itinerarios, variaciones y replanteos de una idea*. Manantial
- Sklar, R. (1990). Oh! Althusser. Historiography and the Rise of Cinema Studies, en Robert Sklar & Charles Musser (Eds.), *Resisting Images: Essays on Cinema and History*. Temple University Press.
- Thompson, K. (1999). Modern Classicism en *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press.
- Tucker, W. R. (1975). *The Fascist Ego. A Political Biography of Robert Brasillach*. University of California Press.

Bibliografía primaria

Historia del Cine Mundial: Paradigma Preclásico y Clásico

- 1906: Riccioto Canudo, "O Cinema como a Sétima Arte", en *Gazette des Sept Arts*.
- 1922-1934: Sergei Eisenstein, *Writings* (1991). London, British Film Institute
- 1991: *Towards a Theory of Montage*. BFI.
- 2001: *Hacia una teoría del montaje*. Paidós, 2 vols.
- 1930: Paul Rotha, *The Film Till Now. A Survey of World Cinema*. Jonathan Cape.
- 1933: Rudolph Arnheim, *Film als Kunst*. Berlín / 1933: *Film*. Faber & Faber.
- 1957: *Film as Art*. University of California Press.
- 1971: *El cine como arte*. Buenos Aires, Ediciones Infinito / 1986: *El cine como arte*. Paidós.
- 1935: Maurice Bardeche & Robert Brasilach, *Histoire du cinéma*. Denoël & Steele.
- 1938: *The History of Motion Pictures*. W. W. Norton.
- 1945: Antonio del Amo, *Historia universal del cine*. Plus-Ultra.
- 1947: Siegfried Kracauer, *From Caligari to Hitler*. Princeton University Press.
- 1961: *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Nueva Visión (1985, Paidós).
- 1948: Ángel Zunia, *Una historia el cine*. Destino.
- 1949: Béla Balász, *Der Film. Werden und Wesen einer neuer Kunst* (Viena).
- 1977: *Evolución y esencia de un arte nuevo*. Gustavo Gili.

- 1949: Georges Sadoul, *Histoire du cinéma mondial des origines à nos jours*. Flammarion (1967: Edición en francés actualizada y condensada).
- 1972: *Historia del cine mundial*. Siglo XXI Editores. Incluye un Anexo sobre el cine producido de 1965 a 1971 elaborado por Tomás Pérez Turrent (2021: Segunda edición, con un Anexo sobre el Nuevo Cine Latinoamericano, elaborado por el ICAIC de Cuba).
- 1952: Lotte Eisner, *L'écran démoniaque* (París).
- 1955: *La pantalla demoniaca. Panorama del cine alemán*. Losange.
- 1988: *La pantalla demoniaca. La influencia de Max Reinhardt y del expresionismo*. Cátedra / 2013: *La pantalla demoniaca. Panorama del cine clásico alemán*. El Cuenco de Plata.
- 1956: Roberto Paoletta, *Storia del cinema muto*. Giannini, Napoli.
- 1967: *Historia del cine mudo*. Ediciones de la Universidad de Buenos Aires (Eudeba).
- 1966: René Jeanne & Charles Ford, *Histoire illustrée du cinéma*. Editions Robert Lafont.
- 1974: *Historia ilustrada del cine*. Alianza Editorial, 3 vols.
- 1969: Roman Gubern, *Historia del cine*. Ediciones de Bolsillo, 2 vols.
- 2014: Edición actualizada. Anagrama.
- 1972: Eric Rhode, *A History of the Cinema. From its Origins to 1970*. Pelican Books.
- 1978: Manuel Villegas López, *Los grandes nombres del cine*. Biblioteca Universal Planeta, 2 vols. / 2005: *Grandes clásicos del cine: pioneros, mitos e innovadores*.
- 1979: John L. Fell, *A History of Films*. Holt, Rinehart and Winston.
- 1995: Juan Tébar, *La vuelta al cine en sesión continua*. Ilustraciones de José Ramón Sánchez. Anaya.
- 2002: José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial / 2018: *Historia del cine. Teorías, estéticas, géneros*. Prólogo de Roman Gubern.
- 2021: Varios autores, *La Guía Film Affinity. Breve historia del cine*. Nórdica Libros.

Historias del Cine Mexicano: Paradigma clásico, 1978 – 2022

- 1978: Varios autores, *Cine y Revolución Mexicana*. Revista *Filmoteca* No. 1. Dirección de Actividades Cinematográficas. Universidad Nacional Autónoma de México.
- 1985: Emilio García Riera, *Historia del cine mexicano*. Consejo Nacional de Fomento Educativo/Secretaría de Educación Pública.
- 1987: Moisés Viñas, *Historia del cine mexicano*. Dirección de Actividades Cinematográficas/Universidad Nacional Autónoma de México.
- 1992: Varios Autores, Revisión del cine mexicano. *Artes de México*, 10.
- 1994: Carlos Monsiváis & Carlos Bonfil, *A través del espejo. El cine mexicano y su público*. Ediciones El Milagro.
- 1995: Carlos Monsiváis, *Rostros del cine mexicano*. Instituto Mexicano de Cinematografía.
- 1997: Cineteca Nacional, *Cien años de cine mexicano, 1896-1996*. CD-ROM. Instituto Mexicano de Cinematografía/Universidad de Colima.
- 1997: Federico Dávalos Orozco, *Albores del cine mexicano*. Clío.
- 1997: Gustavo García & Rafael Aviña, *Época de oro del cine mexicano*. Clío.
- 1997: Gustavo García & José Felipe Coria, *Nuevo cine mexicano*. Clío.
- 1998: Julia Tuñón, *Mujeres de luz y sombra en el cine mexicano. La construcción de una imagen, 1939-1952*. El Colegio de México/Instituto Mexicano de Cinematografía.
- 1998: Varios Autores, *Un cine revolucionado. Atisbos de modernidad en la cinematografía nacional (1910-1950)*. Museo del Palacio de Bellas Artes/Secretaría de Cultura.
- 1999: Rafael Aviña, *Tierra brava. El campo visto por el cine mexicano*. Instituto Mexicano de Cinematografía/Campaña Nacional de Subsistencias Populares.
- 2001: Eduardo de la Vega Alfaro (Coord.), *Microhistorias del cine en México*. Universidad de Guadalajara/Universidad Nacional Autónoma de México /Instituto Mexicano de Cinematografía/Cineteca Nacional/Instituto Mora.
- 2001: Gustavo García & David Maciel, *El cine mexicano a través de la crítica*. Dirección de Actividades Cinematográficas, Universidad Nacional Autónoma de México/Instituto Mexicano de Cinematografía/Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

- 2001: Isabel Arredondo, *Palabra de mujer. Historia oral de las directoras de cine mexicanas (1988-1994)*. Iberoamericana/Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- 2002: Francisco Sánchez, *Luz en la oscuridad. Crónica del cine mexicano, 1896-2002*. Cineteca Nacional/Ediciones Juan Pablos.
- 2004: Rafael Aviña, *Una mirada insólita. Temas y géneros cine mexicano*. Cineteca Nacional/Océano.
- 2005: Andrea Noble, *Mexican National Cinema*. Routledge.
- 2006: Carla González Vargas, *Las rutas del cine mexicano contemporáneo, 1990-2006*. Instituto Mexicano de Cinematografía/Landucci.
- 2006: Aurelio de los Reyes, *El Nacimiento de ¡Que viva México!* Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- 2008: Carlos Martínez Assad, *La Ciudad de México que el cine nos dejó*. Secretaría de Cultura, Gobierno del Distrito Federal.
- 2009: Alejandra Jablonska, *Cristales del tiempo: Pasado e identidad de las películas mexicanas contemporáneas*. Universidad Pedagógica Nacional.
- 2009: Javier González Rubio & Hugo Lara Chávez, *Cine antropológico mexicano*. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- 2009: Instituto Mexicano de Cinematografía, *Múltiples rostros, múltiples miradas: Un imaginario filmico. 25 años del Instituto Mexicano de Cinematografía*.
- 2010-2019: Juan Felipe Leal & Eduardo Barraza, *Anales del Cine en México, 1895-1911*. Filmoteca UNAM/Difusión Cultural UNAM/Juan Pablos Editor / Voyer, 25 vols.
- 2011: Armando Bartra, *Sueños de papel. El cartel cinematográfico en la época de oro*. Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco.
- 2011: Maricruz Castro Ricalde & Robert McKee Irwin, *El cine mexicano "se impone". Mercados internacionales y penetración cultural en la época dorada*. Difusión Cultural, Universidad Nacional Autónoma de México.
- 2011: José Rodríguez López Rolo (Coord.), *Cine México, 1970-2011*. Gran Numeronce Producciones.
- 2012: Varios Autores, *Cine Mexicano. Época de Oro*. Exposición Fotográfica del Archivo Histórico Universitario de la BUAP. Dirección de Fomento Editorial, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- 2012: Alejandro Pelayo, *La generación de la crisis. El cine independiente mexicano de los años ochenta*. Instituto Mexicano de Cinematografía.

- 2014: Ignacio Sánchez Prado, *Screening Neoliberalism. Transforming Mexican Cinema, 1988-2012*. Vanderbilt University Press
- 2015: Rafael Aviña, *Exterior: Ciudad Universitaria. Toma uno... se filma*. Filmoteca UNAM/Fomento Editorial UNAM.
- 2016: Raúl Barajas (El Fisgón) & José Antonio Valdés Peña, *¿Actuamos como caballeros o como lo que somos? El humor en el cine mexicano*. Cineteca Nacional.
- 2017: Rafael Aviña, *Mex Noir. Cine mexicano policiaco*. Cineteca Nacional.
- 2018: Olga Rodríguez Cruz, *El 68 en el cine mexicano 50 años después*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- 2019: Rafael Aviña, *Nuevo cine mexicano. Territorios de la invención, 1979-2009*. Cineteca Nacional.
- 2019: Eduardo de la Vega Alfaro & Hugo Lara Chávez (Coords.), *Zapata en el cine*. Cineteca Nacional/Corre Cámara/Paralelo 21.
- 2022: Itala Schmelz, *Codigofagia. Cine mexicano y ciencia ficción*. Akal.
- 2022: Maricruz Castro Ricalde, *La invención iconográfica. Identidades regionales y nación en el cine mexicano de la edad de oro*. Universidad Autónoma Metropolitana, Cuajimalpa.

Historias Modernas del Cine

Primera Modernidad: Historia Analítica

- 1960: Jay Leyda, *Kino: Historia del cine soviético*. Eudeba.
- 1971: Jean Mitry, *Historia del cine experimental*. Fernando Torres (1974).
- 1974: Roy Armes, *Panorama histórico del cine (Film and Reality)*. Fundamentos (1976).
- 1974: Gianni Rondolino: *Storia del cinema d'animazione*. Einaudi.
- 1974: John L. Fell: *El filme y la tradición narrativa*. Ediciones Tres Tiempos/Ediciones Asociadas (1977).
- 1974: Amos Vogel, *Film as Subversive Art*. Traducido al español en 2014. Conaculta.
- 1977: Will Wright, *Sixguns and Society. A Structural Study of the Western*. University of California Press.
- 1977: Mira Liehm & Antonin J. Liehm, *The Most Important Art. Soviet and Eastern European Films After 1945*. University of California Press.

1977: Andrew, D. *Las principales teorías cinematográficas*. Gustavo Gili. (1978).

Segunda Modernidad: Historia Casuística

1982: Noël Burch, *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Cátedra (1999).

1983: Barry Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis*. Starword.

1985: David Bordwell et al., *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós (1997).

1987: José María Monterde, Esteve Riambau & Casimiro Torreiro, *Los “nuevos cines” europeos, 1955 / 1970*. Lerna.

1988: Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma* (video).

1990-1995: Werner Faulstich & Helmut Korte (Eds.), *Cien años de cine, 1895-1995* (5 vols.). Siglo XXI (1994-1999).

1994: Tom Gunning, *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film. The Early Years at Biograph*. University of Illinois Press.

1996: David Cook, *A History of Narrative Cinema*, 3rd ed. W. W. Norton.

1996: Varios Autores, *Historia general del cine* (12 vols.). Cátedra.

2007: Chris Fujiwara, *Movies. The Little Black Book*. Octopus Publishing Group (2009: *100 años de cine: Momentos clave. Actores, actrices, películas, escenas, diálogos y acontecimientos que han marcado el panorama del cine*. Blume).

2009: Philip J. Skerry, *Psycho in the Shower. The History of Cinema's Most Famous Scene*. Continuum.

2011: Philip Kemp, *Cine: Toda la historia*. Blume.

2012: David Parkinson, *100 Ideas that Changed Film*. Laurence King.

2014: Ian Haydn-Smith (Ed.), *Movie Star Chronicles. A Visual History of the World's Greatest Movie Stars*. Quintessence Editions.

2020: Ian Haydn Smith, *Breve historia del cine. Guía de bolsillo con los géneros, películas, movimientos y técnicas fundamentales*. Blume.

Historias Modernas del Cine en México

Segunda Modernidad: Análisis Formal de Películas

- 1990: Ariel Zúñiga, *Vasos comunicantes en la obra de Roberto Gavaldón. Una relectura*. Ediciones del Equilibrista.
- 1996: Patrick Duffey, *De la pantalla al texto. La influencia del cine en la narrativa mexicana del siglo veinte*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- 1999: Mágina Millán, *Derivas de un cine en femenino*. PUEG, UNAM / Miguel Ángel Porrúa.
- 2002: Francisco Sánchez, *Luz en la oscuridad. Crónica del cine mexicano, 1896-2002*. Juan Pablos.
- 2007: Álvaro Fernández, *Crimen y suspenso en el cine mexicano 1946-1955*. El Colegio de Michoacán.
- 2010: Aquiles Chihu Amparán, *El framing del spot político*. UAM Iztapalapa/ Miguel Ángel Porrúa.
- 2011: Hugo Lara Chávez y Elisa Lozano, *Luces, cámara, acción: Cinefotógrafos del cine mexicano 1931-2011*. Instituto Mexicano de cinematografía/ Cinoteca Nacional/Festival International du Film d'Amiens.
- 2013: Martha Vidrio, *La adaptación de la obra literaria en el cine mexicano*. Universidad de Guadalajara.
- 2014: Alberto Cabañas, *La mujer nocturna del cine mexicano*. Universidad Iberoamericana.
- 2015: Charles Ramírez Berg, *The Classical Mexican Cinema. The Poetics of the Exceptional Golden Age Films*. University of Texas Press.
- 2019: Alberto Cabañas, *La forma fílmica. Una revisión de la forma en el cine a partir de la filmografía de Alberto Gout, 1938-1966*. Universidad Iberoamericana.
- 2019: Lauro Zavala (Coord.), *Miradas panorámicas. Teoría, historia y análisis*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Historias Contemporáneas del Cine

- 2002: Phil Powrie & Keith Reader, *French Cinema: A Student's Guide*. Oxford University Press.
- 2002: Domenec Font, *Paisajes de la modernidad. Cine europeo, 1960-1980*. Paidós.

- 2003: Chapman, J. (Ed.), *Cinemas of the World: Film and Society from 1895 to the Present*. Reaktion Books.
- 2004: Mark Cousins, *The Story of Film*. Pavillion Books (Blume, 2005, 2011).
- 2006: Linda Badley, R. Barton Palmer & Steven Jay Schneider (Eds.), *Traditions in World Cinema*. Edinburgh University Press.
- 2009: Eleftheria Thanouli, *Post-Classical Cinema. A Poetics of Film Narration*. Wallflower Books.
- 2009: Karla Oeler, *A Grammar of Murder: Violent Scenes and Film Form*. The University of Chicago Press.
- 2010: James Buhler, David Neumeyer & Rob Deemer, *Hearing the Movies. Music and Sound in Film History*. Oxford University Press.
- 2010: Marie-France Briselance & Jean-Claude Morin, *Grammaire du cinema*. Nouveau Monde Éditions.
- 2010: Patrick Keating, *Hollywood Lighting from the Silent Era to Film Noir*. Columbia University Press.
- 2014: Patrick Keating (Ed.), *Cinematography*. Rutgers University Press.
- 2014: Marco da Costa, *Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich. Cuando el cine alemán se afilió al nazismo*. Comunicación Social.
- 2015: Christopher Beach, *A Hidden History of Film Style. Cinematographers, Directors, and the Collaborative Process*. University of California Press.
- 2019: Patrick Keating, *The Dynamic Frame. Camera Movement in Classical Hollywood*. Columbia University Press.
- 2019: Augusto Tamayo & Nathalie Hendrickx, *La dirección de arte en el cine peruano*. Universidad de Lima.
- 2020: Ma. Camila Rodríguez & Jairo H. Agudelo, *La memoria urbana en la representación cinematográfica. Bogotá en los siglos XIX y XX*. Universidad de La Salle.
- 2021: Christopher Laverty, *Fashion in Film*. Laurence King.
- 2021: Luc Moullet, *Política de los actores. Gary Cooper. John Wayne. Cary Grant. James Stewart*. Gong Producciones.
- 2022: Isaac León Frías, *Del clasicismo a las modernidades. Estéticas en tension en la historia del cine*. Universidad de Lima.

Historias modernas del cine desde el cine

- 1995: Martin Scorsese, *A Personal Journey with Martin Scorsese through American Movies*. Hay transcripción bibliográfica ilustrada en pasta dura: Martin Scorsese & Michael Henry Wilson: *Un recorrido personal por el cine norteamericano*. Akal (2001).
- 1999: Martin Scorsese, *My Voyage to Italy*.
- 2003: Richard LaGravenese, *A Decade Under the Influence. The 70s Films that Changed Everything*.
- 2003: Kevin Burns, *Sex at 24 Frames per Second*.
- 2004: Jacques Richard, *Henry Langlois. Phantom of the Cinematheque*.
- 2005: Manuel Márquez, *Ni muy muy ... ni tan tan... simplemente Tin Tan*.
- 2006: Eddie Muller, *Film Noir. Bringing Darkness to Light*.
- 2010: Mila Turajlic, *Cinema Komunisto*.
- 2010: Rüdiger Suchsland, *Hitler's Hollywood*.
- 2010: Martin Scorsese, *A Letter to Elia*.
- 2011: Mark Cousins, *The Story of Film. An Odyssey*.
- 2012: Emilio Maillé, *Miradas multiples (La máquina loca)*.
- 2017: Alexandre O. Philippe, *78/52. 78 Shoots & 62 Cuts that Changed Cinema Forever*.
- 2018: Pamela B. Green, *Be Natural: The Untold Story of Alice Guy-Blaché*.
- 2019: Midge Costin, *Making Waves: The Art of Cinematic Sound*.
- 2021: Mark Cousins, *The Story of Film. A New Generation*.

11. Una mirada tipológica y paradigmática a la relación entre cine y educación: teoría, historia y análisis

Rocío González de Arce

Resumen

A partir de la revisión analítica de novecientas publicaciones, este trabajo estudia la compleja relación entre el cine y la educación. La tipología identifica dos grandes modos de dicha relación (educación con cine y educación sobre cine) y tres ámbitos educativos en los que estos modos se desarrollan (formal, no formal e informal). Por su parte, el modelo presenta la caracterización de los cuatro momentos paradigmáticos que han determinado la relación entre el cine y la educación de 1895 a 2020, a saber: preclásico, que piensa el cine como un potencial educativo para la educación popular preformal; clásico, que propone el cine educativo como material de apoyo para el docente; moderno, que introduce a las aulas el cine de ficción como herramienta didáctica; y posmoderno, que piensa toda película como una experiencia educativa y toda experiencia educativa como una película.

Palabras clave: educación y cine, paradigmas, herramienta didáctica, material didáctico, experiencia educativa.

Abstract

Based on the analytical review of 900 publications, this work studies the complex relationship between cinema and education. The typology identifies two great modes of this relationship (education with cinema and education

about cinema) and three educational spheres in which these modes develop (formal, non-formal and informal). The model presents the characterization of the four paradigmatic moments that have determined the relationship between cinema and education from 1895 to 2020, namely: Pre-classical, which thinks cinema as an educational potential for pre-formal popular education; Classic, that proposes educational cinema as a teaching material; Modern, that introduces fictional cinema as a didactic tool into the classroom, and Postmodern, that considers every film as an educational experience and every educational experience as a film.

Keywords: education and cinema; paradigms; didactic tool, teaching material; educational experience.

Introducción

Tan sólo unos cuantos años después de la aparición del kinetoscopio, Thomas Alva Edison declaró: “Es posible enseñar todas las ramas del conocimiento humano con el cine” (Smith, 1913, p. 16). Aunque considerada osada en su momento, la afirmación de Edison ha resultado acertada. Una de las pruebas más claras de ello es la extraordinaria proliferación, ocurrida en las últimas décadas, de publicaciones destinadas a la enseñanza-aprendizaje de un gran número de disciplinas universitarias a través del cine.

La relación entre el cine y la educación ha sido ampliamente trabajada desde campos del conocimiento como la historia, la pedagogía y las ciencias de la educación o directamente desde la práctica docente disciplinaria, pero a pesar de la larga tradición educativa con el cine y del auge que en los ámbitos escolarizado y no escolarizado de enseñanza-aprendizaje ha alcanzado el uso de películas en los últimos años, los estudios de cine, que podrían considerarse un campo natural para el estudio de la relación entre el cine y la educación, no se han mostrado especialmente interesados en el tema.

Es deseable, pues, que los estudiosos del cine, quienes hasta el momento se han mantenido al margen de este campo, comiencen a explorar la relación entre el cine y la educación desde su ámbito disciplinario.¹ El presente tra-

¹ El libro *Cine y educación: de la teoría a la práctica* coordinado por Lauro Zavala (2014) constituye el antecedente más directo de esta investigación, pues compila trabajos

bajo busca contribuir a esto, primero, abordando el fenómeno del cine y la educación como un problema de investigación desde el campo de la teoría y del análisis del cine y, segundo, dirigiendo a dicha relación una mirada historiográfica tipológica y paradigmática.

Así pues, el objetivo general de este texto es presentar una tipología y un modelo teórico, histórico y analítico, de carácter paradigmático, de la relación entre cine y educación, poniendo especial énfasis en la educación formal con cine. En este sentido, el trabajo busca responder, desde el campo de la historia y la teoría del cine, a la pregunta de cómo fue, cómo es y cómo tiende a ser la relación entre el cine y la educación.

Para dar respuesta a dicha interrogante esta investigación partió del análisis de novecientas publicaciones entre libros, artículos y capítulos de libro dedicados, por una parte, a la relación entre el cine y la educación en general y al tema de la educación formal con cine y, por otra, al estudio y la enseñanza-aprendizaje de diversas disciplinas a través del cine.²

El *corpus* bibliohemerográfico se analizó siguiendo la metodología propuesta por los trabajos cartográficos, tanto de las teorías del cine como de las tradiciones filosóficas e históricas en los estudios de cine, que han sido elaborados por Lauro Zavala (en prensa, 2021 y 2022) en los últimos años. Como en dichos trabajos, se comenzó haciendo un rastreo bibliohemerográfico exhaustivo sobre el tema de la investigación, esto es, sobre la relación entre cine y educación, poniendo énfasis en la educación formal con cine. El *corpus* así conformado se analizó en términos de su contenido histórico, teórico y filmográfico, tanto de carácter explícito como implícito. A partir de esta revisión panorámica de los materiales del *corpus* se trazó un mapa teórico-histórico que permitió identificar y caracterizar las prácticas educativas con cine, los ámbitos educativos en que estas prácticas ocurren, las teorías del cine con que se vinculan, la tradición filosófica a la que responden, el tipo de publicaciones a las que se asocian, el contexto histórico que las enmarca, las condiciones de producción, distribución, exhibición y recepción que las rodean y el tipo de películas que le son propias.³

que presentan un panorama de la relación entre cine y educación desde distintas perspectivas disciplinares y sistematizan diferentes prácticas educativas a través del cine.

² La bibliohemerografía analizada puede consultarse en González de Arce Arzave (2023).

³ Si bien las publicaciones muestreadas incluyen textos de distintos países, la mayor parte de ellos son de origen estadounidense o europeo, pues son estas naciones las que

La(s) relación(es) entre cine y educación

Si bien es cierto que el cine ha estado vinculado a la educación⁴ desde sus primeros años, su relación con ésta se ha diversificado y complejizado desde entonces. Producto del análisis textual y subtextual del amplio *corpus* de esta investigación, proponemos aquí que existen dos grandes modos de la relación entre el cine y la educación y que cada uno de ellos se ha desarrollado, a su vez, en tres ámbitos distintos.

Como puede verse en la Figura 1, los dos modos de la relación entre cine y educación son la *educación con cine* y la *educación sobre cine*. La primera se refiere a aquella en la que una disciplina distinta al cine se enseña o aprende a través del cine; mientras que la segunda es aquella en la que el cine se utiliza para la enseñanza-aprendizaje del propio cine.

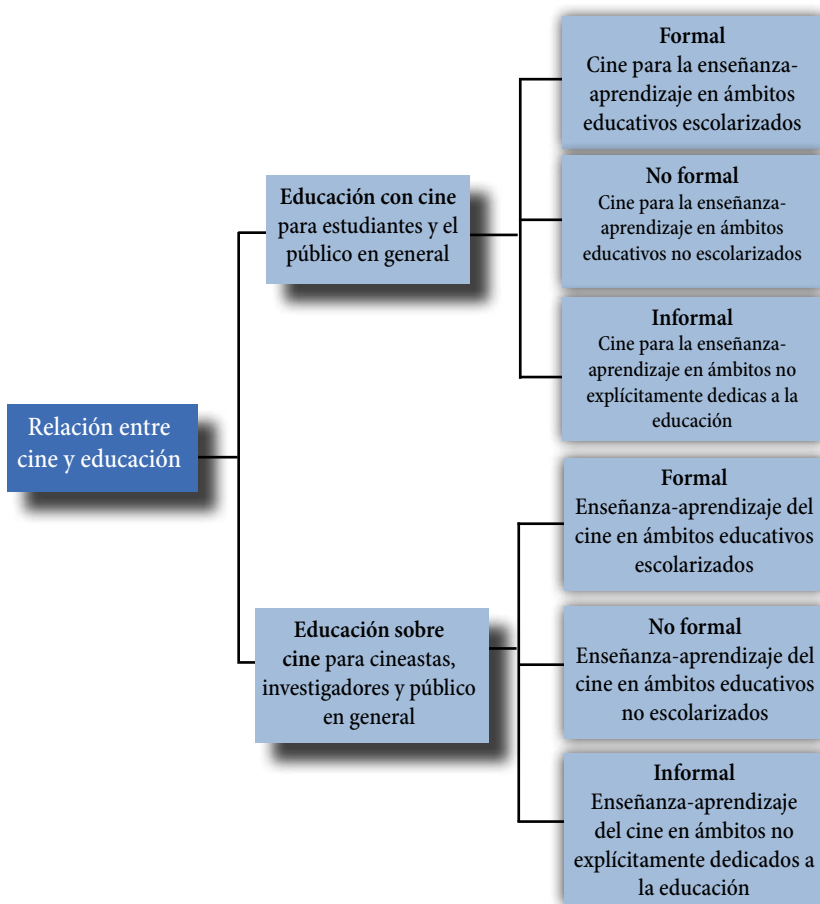
Ahora bien, sostenemos que cada uno de estos modos de la relación entre el cine y la educación puede desarrollarse en el ámbito formal, no formal o informal. Pero ¿qué caracteriza a cada uno de estos ámbitos?

Para Chandra y Sharma (1996) la educación formal es aquella que proporciona las instituciones educativas de acuerdo con un patrón particular, que sigue un programa específico, que apunta a una meta concreta, que tiene lugar y tiempos establecidos, y que es evaluable y certificable. Desde esta perspectiva, la educación formal con y sobre cine se inscribe en el ámbito del sistema educativo escolarizado. La educación formal con cine se refiere, entonces, al uso del cine como material de apoyo o como herramienta didáctica para la enseñanza dentro de las aulas; mientras que la educación formal sobre cine se ocupa de la formación profesional de los cineastas en escuelas especializadas, así como de la formación de investigadores de cine dentro del ámbito académico y de la alfabetización y la educación cinematográfica, a nivel escolarizado, del público en general.

por tener industrias cinematográficas robustas han llevado a la práctica e investigado más profusamente la relación entre cine y educación.

⁴ En esta investigación se entiende por educación el “conjunto de dispositivos e interacciones en los que el sujeto se reconoce y relaciona con los demás, un proceso cuyo propósito es finalmente la formación del sujeto en todas sus dimensiones, como una preparación para el trabajo y para la vida y como la ‘vía de acceso a la cultura’, en una dinámica en que la educación actualiza a la cultura y la cultura actualiza la educación” (Benjumea *et al.*, 2015).

Figura 1. La(s) relación(es) entre cine y educación y los ámbitos en que se desarrolla(n)



Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, Chandra y Sharma (1996) citan a Coombs y Ahmed para definir la educación no formal como cualquier actividad educativa sistemática y organizada que se lleva a cabo fuera del marco del sistema formal (escolarizado) para proporcionar tipos específicos de aprendizaje a subgrupos poblacionales particulares, adultos o menores.⁵ En este sentido, la educación

⁵ Otra tradición histórica de la teoría pedagógica, basada en Commenio, Rousseau, Hegel y Gadamer, entiende la formación como “el proceso de aprendizaje resultante de la interacción entre el individuo y la cultura, que se extiende a lo largo de toda la vida” y la educación como “parte del proceso de formación del individuo que se institucionaliza a

no formal con y sobre cine se inscribe en ámbitos explícitamente educativos, pero no escolarizados, y se refiere, pues, a la enseñanza-aprendizaje emocional, moral, política, cívica, técnica o disciplinaria del público en general a través de, por ejemplo, cineclubes (políticos, religiosos), festivales temáticos, ciclos de cine y proyecciones en centros comunitarios, cárceles, fábricas, sindicatos, iglesias, casas de cultura, etcétera. La educación no formal sobre cine corresponde, en cambio, a la enseñanza-aprendizaje sobre cine del público especializado o no especializado a través de, por ejemplo, cineclubes, crítica cinematográfica, cursos, conversatorios, *master classes*, conferencias o charlas en cinetecas, salas de arte y foros especializados en cine, programas sobre cine en radio, televisión o internet, la práctica de un oficio dentro del gremio cinematográfico, etcétera.

Finalmente, para Chandra y Sharma (1996) la educación informal hace referencia a los conocimientos que adquiere un individuo a través de la experiencia diaria y no por medio de instituciones educativas escolarizadas o no escolarizadas. Este tipo de educación no tiene espacios ni tiempos rígidamente establecidos, no sigue un programa específico, no es una educación ni evaluable ni certificable y el educador no está tampoco rigurosamente determinado. La educación informal con y sobre cine se inscribe, pues, en la esfera de la cotidianeidad del espectador, fuera de cualquier ámbito explícitamente educativo. La educación informal con cine se refiere, así, a la enseñanza-aprendizaje moral, sentimental, cívica y política del público en general, a través del visionado de películas; mientras que la educación informal sobre cine se refiere a la enseñanza-aprendizaje del cine, sus convenciones y lenguaje a través de las propias películas. En ambos casos los filmes se visionan en salas de cine comerciales, televisión, video, plataformas de *streaming*, redes sociales, etcétera.

Este trabajo rastrea los cambios paradigmáticos en la educación con y sobre cine en los tres ámbitos arriba mencionados. Se presentan, a continuación, los resultados del análisis del *corpus*.

través del sistema educativo” (comens. pers. Jorge Prudencio Lozano Botache). Se sigue aquí, sin embargo, la primera tipología, pues ésta permite estudiar a mayor detalle los diversos contextos de las prácticas educativas a través del cine.

Una propuesta paradigmática de la(s) relación(es) entre cine y educación

La primera revisión bibliohemerográfica del *corpus* arrojó que, del amplio conjunto de publicaciones consideradas, sólo ocho historian la relación entre cine y educación, lo que constituye menos de 1% del total. Este pequeñísimo porcentaje está, además, exclusivamente dedicado a la historia del llamado cine educativo que constituye, como ya hemos expuesto, sólo uno de los muchos ámbitos de la relación entre cine y educación. Por lo demás, ninguno de estos trabajos ofrece una visión panorámica del cine educativo. Sus alcances se limitan a algún periodo, país o subgénero. Por ejemplo, Southern (2016) recapitula la historia del cine educativo de Reino Unido; mientras que Acland y Wasson (2011) y Alexander (2014) revisan lo que denominan el “cine útil” y el “cine académico” norteamericano, respectivamente. Por su parte, Elliott (1948) dedica un solo capítulo a la génesis del cine educativo norteamericano y Peterson (2013) se enfoca únicamente en el cine estadounidense de viajes, uno de los muchos subgéneros del cine educativo. No hay, por otra parte, ninguna publicación en el *corpus* que aborde la historia del cine de entretenimiento o ficción como herramienta didáctica o como experiencia educativa, a pesar del auge que la instrumentalización de este tipo de cine alcanzó después de que desplazó en las aulas al cine educativo a mediados de la década de los años sesenta del siglo pasado.

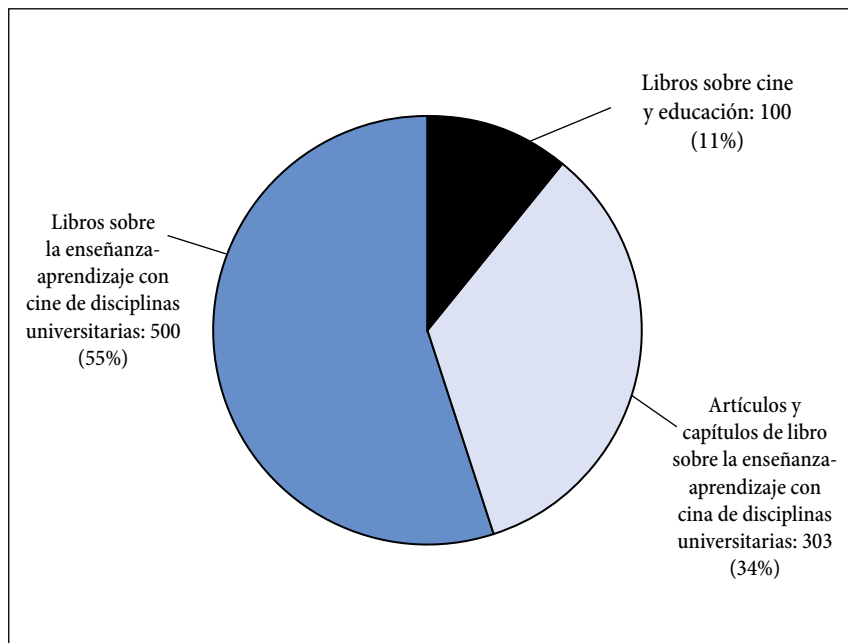
En cuanto a México, se registraron en el *corpus* únicamente tres autores que trabajan algún aspecto de la historia del cine educativo mexicano, a saber: Parra Meza (2004), quien estudia el cinematógrafo como instrumento educativo entre 1921 y 1950; Herrera León (2008), que revisa la participación de México en el Instituto Internacional de Cinematografía Educativa entre 1927 y 1937; y Gudiño Cejudo (2012, 2014 y 2016), quien se enfoca en el cine educativo con temas vinculados a la educación higiénica y la salud pública entre 1925 y 1960.

Ahora bien, la disparidad en el *corpus* entre el número de libros, artículos y capítulos de libro dedicados al estudio y/o la enseñanza-aprendizaje de una disciplina con cine (ochocientos) y la cantidad de libros dedicados a la reflexión teórica e histórica sobre la relación entre educación y cine (cien) es diagnóstica de la situación prevaleciente. Como se observa en la Gráfica 1, son mayoritarios los textos elaborados por profesionales que estudian o enseñan sus disciplinas con cine y escriben desde estas prácticas; y minoritarios

los trabajos producidos por pedagogos, historiadores o instituciones educativas públicas y privadas que teorizan o historian la relación entre cine y educación.

Antes de la primera mitad de la década de los años sesenta del siglo XX, sin embargo, esta relación era inversa (Gráfica 2). Los textos que se preguntaban por la vinculación entre el cine y la educación (línea azul) eran más abundantes que los artículos y capítulos de libros (línea roja) y los libros (línea verde) sobre la enseñanza-aprendizaje y la investigación a través del cine desde la práctica disciplinaria. La inversión en la tendencia sugiere que hubo un cambio paradigmático, pero fue preciso estudiar más a detalle estas publicaciones para profundizar en la naturaleza de dicho cambio.

Gráfica 1. Proporción de publicaciones sobre cine y educación y sobre la enseñanza disciplinar con cine en el *corpus* de esta investigación



La Gráfica 3 muestra que, si bien la tendencia general en el número de publicaciones sobre cine y educación ha sido ascendente a lo largo de la historia, la frecuencia por año de este tipo de publicaciones ha sido discontinua y variable. Al correlacionar estas discontinuidades y variaciones con

la aproximación epistemológica de las publicaciones se identificaron cuatro puntos de inflexión en la evolución de la relación entre cine y educación. Como se muestra en la Gráfica 3, la primera inflexión epistemológica se presenta en torno al año 1924, fecha en que termina el predominio de lo que hemos denominado el paradigma preclásico, que entiende al cine como programa para la educación popular preformal. La segunda inflexión epistemológica ocurre alrededor del año 1964, cuando termina el predominio de lo que hemos llamado paradigma clásico, que se caracteriza por considerar el cine educativo como material didáctico para la educación formal. Alrededor del año 2020 parece declinar la preeminencia de lo que consideramos el paradigma moderno, el cual ve el cine de ficción como herramienta didáctica para la educación formal, y comienza a vislumbrarse, en cambio, lo que hemos denominado paradigma posmoderno, que entiende, por un lado, al cine como experiencia educativa y, por otro, a la educación como experiencia cinematográfica. El paradigma moderno tiene, por su parte, dos momentos: en el primero, que va de 1965 a 1984 y corresponde a la primera modernidad, se empieza a utilizar de manera intuitiva el cine de ficción como herramienta didáctica en el ámbito de la educación formal, y en el segundo, que se extiende de 1985 a 2020 y que corresponde a la segunda modernidad, se sistematiza y extiende el uso del cine de ficción en las aulas.

Por tratarse de momentos paradigmáticos que se definen por la irrupción y posterior consolidación de una cierta aproximación epistemológica a la relación entre cine y educación en las publicaciones valoradas, su delimitación temporal no es equiparable al establecimiento de periodos históricos cerrados. Es decir, un paradigma que emerge o se consolida en un momento dado no necesariamente se extingue con la irrupción de otro paradigma, sino que puede seguir, por ejemplo, produciendo publicaciones aun cuando ya no sea la epistemología dominante (Figura 2). Estos traslapes paradigmáticos en la evolución de la relación entre cine y educación pueden verse en la Gráfica 2, en la que se muestra cómo se distribuyen las publicaciones características de cada paradigma a lo largo de una línea temporal que va de 1910 a 2020.

Gráfica 2. Frecuencia por año y tendencia general de las publicaciones sobre cine y educación (1910-2021)

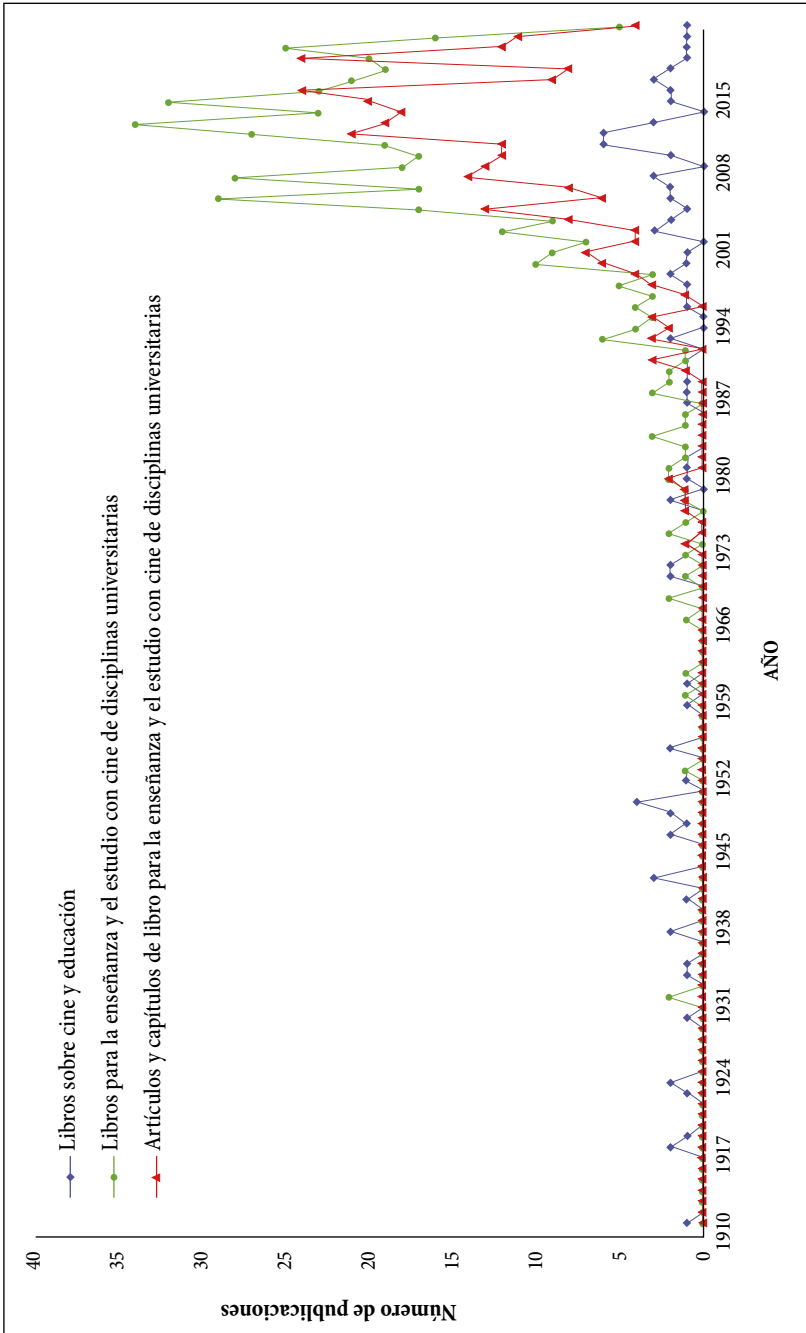
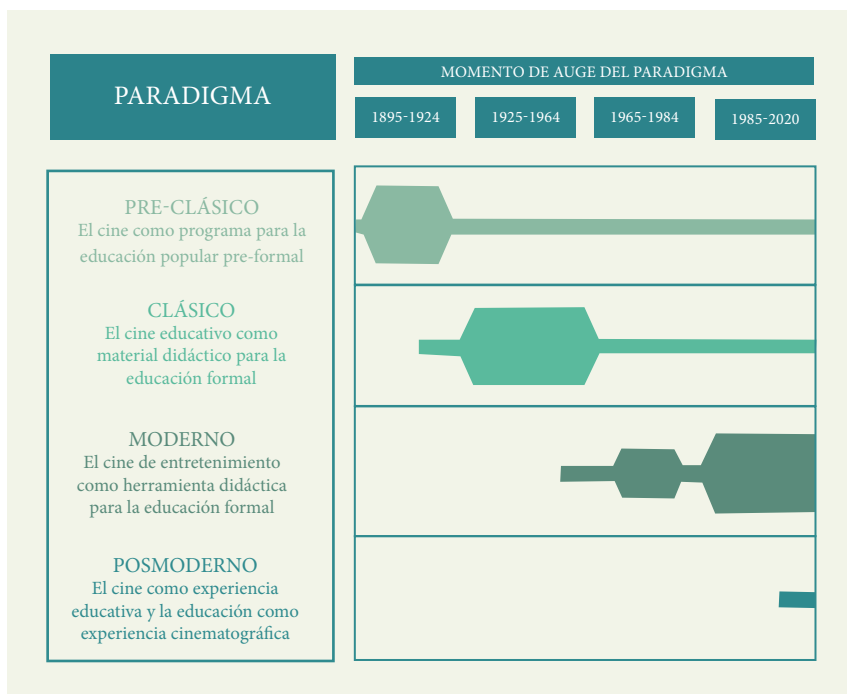


Figura 2. Evolución paradigmática de la relación entre cine y educación a partir de la valoración de novecientas publicaciones integrantes del *corpus* y de las películas referidas en esas publicaciones



Fuente: Elaboración propia.

Pero ¿cuáles son, pues, los rasgos de cada uno de estos paradigmas? El análisis detallado del *corpus* permitió la caracterización histórica, filmográfica y teórica de los cuatro paradigmas propuestos. Dicha caracterización se presenta a continuación organizada a partir de tres tipos de preguntas guía.

Las preguntas del primer tipo están dirigidas a caracterizar cada paradigma en el contexto de su momento histórico y son las siguientes: ¿Cuáles son las publicaciones características del paradigma? ¿Cuál es el ámbito de enseñanza predominante? ¿Cómo son las instituciones y redes de producción, distribución y exhibición del cine vinculado a la educación con cine? ¿A qué grupo demográfico y nivel escolar se dirige la función educativa del cine? ¿Cuál es el ambiente o contexto mediático en que se desarrolla la relación entre cine y educación en el paradigma? ¿Cuál es la actitud frente al vínculo del cine con la educación? ¿Quiénes educan o enseñan con cine? ¿Qué tipo de educación se vincula con el cine? ¿Cómo es el espectador del

cine vinculado a la educación? ¿En qué espacios se ve el cine vinculado con la educación?

El segundo tipo permite la caracterización filmográfica (temática, genológica, retórica, epistemológica) de cada paradigma a partir del siguiente conjunto de preguntas: ¿Qué tipo de cine se vincula a la educación en el paradigma? ¿Cuáles son las tendencias temáticas predominantes del cine vinculado a la educación? ¿En qué campo se desarrollan las prácticas educativas con cine? ¿Cuál es la figura retórica predominante del cine vinculado a la educación? ¿Para qué se utiliza el cine en el proceso educativo? ¿Qué procesos cognitivos detona el cine vinculado a la educación en este paradigma? ¿Qué dominios del aprendizaje abarca el cine vinculado a la educación? ¿Cuál es la relación del cine vinculado a la educación y la realidad? ¿Cuál es la genología del cine vinculado a la educación? ¿Qué extensión tienen las películas vinculadas a la educación? ¿Cuál es la unidad cinematográfica vinculada a la educación? ¿Qué procesos cognitivos se relacionan con el cine? ¿Qué características formales del cine se asocian a lo educativo?

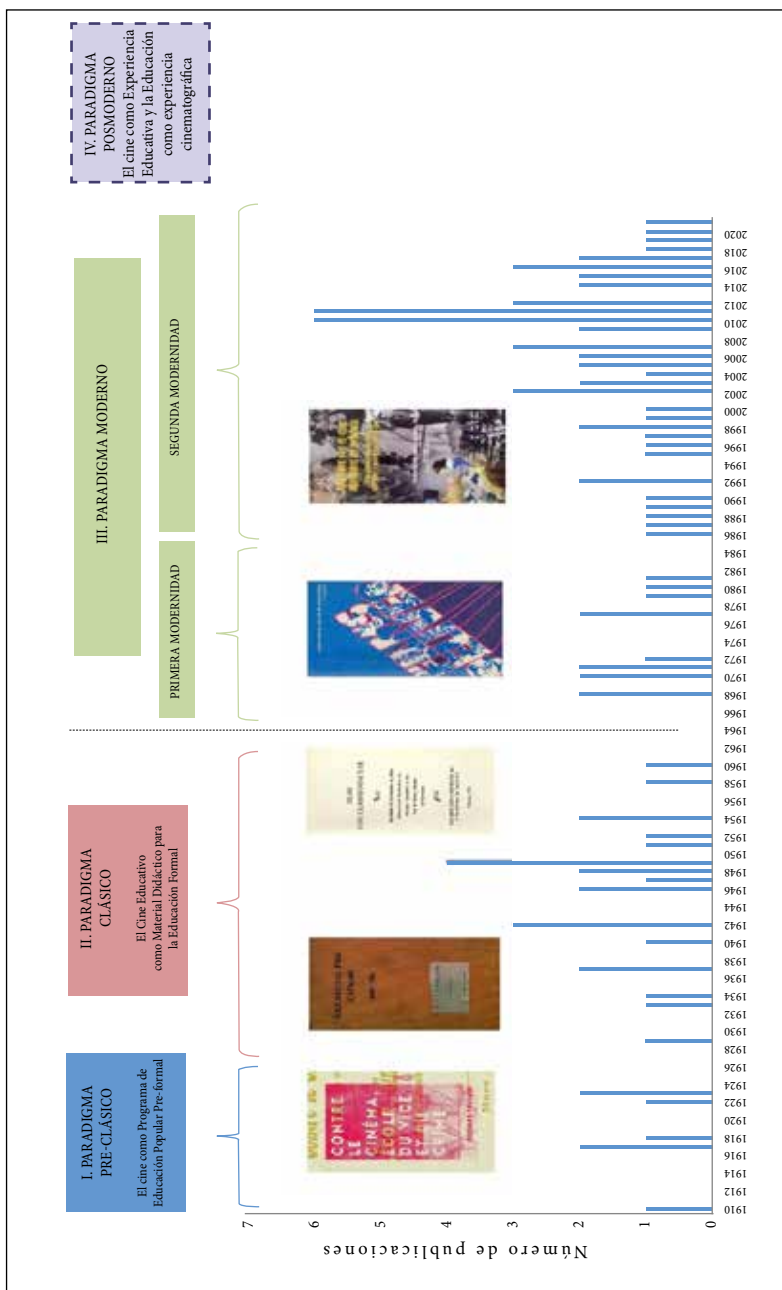
El tercer y último tipo busca caracterizar los paradigmas teóricamente a través de las siguientes preguntas: ¿Cuál es la premisa del paradigma? ¿Qué se pregunta sobre la relación entre cine y educación? ¿Qué papel juega el cine en la educación? ¿Cuál es el fundamento filosófico del paradigma? ¿Con qué teorías del cine se relaciona el paradigma? ¿A qué lógica responde la relación entre cine y educación? ¿Cómo se forman los cineastas? ¿Cómo se forman los investigadores de cine? ¿Cómo es la educación alrededor del cine?

A continuación se presenta de manera comparativa la caracterización de cada paradigma para, con ello, ofrecer un panorama general de la evolución de la relación entre cine y educación.

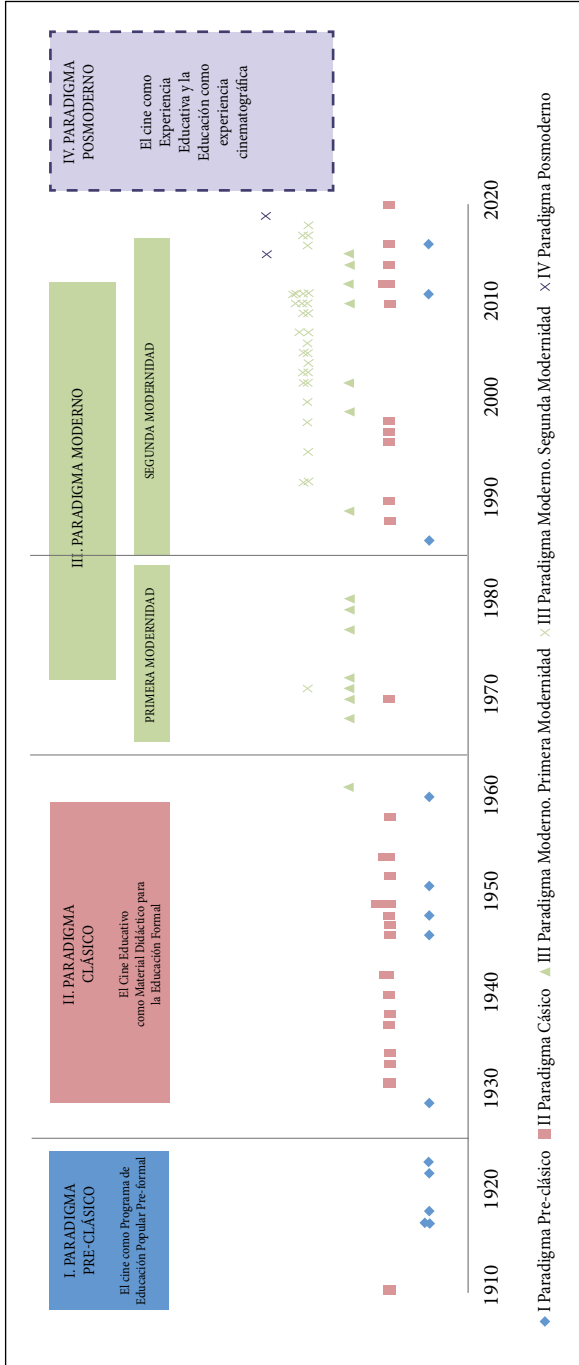
Los paradigmas de la(s) relación(es) entre el cine y la educación: caracterización teórica, histórica, analítica

Antes de comenzar la caracterización es importante apuntar cuál era el contexto mediático de cada paradigma. El preclásico se distingue porque el cinematógrafo emergió como un medio entre muchos otros medios audiovisuales (linternas mágicas, mundos nuevos, dioramas y panoramas, teatros ópticos, etcétera). En el clásico, el cine se instaló como medio hegemónico, desplazando a la radio y la prensa escrita como formas de comunicación masiva.

Gráfica 3. Publicaciones del corpus por año: libros sobre cine y educación (azul), libros (rojo), artículos y capítulos de libro (verde) sobre cine en la enseñanza-aprendizaje de disciplinas universitarias



Gráfica 4. Publicaciones representativas de cada momento paradigmático por año



Luego, en el momento moderno, se dio una multiplicación de medios (televisión, internet) que terminó con la hegemonía del cine, que entonces pasó a ser sólo uno entre muchos otros medios. Para finalizar, el posmoderno se distingue por la convergencia y la hibridación mediática, así como por la transmedialidad del lenguaje audiovisual, cuyas distintas formas mediáticas pueden englobarse en lo que se ha dado en llamar *postcine*.

Este contexto mediático lleva a preguntarse cuál era la actitud social frente al cine vinculado a la educación en cada momento paradigmático. En el preclásico primó, sin duda, un nerviosismo moral respecto a las posibles consecuencias negativas del potencial educativo del cine. Este nerviosismo llevó a que, en el momento clásico, se adoptara una actitud proteccionista hacia el espectador. Dicho proteccionismo se ejerció en el ámbito de la educación a través de la valoración, certificación y catalogación de películas consideradas educativas por parte de diferentes organismos, comités y publicaciones educativas. En el momento moderno, en cambio, se apostó por el empoderamiento del espectador a partir de su alfabetización audiovisual. En tanto que en el posmoderno a dicho empoderamiento se le agrega la apropiación, por parte del espectador, de los medios audiovisuales y su lenguaje, en lo que se ha dado en llamar *prosumo*.

Esto tiene relación directa con la manera en que el espectador del cine vinculado a la educación se concibe en estos paradigmas. El paradigma preclásico piensa un espectador inocente, no especializado y susceptible de ser educado con el cine. Por su parte, el paradigma clásico considera que el espectador es acrítico e ingenuo y debe ser protegido del cine no educativo. Esto cambia radicalmente en el paradigma moderno que considera que, con las herramientas adecuadas, el espectador puede ser crítico y sacar provecho educativo no sólo del cine documental, sino también del cine de ficción. Finalmente, el paradigma posmoderno ve al espectador del cine vinculado a la educación como un agente crítico con una mirada irónica, incrédula o no inocente, y que es participativo porque completa la obra en su sentido, pero también porque se comunica de manera cotidiana produciendo materiales audiovisuales vinculados a la educación.

Ahora bien, la caracterización de los cuatro paradigmas de la(s) relación(es) entre cine y educación debe responder cuál es la premisa de cada uno. En el paradigma preclásico se considera que toda película es potencialmente educativa, aunque se reconoce que algunas de ellas tienen más potencial que otras. En cambio, en el paradigma clásico sólo el cine con

ciertas características formales y de contenido puede servir como material didáctico para la educación formal. El resto se considera cine meramente de entretenimiento, sin valor educativo formal. En el paradigma moderno el cine de ficción, y no sólo el cine educativo o documental, se ve como una herramienta didáctica más a disposición del docente. Por último, en el paradigma posmoderno toda película, sin importar si es educativa, documental, experimental o de entretenimiento, se piensa como una experiencia educativa. Paralelamente, esta visión paradigmática propone que toda experiencia educativa exitosa debe ser cinematográfica, en tanto que es preciso que sea tan placenteramente didáctica como lo es el cine.

Lo anterior determina qué tipo de publicaciones caracteriza cada paradigma. Por ejemplo, son propios del paradigma preclásico los catálogos de películas calificadas como potencialmente educativas; los manuales para el uso del cine en la educación popular y los textos valorativos del potencial educativo del cine. Caracterizan, en cambio, al paradigma clásico los catálogos generales y especializados de películas educativas, las guías para el uso de películas educativas como material de apoyo de programas escolares específicos; textos valorativos del potencial del cine para la enseñanza de disciplinas específicas; estudios y reportes que evalúan cuantitativa y cualitativamente la efectividad del cine educativo y revisiones de casos que presentan experiencias particulares. Las publicaciones sobre el potencial del cine de ficción para la educación formal; las compilaciones de películas de ficción útiles para la enseñanza-aprendizaje de disciplinas específicas; los manuales y guías para el uso de películas ficcionales como herramienta didáctica en el aula, los estudios disciplinarios a través del cine y los libros de texto para la enseñanza-aprendizaje con cine de disciplinas y subdisciplinas universitarias específicas son los textos típicos del paradigma moderno. Las publicaciones características del paradigma posmoderno incluyen estudios transdisciplinarios con cine y guías para la educación ética con cine tanto como parte de la currícula del sistema escolarizado, como en el seno familiar o de la comunidad.

Ahora bien, qué se pregunta cada paradigma respecto a la relación entre cine y educación. El paradigma preclásico cuestiona cuál es el potencial educativo del cine, dicho de otra manera, qué posibilita que el cine eduque. El paradigma clásico se pregunta cómo se pueden utilizar los recursos del cine para producir cine específicamente educativo en el ámbito formal. En tanto, el paradigma moderno intenta responder cómo se puede utilizar para

la educación formal no sólo el documental o el cine educativo, sino el cine de ficción, es decir, el cine de entretenimiento al que el paradigma clásico niega un valor educativo formal. Por último, el paradigma posmoderno inquiriere, simultáneamente, cómo se puede aprovechar la experiencia educativa que toda película implica y cómo se le puede otorgar a la experiencia educativa el carácter didácticamente placentero que caracteriza al cine.

Pero ¿qué tipo de cine se vincula a la educación en cada paradigma? El paradigma preclásico considera que todas las películas se relacionan de algún modo u otro con la educación. Contrariamente, el paradigma clásico plantea que sólo el cine con ciertas características formales y de contenido, y producido con fines explícitamente educativos, puede vincularse con la educación formal. Es en este momento paradigmático que se consolida como género el *cine educativo*. El paradigma moderno confronta la visión clásica al ligar la educación formal al cine de ficción que, hasta entonces, había sido excluido de las aulas. El paradigma posmoderno, por su parte, sostiene que todo el cine, sin importar si se le categoriza como educativo, experimental, documental o de entretenimiento puede vincularse a una educación transversal en la que se borran las fronteras entre los ámbitos formal, no formal e informal.

Por otro lado, es importante reconocer qué papel juega el cine en la educación formal en cada uno de estos paradigmas. En el caso del paradigma preclásico el cine constituye un potencial educativo. Ocurre diferente en el clásico, que ve el cine como un material didáctico relacionado de manera específica a un cierto programa curricular y que únicamente sirve como apoyo a la labor educativa del docente. En el paradigma moderno el cine se piensa, más bien, como una más de las muchas herramientas didácticas con que cuenta el docente; a diferencia de lo que ocurre en el paradigma posmoderno, en el que el cine en general constituye invariablemente una experiencia educativa que atraviesa todos los ámbitos de la educación: del formal, al no formal e informal.

En este sentido, ¿qué es lo que para cada paradigma posibilita el cine en el proceso educativo? En el preclásico el cine potencialmente educativo permite mostrar lo humanamente visible, primero aquello cotidiano, pero después y, sobre todo, lo lejano o de difícil acceso. En el paradigma clásico, en cambio, el cine educativo permite visibilizar lo humanamente invisible, esto es, lo microscópicamente diminuto y lo macroscópicamente inmenso, los fenómenos naturales, físicos o químicos, los eventos históricos, los procesos

económicos, industriales y sociales que no pueden verse a simple vista. En el paradigma moderno el cine ilustra visualmente y refuerza metonímicamente lo visto en clase; mientras que en el paradigma posmoderno el filme posibilita al espectador experimentar una diversidad de escenarios o realidades.

Entonces, ¿cuál es la figura retórica predominante en el cine en cada caso paradigmático? En el preclásico, el cine relacionado con la educación gira alrededor de la mostración como figura retórica central; en el paradigma clásico la figura retórica predominante es la explicación, mientras que en el moderno lo es la ejemplificación y en el posmoderno la interpretación.

Habría que preguntar también cuál es el ámbito de enseñanza del cine vinculado a la educación en estos cuatro paradigmas. En el preclásico, el cine se relaciona con la educación popular no escolarizada. En contraste, en el paradigma clásico se pone el énfasis en la educación escolarizada a través de los llamados *teaching films* (películas para la enseñanza), aunque otros géneros educativos siguen utilizándose para la educación popular. En el paradigma moderno, el documental se destina a la educación popular no escolarizada, mientras que la ficción comienza a emplearse en el ámbito de la educación formal. Finalmente, en el paradigma posmoderno, el cine, en general, se concibe como una experiencia educativa que se da en una simultaneidad de ámbitos de enseñanza (popular, no escolarizada y formal).

Además, es importante entender cuál es la genología del cine vinculado a la educación en estos paradigmas, esto es, es preciso preguntarse a qué géneros pertenece este cine. Mientras en el paradigma preclásico impera una indiferenciación genológica primigenia, pues los géneros, como conjunto de convenciones, están apenas conformándose; en el clásico se consolida la distinción y oposición entre el cine educativo y el cine de entretenimiento y se cimientan las bases de los subgéneros educativos (cine de divulgación, de investigación o científico, instructivo, informativo). Durante el momento moderno el cine documental, como material audiovisual de apoyo, es poco a poco desplazado por el cine de ficción, que los profesores comienzan a utilizar cada vez con más éxito como herramienta didáctica. Esto cambia con la emergencia del paradigma posmoderno, pues se da una disolución de fronteras entre el cine documental o educativo y el cine de ficción, lo que hace difuso el límite entre el cine destinado a la educación y el cine para el entretenimiento.

También es importante definir para qué etapa de la vida se piensa la función educativa del cine en cada paradigma. En el preclásico el cine contribuye

principalmente a la educación informal de jóvenes y adultos; en el clásico a la educación básica y preuniversitaria de niños y jóvenes; en el paradigma moderno se centra en la educación formal, preuniversitaria y universitaria de jóvenes y adultos, y en el paradigma posmoderno se dirige simultáneamente a todos los niveles educativos, pero también a los ámbitos no escolarizados.

Y ¿cuál es la extensión característica de las películas vinculadas a la educación en cada caso? Durante el auge del paradigma preclásico las *vistas* tenían, en promedio, una duración menor a los dos minutos y, aunque después aparecieron los primeros cortometrajes de más de un rollo, la característica fundamental de estos materiales era la brevedad. Durante el clásico, las películas vinculadas a la educación eran fundamentalmente cortos y mediometrajes. En esta visión paradigmática la brevedad siguió considerándose lo más efectivo en términos didácticos. En el momento moderno apareció como novedad pedagógica el uso de secuencias extraídas de largometrajes de ficción. Las secuencias, por su corta duración, permitían aprovechar el tiempo de la clase de mejor manera que si se proyectaba un largometraje completo. En contraste, en el posmoderno hay una concurrencia de duraciones, pues se considera que la experiencia educativa puede darse sin importar si se visiona un largo, un medio, un corto, una secuencia, un plano o incluso un fotograma.

A partir de esto, es posible establecer cuál es la unidad cinematográfica que se vincula a la educación en cada caso. Las unidades cinematográficas que intervienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el paradigma preclásico son la toma sostenida o el plano, que generalmente constituyen un plano secuencia. En el clásico, la unidad es la película educativa completa que, en este caso, funciona como concepto, conjunto de datos o tema. En el moderno, la unidad es la secuencia como concepto, planteamiento de un problema o dilema. Finalmente, en el paradigma posmoderno, la unidad de aprendizaje es variable, pues tanto la película completa, como la secuencia, el fragmento o el fotograma pueden funcionar como mnemotecnia de una experiencia emotiva cognitiva.

Ahora bien, ¿en qué espacios se vinculó el cine con la educación en el momento climático de cada uno de los cuatro paradigmas? En el momento preclásico, dicha vinculación ocurrió en espacios no específicamente diseñados para la educación tales como niquelodeons, cafés y salones adaptados para la exhibición, así como en las primeras carpas y barracas ya pensadas para la exhibición. Después, el cine con potencial educativo comenzó a exhibirse en

sitios como hospitales, bibliotecas, cárceles, plazas públicas, orfanatos y casas de asistencia. Ninguno de estos espacios estaba, sin embargo, pensado para la educación formal. En el momento clásico el encuentro entre cine y educación ocurrió fundamentalmente en espacios diseñados específicamente para la educación (aulas, auditorios y salas de proyección escolares), aunque las películas educativas también se proyectaron en espacios no educativos como centros sociales, asilos, correccionales y clubes. En el momento moderno irrumpió en las aulas el cine de ficción que había estado relegado a las salas de los circuitos comerciales de exhibición; en el momento posmoderno, el cine se relaciona con la educación, simultáneamente, en espacios físicos y virtuales, expresamente educativos o no educativos.

Hasta aquí se ha hecho la caracterización de la educación con cine, especialmente la formal, pero resta explorar cómo es, en cada paradigma, la relación del cine con la educación cuando se trata de enseñar-aprender el propio cine, esto es, cuando hablamos de la educación sobre cine. Por ejemplo, ¿cómo se forman los cineastas en cada momento paradigmático? En el preclásico, los primeros realizadores se formaron de manera espontánea experimentando con el lenguaje y observando las reacciones del público. Aunque ya existían algunas escuelas de cine, durante el clásico la formación de los cineastas era fundamentalmente gremial, pues los nuevos cineastas se formaban en el oficio dentro de la industria, a través de la práctica durante la producción cinematográfica. En el momento moderno, en cambio, se da la profesionalización del campo. Es en este momento que tienen su auge las escuelas de cine. En el posmoderno, por otra parte, hay una simultaneidad formativa que incluyen la espontaneidad y el autodidactismo, la formación gremial y la profesionalización.

Consideremos ahora cómo se forman los investigadores de cine en cada paradigma. En el momento preclásico hay una formación espontánea a partir de las reflexiones contingentes de los teóricos del cine silente. En el clásico hay un primer nivel, no formal, que incluye las poéticas de los realizadores, y un segundo nivel, formal, en el que se estudia el cine desde campos disciplinares como la lingüística, la semiótica o la psicología. En el paradigma moderno, en cambio, la formación de los investigadores tiene un nivel no formal que gira alrededor del cineclubismo, la crítica cinematográfica y la cinefilia, y un nivel formal escolarizado basado en los programas universitarios de los llamados *film studies* (estudios fílmicos), que empiezan a extenderse por Estados Unidos y Europa. En el momento posmoderno hay una

simultaneidad de los niveles antes mencionados, pero en el nivel formal los programas en estudios filmicos se transforman y amplían a los *media and transmedial studies* (estudios de medios y estudios transmediales).

Y, finalmente, ¿cómo se da la educación popular alrededor del cine? En el preclásico el espectador va aprendiendo el lenguaje del cine conforme este se va conformando. Hay, por así decirlo, una espontaneidad que da lugar a un alfabetismo audiovisual no intencional. En el clásico esta espontaneidad es sustituida por un autodidactismo cinéfilo intencional. Los espectadores leen, estudian y analizan las películas por su cuenta. En el moderno se distinguen claramente tres niveles diferentes: el primero, el no formal, gira alrededor del cineclub y la crítica cinematográfica; el segundo, el formal, se basa en los programas de alfabetización audiovisual que se implementaron en diferentes niveles educativos. Estos programas se centran en la enseñanza del lenguaje audiovisual para producir espectadores críticos, pero no contemplan la enseñanza del uso de este lenguaje para que el espectador se comunique audiovisualmente. La expresión cinematográfica se considera exclusiva de los profesionales del cine. En el momento posmoderno, en cambio, se propone que la educación mediática debe atravesar todos los ámbitos (formal, no formal e informal) y niveles educativos e incluir la enseñanza-aprendizaje de la expresión audiovisual transmedial, de manera que el espectador pueda comunicarse audiovisualmente de forma cotidiana sin ser profesional de los medios audiovisuales.

Conclusiones

Pueden distinguirse dos grandes modos de la relación entre el cine y la educación: educación con cine y educación sobre cine. Estos modos se subdividen en tres ámbitos educativos distintos: el formal, el informal y el no formal.

La educación formal con cine se refiere a la enseñanza de distintas disciplinas con cine dentro del sistema escolarizado. La educación no formal con cine alude a la enseñanza-aprendizaje de distintas disciplinas en espacios educativos no escolarizados como museos, bibliotecas y centros comunitarios. La educación informal con cine engloba el aprendizaje general que ocurre fuera de espacios dedicados a la educación, en la cotidianidad del espectador de cine. La educación formal sobre cine comprende la formación escolarizada y profesionalizante de cineastas y estudiosos del cine, así como

la alfabetización y educación audiovisual del público en general dentro del sistema escolarizado. La educación no formal sobre cine se refiere a la alfabetización y educación audiovisual del público en general en espacios dedicados a la educación no escolarizada como cineclubes, festivales, cinetecas, museos del cine o a través de publicaciones, programas televisivos, radiales, de internet o foros digitales de crítica cinematográfica. La educación informal sobre cine se refiere al aprendizaje sobre cine que el espectador adquiere al ver películas de manera cotidiana y no en espacios dedicados a la educación audiovisual. Por otra parte, la relación entre cine y educación puede tipologizarse paradigmáticamente de la siguiente manera:

a) *Paradigma preclásico*. Considera el cine como programa para la educación popular en el ámbito al que denominaremos preformal, pues en este paradigma hay aún una indiferenciación entre los ámbitos formal, no formal e informal de la educación con y sobre cine. El periodo de auge de este paradigma, al que se denomina aquí momento preclásico, se extendió de 1896 a 1924 aproximadamente.

b) *Paradigma clásico*. Propone el cine educativo como material de apoyo para la educación formal. Su periodo de apogeo, al que se denomina momento clásico, va de 1924 a 1964, aproximadamente.

c) *Paradigma moderno*. Piensa el cine de entretenimiento como herramienta educativa para la educación formal. Este paradigma tiene dos momentos: el primero, denominado primera modernidad, que inició alrededor de 1965 y terminó en 1984, aproximadamente, y el segundo, denominado segunda modernidad, que constituye el momento de auge de este paradigma y que comenzó alrededor de 1985 y continúa hasta la fecha.

d) *Paradigma posmoderno*. Propone el cine como experiencia educativa y a la experiencia educativa como cine. Este paradigma comienza apenas a vislumbrarse.

Resulta claro que la relación tan larga y compleja entre el cine y la educación requiere trascender las visiones limitadas a disciplinas, regiones, periodos, subgéneros o casos y emprender abordajes panorámicos de carácter tipológico y paradigmático desde el campo de los estudios de cine. El presente trabajo espera ofrecer una primera visión panorámica de este tipo que sirva para estudiar, por ejemplo, la historia de la relación entre el cine y la educación en México. La propuesta tipológica que aquí se hace permitiría hacer un diagnóstico sistemático del estado de los distintos ámbitos de la

educación con y sobre cine y proponer, con base en ello, medidas (políticas públicas, programas escolares, publicaciones e investigaciones) para avanzar en cuestiones que, como la alfabetización audiovisual obligatoria, no se han implementado en nuestro país.

Por otra parte, el modelo paradigmático bien pudiera constituir una herramienta para que los docentes ubiquen las distintas prácticas educativas que involucran el cine en la educación formal y que, de este modo, puedan ampliar el aprovechamiento de las películas en la enseñanza-aprendizaje de sus disciplinas y de otras esferas.

Referencias

- Acland, C. R. y Wasson, H. (2011). *Useful cinema*. Duke University Press.
- Alexander, G. (2014). *Academic Films for the Classroom: A History*. McFarland y Company.
- Benjumea, M., Gutiérrez Tamayo, A., Jaramillo, O., Mesa Arango, A. y Pimienta Betancur, A. (2015). Formación Ciudadana (FC) y Educación para la Ciudadanía (EpC). Aproximaciones conceptuales y mínimos compartidos. *Revista Temas* (5), 211-224.
- Chandra, S. S. y Sharma, R. K. (1996). *Sociology of Education*. Atlantic Publishers and Distributors.
- Elliott, G. M. (Ed.). (1948). *Film and Education. A Symposium on the Role of the Film in the Field of Education*. Philosophical Library.
- González de Arce Arzave, R. B. (2023). *Teoría, historia y análisis de las relaciones entre cine y educación* [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Gudiño Cejudo, M. R. (2012). Un recorrido por el acervo filmográfico de la Secretaría de Salud de México. *História, Ciências, Saúde-Manguinhos*, 19(1), 325-334.
- _____ (2014). La salud de los mexicanos, un tema de película de los años sesenta. *Memoria y Sociedad*, 14(28), 125-136.
- _____ (2016). *Educación higiénica y cine de salud en México 1925-1960*. El Colegio de México.

- Herrera León, F. (2008). México y el Instituto Internacional de Cinematografía Educativa, 1927-1937. *Estudios de Historia Moderna y Contemporánea de México*, 36, 221-259.
- Parra Meza, Ó. (2004). *Cine y educación: el cinematógrafo como instrumento educativo en México 1921-1950* [Tesis de licenciatura]. Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.
- Peterson, J. L. (2013). *Education in the School of Dreams. Travelogues and Early Nonfiction Film*. Duke University Press.
- Smith, F. J. (9 de julio de 1913). The Evolution of the Motion Picture: VI – Looking into the Future with Thomas A. Edison. *The New York Dramatic Mirror*, 24.
- Southern, A. (2016). *The Ministry of Education Film Experiment*. Palgrave Macmillan.
- Zavala, L. (2021). Enseñar filosofía a través del cine: un panorama bibliográfico. *Praxis & Saber*, 12(29), 1-23.
- _____ (2022). (11 de enero de 2022). *Teoría y práctica de la Historia del Cine en México*. Conferencia sobre Teoría latinoamericana del cine impartida en el Doctorado en Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM-Cuajimalpa, México.
- _____ (Coord.) (2014). *Cine y educación: de la teoría a la práctica*. Facultad de Filosofía de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Tipos Gráficos Editorial y Comunicación y SEPANCINE.
- _____ (en prensa). ¿Cuáles son las tendencias en la teoría del cine? en *Elementos de análisis cinematográfico. Hacia una teoría paradigmática del cine*. ENAC, UNAM.

Semblanzas

Raquel Graciela Gutiérrez Estupiñán

Profesora-investigadora en el Posgrado en Ciencias del Lenguaje del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vélaz Pliego” de la BUAP. Miembro del SNII desde 2002. Oficialmente retirada del trabajo académico en 2024, continúa con su colaboración en las actividades del Seminario de Estudios Cinematográficos (SEC), del cual es Miembro fundador. Tiene a su cargo la dirección de dos tesis de doctorado y forma parte del comité de seguimiento de una más. Sus líneas de investigación, así como sus publicaciones, giran en torno al discurso narrativo en diversos soportes: texto literario, historias de vida y análisis cinematográfico.

Jaime Villarreal

Licenciado en Letras Españolas por la UANL, maestro en Ciencias del Lenguaje por la BUAP y doctor en Humanidades-Literatura por la UAM-I. Entre otras instituciones, ha sido académico de la UANL, el ITESM y la Universidad de Guanajuato. Actualmente es profesor-investigador del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vélaz Pliego” de la BUAP. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 2 y Coordinador del Posgrado en Ciencias del Lenguaje de la misma institución. En sus investigaciones dialogan estudios culturales, intermediales y teoría crítica. Ha editado cuatro volúmenes de estudios críticos e intermediales, publicado ensayos y artículos en revistas académicas internacionales y es autor de *Lectofilias. Ensayos y notas críticas* (UANL, 2012) y *Mariátegui: la experiencia estética revolucionaria* (UG, 2016).

Miguel Sáenz Cardoza

Doctor en Ciencias del Lenguaje, maestro en Estética y Arte y artista visual. Actualmente es posdoctorante en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vélaz Pliego” de la BUAP, con el proyecto *Cine*,

mito y mundo, apoyado por la SECIHTI. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, miembro del Seminario de Estudios Cinematográficos y codirector de El Espejo Humeante. Cineclub. Entre sus intereses de investigación figuran la narración audiovisual, la mitología comparada, los estudios culturales y la filosofía del arte. Recientemente publica “Resistencia de los medios puros. La crítica de la violencia de Walter Benjamín como filosofía del arte” publicado en *Manifestaciones de la violencia* (Cárdenas y Oliveira, editores, 2025).

Andrea Coghi

Doctor en Ciencias del Lenguaje en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, licenciado y maestro en lenguas y literaturas extranjeras en la Università degli Studi di Milano. Vive en México desde 2012, donde es docente en varias universidades del área de Puebla en disciplinas de lenguas, análisis fílmico, literatura y estudios del lenguaje. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores y actualmente realiza una estancia posdoctoral en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades “Alfonso Vález Pliego” de la BUAP. En sus investigaciones y ensayos divulgativos se ocupa de teoría literaria aplicada al aprendizaje, del análisis literario y fílmico y de la transposición de la literatura al cine.

Juan Carlos Cedeño Salazar

Licenciado en Lingüística y Literatura Hispánica por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Maestro y Candidato a Doctor en Ciencias del Lenguaje. Sus líneas de investigación incluyen la narratología y la transposición cinematográfica, la intermedialidad, la neurofilmología y los estudios cognitivos en cine. Es miembro del Seminario de Estudios Cinematográficos del Posgrado en Ciencias del Lenguaje.

Fernando Huesca Ramón (†)

Egresado de la licenciatura en Biología por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), la licenciatura en Filosofía por la BUAP. Maestría en Filosofía por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y doctor en Filosofía por la UNAM. Ganador del Premio Nacional de Tesis Doctoral en Filosofía 2015 por la Asociación Filosófica de México con la tesis “Economía política clásica en Hegel: valor, capital y eticidad”. Profesor

de Filosofía en nivel licenciatura y posgrado, así como de Estética y Arte en la BUAP y la UNAM.

Analia Melamed

Es Profesora y Doctora en Filosofía por la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Se desempeña como Profesora titular en las cátedras de Introducción a la Filosofía y de Problemas Filosóficos Contemporáneos de la UNLP. Dicta el seminario Estética correspondiente a la Maestría de Estética de la Facultad de Artes, UNLP. Es investigadora y subdirectora del Centro de Investigaciones en Filosofía (CIEFI, UNLP). Es editora responsable de *Revista de Filosofía* (La Plata). Se especializa en Marcel Proust y en estética contemporánea, temas sobre los que ha realizado numerosas presentaciones a congresos y publicaciones. Recientemente ha publicado *Adiós al cuerpo* (Prometeo, 2022) y compilado *Perspectivas filosóficas: Vocabularios, problemas y disciplinas de la modernidad a hoy* (Edulp, 2025).

Tatiana Staroselsky

Profesora y Doctora en filosofía por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata (FaHCE-UNLP), donde se desempeña actualmente como docente en la cátedra de Filosofía Contemporánea. Ha sido becaria doctoral del CONICET, el Servicio Alemán de Intercambio Académico (DAAD) y la Red de Macrouiversidades de América Latina y el Caribe y ha realizado estancias académicas en la Universidad Humboldt de Berlín y en la Universidad Nacional Autónoma de México. Durante su investigación posdoctoral se dedicó a indagar las posibilidades de producción de filosofía en formato de video y a explorar la hipótesis de un giro audiovisual en la filosofía actual.

Liliana García Rodríguez

Doctora en filosofía por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es profesora del departamento de filosofía de la Universidad de Guanajuato. Sus líneas de investigación son estética y filosofía del arte, estudios de cine y feminismo. Ha colaborado en revistas, libros colectivos y divulgación. Coordinadora académica de la colección editorial Découpage, publicaciones de materiales inéditos de creación cinematográfica. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores; actualmente es coordinadora

de igualdad y corresponsabilidad social del Campus Guanajuato, de la Universidad de Guanajuato.

Fabián Calderón Martínez

Licenciado en Historia por parte de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), cuenta con una maestría y es egresado del doctorado en Ciencias del Lenguaje, ambos posgrados de la misma institución. Actualmente se desempeña como docente en la licenciatura de Arquitectura en la BUAP. Se dedica a la investigación de espacios virtuales y la representación de la historia en los videojuegos y la realidad virtual. Cuenta con un artículo publicado en la Universidad Nacional de Colombia y ha participado como ponente y conferencista en distintas instituciones educativas del país.

Lauro Zavala

Es doctor en literatura hispánica por El Colegio de México. Profesor-investigador titular en la UAM-X desde 1984. Perteneció a la Academia Mexicana de Ciencias, la Academia Norteamericana de la Lengua Española y el Sistema Nacional de Investigadores. Ha sido profesor invitado en New York University. Sus libros más recientes como autor individual son: *Estética y semiótica del cine* (UNAM, 2023) y *El placer del cine. Conversaciones sobre análisis cinematográfico* (UAM-X, 2024).

Rocío González de Arce Arzave

Es doctora en Humanidades en la UAM-X dentro de la línea de Teoría y Análisis Cinematográfico. Es maestra en Estudios de Arte (UIA) y está diplomada en Cine, Teoría y Análisis Cinematográfico, Historia del Cine e Historia del Arte. Coordinó, entre 2010 y 2014, las actividades de Cineclub CírculoKiné en el Centro Cultural Iztapalapa. En 2014 curó la exposición “Memoria en Celuloide: La historia de la exhibición cinematográfica en México a través de sus objetos” y ha realizado dos medimetrajes documentales: *Permanencia voluntaria* y *Anagnórisis: el análisis cinematográfico en México*.

El cine en el umbral. Tradición y modernidad en la narración audiovisual, edición de Raquel Gutiérrez Estupiñán, Jaime Villarreal y Miguel Sáenz Cardoza, se publicó como libro electrónico de acceso gratuito en noviembre de 2025. Para la composición tipográfica se utilizaron las familias de Minion Pro y Nirmala.

Entre los paradigmas de la tradición y la modernidad que le dan forma a nuestra cultura se dibuja una frontera: un lugar de encuentro y de crisis que se evoca en el título de este libro a través del cronotopo bajtiniano del umbral. Los textos aquí reunidos exploran distintos modos en que ambas visiones del tiempo y de la historia reconfiguran la narración audiovisual contemporánea. Sus tres secciones encuentran en el cine y otras artes un testimonio vivo de ese espacio de disputa y convergencia, ya sea mediante el análisis puntual de problemas y motivos específicos o desde una mirada transversal, metateórica y panorámica.



BUAP



ICSYH
"ALFONSO VELLEZ PUECO"

