



Universidad  
de Guanajuato

**CAMPUS GUANAJUATO**  
**DIVISIÓN DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO**

**DOCTORADO EN ARTES**

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica

Trabajo de titulación en la modalidad de tesis que para  
obtener el grado de Doctora en Artes presenta:

María Refugio Soto Suárez





Universidad  
de Guanajuato

**CAMPUS GUANAJUATO**  
**DIVISIÓN DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO**

**DOCTORADO EN ARTES**

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica

Trabajo de titulación en la modalidad de tesis que para  
obtener el grado de Doctora en Artes presenta:

María Refugio Soto Suárez

Director de Tesis  
Dr. Benjamín M. Valdivia Magdaleno

## **Agradecimientos:**

Agradezco al Dr. Pedro del Villar Quiñones, por la paciencia y los consejos que siempre recibí durante mis estudios de Doctorado, por haber contribuido en la lectura del trabajo final y sobre todo por su comprensión en los momentos difíciles cuando la investigación tenía que seguir adelante.

Al Dr. Gabriel Medrano que aceptó leer y revisar el trabajo terminado. Gracias por sus opiniones, sugerencias y comentarios, que enriquecieron la investigación.

De igual manera se le agradece su apoyo a la Dr. Andrés Olvera, por sus hábiles revisiones al trabajo.

A la Dra. Dianne, con quien estoy muy agradecida por todas sus enseñanzas, por abrir mi mente a una nueva forma de analizar y por hacerme consciente de los alcances de la investigación alentándome a trabajar nuevas propuestas. Gracias también por todo el material que me fue proporcionado y por hacer una revisión minuciosa del trabajo, por el tiempo invertido, la gran amistad y el apoyo que me ha brindado en estos años.

Por último, quiero expresar mi agradecimiento al Dr. Benjamín Valdivia, quien ha conducido por años este proyecto y otros más, por escuchar mis planteamientos a los diversos problemas de investigación y por darme las herramientas justas para seguir adelante, por todas las sesiones de sus seminarios que siempre han sido muy valiosas y que me formaron en la disciplina filosófica y del análisis de las teorías estéticas, por ayudarme a unificar dos de mis más grandes aficiones en la vida: la filosofía y el cine. Gracias por todo el apoyo incondicional durante todos estos años, por ser un gran ejemplo y por haber tenido la fortuna de aprender de su gran sabiduría.

## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	I
<b>Antecedentes</b> .....	VI
<b>Descripción de novedades</b> .....	IX
<b>Preguntas a la investigación o aclaración del problema</b> .....	X
<b>Capítulo primero</b>	
<b>1. La estética y el cine</b> .....	1
1.1 La estética .....	4
1.2 La proporción áurea aplicada en la imagen metafórica del cine .....	14
1.4 El contenido y la forma en el arte cinematográfico .....	23
<b>Capítulo segundo</b>	
<b>2. Corrientes estéticas del cine</b> .....	34
2.1 La estética en el cine de Sergei Eisenstein.....	35
2.2 Cine impresionista francés .....	47
2.3 La pintura y el cine .....	50
2.4 Neorrealismo italiano .....	55
2.5 El cine mexicano de la década de 1970: <i>Canoa</i> a sus 40 años un caso específico .....	64
<b>Capítulo tercero</b>	
<b>3. El lenguaje cinematográfico</b> .....	72
3.1 Consideraciones generales del lenguaje .....	73
3.2 Lenguaje verbal: dos actores y una película mexicana .....	79
3.3 Lenguaje y Percepción visual .....	86
<i>La percepción: aspectos filosóficos</i> .....	86
<i>George Lakoff y Johnson Mark: La mente y sus necesidades</i> .....	88
<i>Lo real y lo ilusorio en la percepción</i> .....	90
<i>La percepción visual</i> .....	92
<i>Los movimientos oculares sacádicos</i> .....	93
<i>La atención visual en los elementos gráficos y el concepto de Gestalt</i> .....	97
<i>El lenguaje visual</i> .....	99
3.4 Construcción de códigos del lenguaje visual utilizados en el cine ..	101

## Capítulo cuarto

<b>4. Metáfora</b> .....	110
4.1 El concepto de metáfora .....	110
4.2 La metáfora cinematográfica .....	135
4.3 Características y propiedades de la metáfora cinematográfica .....	140
4.4 Casos de metáfora en el cine .....	146
<i>Stachka (1925) de Seguei M. Eisenstein</i> .....	146
<i>La souriante madame Beudet (1923) de Dullac</i> .....	150
<i>Miracolo a Milano (1951) de Vittorio de Sica</i> .....	152
<i>El bruto (1953) de Luis Buñuel</i> .....	155
<i>El apando (1969) de Felipe Cazals</i> .....	156
<i>El imperio del sol (1987) de Steven Spielberg</i> .....	158
<i>Life of Pi (2012) de Ang Lee</i> .....	161
<i>La región salvaje (2016) de Amat Escalante</i> .....	164
4.5 Felipe Cazals y Amat Escalante: Los directores y la metáfora cinematográfica .....	165
<b>Conclusiones</b> .....	171
<b>Anexos</b> .....	175
La tradición de lo bello .....	175
El origen de la proporción áurea .....	184
Las proporciones del cuadro cinematográfico.....	190
<b>Palabras clave</b> .....	193
<b>Referencias</b> .....	195

## INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se da respuesta a la siguiente cuestión: ¿Cómo se construye la metáfora cinematográfica? La metáfora cinematográfica está hecha a partir de un lenguaje percibido por medio del sentido de la vista y el oído. Lo que la mente humana percibe son conceptos que se dan dentro de las categorías estéticas como lo bello, lo cómico, lo sublime, lo trágico y lo grotesco, entre otros. La metáfora es un vehículo por medio del cual se trasmite el concepto de una idea que viaja a través de un lenguaje construido en base a la ilusión del movimiento. El ser humano conforme evoluciona construye nuevos lenguajes y la metáfora cinematográfica es un indicio de que el lenguaje cinematográfico debe estudiarse con el mismo rigor que se estudia el lenguaje literario.

La interrogante inicial se encuentra estrechamente ligada a la estética y el lenguaje. La relación de la metáfora cinematográfica con la estética resulta de los efectos que produce en el espectador al recibirla. Una película puede producir sentimientos diversos y reacciones experimentadas a partir de las imágenes metafóricas percibidas. El lenguaje es otro de los elementos que se encuentran ligados a la creación de la metáfora cinematográfica. El cine tiene su propio sistema de signos y los códigos por medio de los cuales se emite una idea son muy distintos. El lenguaje es la base donde se forma la metáfora.

En el primer capítulo se estudia la estética y su relación con el cine. La estética y el cine son disciplinas que surgieron en el mundo contemporáneo. No pertenecen a la época de los clásicos, pero resulta necesario mencionar a Aristóteles y los griegos porque conceptos como el de belleza y la proporción áurea son útiles en la producción cinematográfica.

El concepto de armonía se encuentra estrechamente ligado al concepto de proporción. La proporción dorada ha participado en la composición de algunas imágenes cinematográficas. Por otra parte, la proporción de la pantalla cinematográfica encuentra nexos con la proporción dorada. El fenómeno de la proporción áurea percibida por la mente humana prueba una de las capacidades

que tiene el ser humano para unir dos elementos, es aquí donde interviene el concepto de metáfora.

Las categorías estéticas se relacionan con los géneros en los que se clasifican las películas. Es común encontrar apartados de películas de drama, suspenso, terror, romance, así como encontrar obras de arte que destacan por el tema que manejan ya sea el terror, la alegría, el pánico, etc. Las metáforas también encuentran sus propias categorías, pues hay algunas que se refieren a la tristeza, el deseo, el pánico, entre otros sentimientos. En el capítulo primero, que se refiere a la estética, se define la manera en que el cine se ha relacionado con esta disciplina y las implicaciones que tiene para su estudio.

La proporción áurea como parte de la composición estética del cine encuentra su mayor relación en la proporción de la pantalla cinematográfica. La investigación prueba la manera en cómo las distintas pantallas que se han utilizado para la elaboración de la imagen cinematográfica se acerca cada vez más a la proporción áurea. Para los griegos esta proporción que se hallaba en la naturaleza generaba una armonía especial en los objetos y producía en el ser humano la experiencia estética. Las imágenes del cine en su carácter metafórico pueden ser elaboradas bajo esta proporción armónica y esto prueba que para el ser humano la proporción áurea clásica sigue teniendo gran peso en la producción del objeto artístico.

Analizar la forma y el contenido de una obra de arte son dos partes esenciales para el análisis de la estética que le compone. Las metáforas cinematográficas no están exentas de estos dos elementos. El contenido siempre remite al tema o la idea que se expresa. La forma se refiere a los elementos técnicos utilizados en la elaboración de la imagen. Es por eso que en la investigación se han establecido una serie de ejercicios que ayudan a determinar qué es lo propio del contenido y qué es aquello que le compete a la forma de una obra cinematográfica. Una vez que el lector comprende estas dos partes de la composición de una obra cinematográfica le será más fácil distinguir cuál es el contenido de una metáfora y qué recursos técnicos se utilizan en su forma.

Por otra parte, en el segundo capítulo se ha insertado una breve serie de diferentes corrientes estéticas. En estas corrientes el lector identificará las distintas maneras en las que se ha producido la obra cinematográfica en varias etapas históricas. De éstas corrientes se han utilizado algunos títulos para ejemplificar casos de metáforas que se mencionan en el cuarto capítulo. Para los estudiosos del cine es indispensable hacer un recorrido a las diferentes corrientes estéticas que ha tenido el cine. Con ello se puede apreciar cómo es que el cine se ha transformado con una gran velocidad al pasar de los años. El cine, es una disciplina que tiene la capacidad de cambiar la forma de sus imágenes con la misma rapidez que cambia la tecnología. Esto ha provocado que la imagen cinematográfica sea completamente distinta entre una corriente cinematográfica y otra. Así como en la pintura o en la literatura, la imagen cinematográfica ha generado sus propias corrientes, el cine también lo ha hecho. Este fenómeno explica el por qué algunas metáforas cinematográficas también pertenecen a distintas corrientes de elaboración.

En el tercer capítulo se hace un estudio sobre el lenguaje. Los vínculos entre la construcción del lenguaje cinematográfico son indispensables para explicar el origen de la metáfora cinematográfica. El lenguaje cinematográfico construye sus propios códigos. Estudiar su construcción ha llevado a revisar las estructuras clásicas del lenguaje. No obstante, resulta menester indicar que en la película no hay un mensaje de vuelta. El espectador sólo recibe la información, pero no hay a quién contestarle un mensaje. Es por este fenómeno que el lenguaje cinematográfico se diferencia del lenguaje convencional entre los seres humanos y por eso se tienen que construir sus propios códigos.

El lenguaje verbal utilizado de manera convencional entre los seres humanos sólo puede ser una herramienta de elaboración de una película. Es por eso que dentro del guion cinematográfico se identifican figuras del lenguaje como la metáfora. Éstas se usan para dar énfasis a la narrativa de una película. Existen otros recursos como los modismos que se utilizan en el lenguaje popular de algunos personajes clásicos de las películas del cine mexicano. Tal es el caso de *Tin Tan* o *Cantinflas* que utilizaban las peculiaridades del lenguaje verbal como un accesorio de la elaboración o construcción cinematográfica.

Es necesario diferenciar en el cine el discurso audiovisual y el sistema de la lengua. La lengua contiene expresiones que se explican en cuanto a su significante y su significado y son parte de un conjunto de códigos diseñado para que los seres humanos se comuniquen ideas entre sí. En el discurso audiovisual el ser humano se convierte en un receptor de códigos, en un contemplador de ideas.

Por último, una vez que ya se han analizado los componentes esenciales de la imagen cinematográfica se explica cómo se construye una metáfora cinematográfica. Se establecen las características y propiedades que componen a una metáfora cinematográfica. Los distintos ejemplos de metáforas mencionados nos permiten exponer las diferentes formas en las que una metáfora puede ser expuesta. Se agregan además entrevistas realizadas a dos directores del cine mexicano de distintas generaciones. Felipe Cazals, quien ha realizado su obra más importante en la década de 1970. Amat Escalante, su última obra ha sido presentada en 2016. Ellos muestran cuál es la visión hacia la metáfora desde el punto de vista del realizador de la imagen cinematográfica.

La metáfora es un tema vigente para aquellos que buscan estudiar el cine desde una perspectiva académica. En México, existen dos escuelas importantes de cinematografía, pero en el país se acostumbra al estudio del trabajo de producción más que de análisis teórico. Hace falta que el cine sea reconocido por sus alcances teóricos, como la construcción de la metáfora en su sentido estético y de expresión del lenguaje. Cuando los productores se enfocan a realizar películas que hablan de historias sencillas tienden a caer en producciones que sólo encajan en el ámbito comercial.

El cine va más allá de ser una pantalla que proyecta imágenes en movimiento. Estudiar el cine conduce a estudiar un objeto donde su componente principal es lo ilusorio. Esto lleva a pensar que la mente tiene la capacidad de generar objetos artísticos efímeros, que se quedan impresos de tal forma que pueden ser recordados y nada puede ser tocado, medido o contado. Una imagen cinematográfica se genera en la mente y permanece ahí. Cuando esta imagen tiene de la capacidad de convertirse en metáfora de algo entonces se habla de un nivel de elaboración de la imagen en la mente.

El cine siempre ha ofrecido al ser humano un espacio para mantener activa la imaginación. La imagen visual va cambiando a grandes pasos conforme la tecnología se transforma. Existen otras condiciones que desde el tiempo de los antiguos griegos siguen gestándose, como la belleza, la metáfora, las categorías estéticas, entre otras. La imagen visual es una de las más rápidas y prácticas de percibir para el ser humano. Es por lo que la producción cinematográfica se ha convertido en un gran descubrimiento para la humanidad. Se llevan muy pocos años de cine en relación a otras disciplinas artísticas como la pintura o la literatura que se practican desde los principios de la Historia. Hay muchos aspectos teóricos en la imagen cinematográfica que no han sido explorados aún. Por lo anterior ha surgido el interés en el estudio de la metáfora cinematográfica.

## ANTECEDENTES

El cine es una práctica que ha llegado a ocupar un lugar dentro de las artes. El resultado de la obra cinematográfica comprende la expresión de ideas. Las ideas que se comunican a través del cine tienen una estrecha relación con el funcionamiento mental. A través de éstas ideas los espectadores pueden hallar en la obra conceptos sobre el mundo que les rodea y hace posible que el sujeto que contempla una película conozca su entorno o en otros casos lo reafirme. Uno de los recursos más importantes que ofrece la obra cinematográfica es la expresión de ideas que logran un efecto en el espectador estimulando las pasiones, sentimientos y emociones. El arte, en general tiene dicho efecto y por lo tanto la obra cinematográfica es parte.

Las metáforas logradas por medio de la imagen cinematográfica utilizan su propio lenguaje y su propio sistema de signos. El propósito de una metáfora en general consiste en comunicar una idea a través de recursos que antes no han sido utilizados para que aquel que la reciba encuentre una idea expuesta de una manera singular. En el caso del cine, las metáforas se pueden lograr por medio de la fotografía y el sonido, incluso el silencio.

La metáfora ha sido estudiada desde la filosofía antigua, siendo Aristóteles uno de los más grandes exponentes. Sin embargo, como lo indica Derridá en su texto *La retirada de la metáfora* su estudio no ha terminado. Estudiar la metáfora es necesario, dado que el ser humano sigue utilizando el lenguaje como una necesidad infinita, es decir, que mientras no deje de existir en el mundo su necesidad de crear un sistema lingüístico no terminará; en consecuencia, la creación de metáforas tampoco. El lenguaje cinematográfico es una invención que data desde 1885, si se consideran las primeras producciones de los hermanos Lumière con sus proyecciones de imágenes en movimiento, mientras que el lenguaje de la poesía ya existía desde los griegos. Es por eso que el lenguaje cinematográfico y en específico, su metáfora, tienen mucho qué decir. La metáfora que ofrece la literatura es distinta a la metáfora que ofrece el cine, en cuanto a su forma.

La metáfora ha sido estudiada Aristóteles en *La retórica*. Heidegger lo hace desde su carácter ontológico y metafísico. Paul Ricoeur escribe sobre ella en su texto *La metáfora viva*. Derridá habla de su retirada refiriéndose a ella como una puesta del ser en epojé (Derridá, J., 1984). Indica que la metáfora permite la retención del ser, esto le aprueba cuestionar a Heidegger, en cuanto que el ser no es nada, el carácter ontológico que le proporciona. También Derridá hace una nueva aportación y permite un nuevo análisis de la metáfora al definirla como aquello que transporta y conduce, trasporta una idea no la cambia ni la adorna con otros objetos, es sólo un vehículo conductor de ella; no se olvide que la metáfora permite el conocimiento de la idea.

Definida la metáfora en general es preciso saber quiénes se han encargado del estudio del lenguaje cinematográfico. Jean Mitry considera que el montaje tiene elementos que logran un efecto metafórico en la composición del cine (Mitry, J., 1990). Christian Metz habla sobre los conceptos retóricos aplicados en el cine (Metz, C., 2002) así como N. Roy Clifton (Clifton, N. R., 1983). Un análisis sobre la metáfora en el cine lo hace Trevor Whittock en su libro *Metaphor and film* en él indica que la metáfora cinematográfica no es más que una metonimia, es decir, sólo un mecanismo donde se utiliza un objeto para referirse a otro. No tendría las cualidades que alcanza la metáfora pues sus recursos sólo son el montaje, el plano y la diégesis. (Whittock, T., 1990).

Sergei Eisenstein propone el estudio del lenguaje cinematográfico específicamente desde el montaje, pues es éste el que encierra todos los elementos necesarios para que sea posible el envío de las ideas. Sin embargo, su estudio apunta sobre lo cultural más que lo artístico puesto que considera a la estética del cine como una moda que suele pasar prontamente mientras que la cultura puesta en el cine permanece. Se entiende entonces que el lenguaje cinematográfico perdura más cuando trata sobre ideas culturales de una sociedad que cuando sólo se enfoca en elementos artísticos. (Eisenstein, S., 2003).

Jean Mitry tiene una perspectiva muy estricta, sobre la producción cinematográfica, dice lo siguiente:

Contrariamente a lo que ocurre en otros dominios, el arte cinematográfico no está, no puede estar basado en principios estéticos, sino en funciones lógicas y psicológicas de las que estos principios no son más que una aplicación formal

(Mitry, J., 1984).

Y sobre la lingüística indica:

El cine no habla con palabras sino con cosas, sin suprimir por ello la posibilidad de generalizar a partir de lo individual ni de abstractizar a partir de lo concreto. En una película no puede haber más proposiciones de hechos, en el sentido de que todo hecho lingüístico es consecuencia de los sucesos descritos, de las situaciones denotadas. Los valores significantes se deben a un ordenamiento particular de tales proposiciones, ordenamiento que no puede dejar de ser lógico, porque en caso contrario los hechos en cuestión aparecerían como no reales o absurdos.

(Mitry, J., 1984).

La visión de Mitry está dirigida al campo psicológico del funcionamiento mental. Es por eso que en las citas anteriores pareciera que en el cine finalmente los elementos artísticos no son importantes. Esto ayuda a ver un punto de vista contrario.

Los autores enunciados aquí proporcionan distintas visiones sobre el tema de estudio que es la metáfora en la producción cinematográfica. El cine necesita estudiarse bajo estas perspectivas puesto que se ha insertado con él un lenguaje por medio de la imagen. Cuando alguien ve una película está participando en el lenguaje de la imagen, de esta manera la imagen toma gran fuerza en la medida de que puede convertirse en crítica.

## DESCRIPCIÓN DE NOVEDADES

El lenguaje cinematográfico ha generado estilos muy parecidos a los de la literatura. Por ejemplo, tenemos el caso de Vugar Efendi, en 2016 realizó una serie de hace video-ensayos. Existen casos donde las matemáticas son utilizadas para generar la simetría como en las producciones de Stanley Kubrick. Esto nos demuestra que el lenguaje cinematográfico es tan flexible que se puede analizar desde distintos enfoques y en consecuencia la metáfora cinematográfica puede generarse a partir de varios elementos como la simetría, la narración de la historia, el color, el sonido, etc.

La metáfora cinematográfica es un elemento de la retórica del lenguaje cinematográfico. El cine comercial y el cine de arte pueden generar dicho elemento, la diferencia es el tipo de recursos que se utilicen y la idea que se quiere transmitir. El cine de arte opta por transmitir metáforas vivas, originales, en cambio, el cine comercial transmite metáforas sencillas de carácter inmediato que no requieren interpretaciones complicadas o tener conocimientos previos. Es por eso que el análisis de una metáfora cinematográfica puede aplicarse a todo el cine, incluyendo las distintas corrientes estéticas que han surgido a través de la historia del cine. Por lo anterior es importante, antes de saber cuáles son las características y propiedades de una metáfora cinematográfica, saber en qué consiste la composición de los elementos estéticos del cine y la estética en general, así como los códigos del lenguaje audiovisual, que es en el que se manifiesta.

## **PREGUNTAS A LA INVESTIGACIÓN O ACLARACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Qué relación tiene la metáfora cinematográfica con la estética y el lenguaje?

La metáfora es un elemento que forma parte de la composición estética de una película. Es un recurso que se utiliza para dar énfasis al mensaje que se quiere transmitir al espectador. Tiene relaciones con elementos como lo bello y la armonía. Lo bello se relaciona con la metáfora cinematográfica porque adorna la idea que se quiere transmitir al espectador y provoca una sensación de agrado. La metáfora cinematográfica se compone de imágenes visuales que son percibidas por medio de la vista y el oído principalmente. Por medio de la vista se pueden percibir las proporciones que generan una armonía visual, muchas veces reflejadas en la composición de la imagen a través del número áureo.

El lenguaje tiene una función poética. Dentro del lenguaje cinematográfico encontramos a la metáfora como una figura retórica, igual que en la literatura, no obstante, la metáfora cinematográfica se elabora a partir de elementos visuales. Es una imagen visual que contiene elementos técnicos cinematográficos como el plano, el encuadre, las proporciones de la pantalla, el color, el montaje, etc. La metáfora cinematográfica ayuda a transmitir una idea y tiene varias características que se dan en la narración del argumento que maneja la historia

¿Cómo se contestó la pregunta?

Haciendo una revisión del concepto tradicional de estética, lo bello, la proporción áurea, las corrientes estéticas que se han generado a través de la historia del cine, sobre el lenguaje cinematográfico, percepción, sobre los códigos del lenguaje audiovisual, utilizando casos y ejemplos de metáfora en el cine según las corrientes estéticas mencionadas, realizando una propuesta del conjunto de características y propiedades que tiene la metáfora cinematográfica y entrevistando a dos directores sobre su trabajo de producción con el fin de saber si la realización de una metáfora cinematográfica se hace de manera consciente.

¿Por qué es una pregunta que vale la pena?

Porque el cine es una práctica que tiene pocos años de creación, a diferencia de otras prácticas artísticas como la pintura o la literatura. Depende mucho de los avances tecnológicos para desarrollar dos de sus componentes más importantes: el video y el sonido. También depende de los avances científicos que determinan las capacidades cerebrales del ser humano y su evolución, es por eso que conforme se va recorriendo el tiempo, la humanidad crea nuevos lenguajes basados en códigos, que permiten una mayor facilidad de apreciación metafórica. Estudiar el cine, desde su composición metafórica genera conocimiento sobre los recursos utilizados en las técnicas de la composición estética y las figuras retóricas de su lenguaje.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## **LA ESTÉTICA Y EL CINE**

### ***Capítulo primero***

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

En este primer capítulo se realiza un estudio sobre la definición de estética y su relación con el cine. El objetivo principal es el estudio de la metáfora creada a partir de la imagen cinematográfica. La metáfora es una figura del lenguaje que se utiliza comúnmente en la composición literaria. En los primeros capítulos es menester referirse a la metáfora como una “figura retórica que consiste en identificar un término real con uno imaginario que mantiene una relación o semejanza” (Diccionario, 2016). Por ejemplo, pensemos en el caso de una metáfora cinematográfica. Se tiene un término real, es decir, el mensaje que se quiere transmitir, este mensaje puede ser una pasión desmedida entre dos personas, entonces habrá que utilizar un término imaginario que sustituya al término real. Se le llama término imaginario porque el espectador debe hacer uso de la imaginación para relacionar los términos. El elemento que sustituye al término real en la metáfora puede ser un acercamiento al fuego de una chimenea.

Se debe tener en cuenta que la imagen fílmica se diferencia de la imagen literaria debido a los elementos que componen a cada una. La primera se elabora a partir de los medios visuales y herramientas comunes como son las cámaras de video, actores, locaciones, luz, color, por mencionar algunas. La segunda está elaborada a partir de la palabra escrita o el lenguaje hablado. Las dos imágenes generan en el receptor una imagen específica que se alberga en la mente como una impresión en el pensamiento para después generar una experiencia estética. En dicha experiencia se alojan las ideas conducidas por medio de las metáforas. La experiencia estética produce en el espectador de cine o en el lector toda clase de sentimientos como goce, deleite, repulsión, terror, etc.

En el caso de la metáfora cinematográfica, elaborada a partir de la imagen fílmica, el sentido externo más importante es el de la vista pues es el que reacciona en un primer instante con el objeto. El oído también es importante puesto que el sonido completa la estructura de la imagen cinematográfica. Cabe mencionar que al principio el cine era mudo, aunque las películas llegaron a acompañarse de banda sonora nótese que en sus inicios la intención del cine era lograr un arte puramente visual. La metáfora cinematográfica es el objeto artístico en el cual, a partir de la percepción visual se recibe el contenido de una idea. Desde de la estética es posible

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

analizar cómo se percibe y compone una metáfora cinematográfica. En el presente capítulo se contestarán las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué relación tiene la metáfora cinematográfica con la percepción visual?
2. ¿Cuáles son las técnicas y los procesos creativos que utiliza el artista para elaborar una metáfora cinematográfica?
3. ¿Cómo se da la metáfora cinematográfica en su forma y en su contenido?

Estas cuestiones plantean el problema que aborda la metáfora cinematográfica y ayudan a definir el panorama de estudio. El lenguaje cinematográfico es considerado como un tipo de lenguaje audiovisual. Dentro del lenguaje cinematográfico se pueden establecer figuras retóricas que adornan sus características logrando una composición estética. Una de estas figuras, que es el objeto de estudio al que se dirige esta investigación es la metáfora.

## 1.1. LA ESTÉTICA

El estudio sobre la estética no sólo se ocupa de lo bello y su relación con las obras de arte; como se entiende comúnmente. La estética vista desde una perspectiva filosófica estudia los problemas que tratan la relación entre los objetos artísticos y los sentidos y funciones de la percepción humana. También se ocupa del análisis de las técnicas y los procesos creativos que desarrolla el artista. Como ya se ha mencionado, el objeto de la investigación es la metáfora cinematográfica por lo tanto la estética será útil para describir qué relación tiene con los sentidos; en este caso la vista, el oído y los sentidos internos. Por medio de la estética se hace el análisis de las técnicas y los procesos creativos utilizados por los productores cinematográficos o bien en algunas corrientes estéticas del cine para crear las metáforas.

En la actualidad la estética aborda categorías como lo bello, lo feo, lo sublime, lo trágico y lo cómico, por mencionar algunas. Los griegos, principalmente Platón, estudiaban las categorías como un objeto particular, pero en aquella época no existía el término de estética así que lo bello no se conocía como una categoría sino como un concepto. Fue hasta 1735 cuando Alexander Gottlieb Baumgarten discípulo de Christian Wolff introdujo el término estética en su trabajo *Reflexiones filosóficas acerca de la poesía*. Como disciplina recoge su significado del sustantivo griego *Αἴσθησις* (sensación) de este modo se indica que la estética es aquello relacionado con los sentidos: la ciencia del conocimiento sensible. Para Baumgarten el Arte era resultado de la actividad intelectual y sensitiva, la belleza no era una propiedad de las cosas, sino que se derivaba de la obra creada por el hombre. (Baumgarten, 1975)

Adolfo Sánchez Vázquez en su libro *Invitación a la Estética* publicado en 1992 hace un estudio sobre las categorías arriba mencionadas. El autor nos dice que no existe el arte en sí sino las obras de arte. (Sánchez Vázquez, 2007). Hablar de lo estético es una generalidad que implica una tipología pues existe lo estético no artístico, natural, artificial, técnico, industrial o en la vida cotidiana. Se parte de

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

que existen películas elaboradas bajo la modalidad de una obra artística en las cuales se construyen metáforas.

Resulta necesario tomar en cuenta la definición histórica respecto al término de estética. Sánchez Vázquez comienza con la tradición griega para explicar el sentido del término. Platón: “Nada que sea bello lo es sin proporción” a esta sentencia Aristóteles agrega los conceptos de simetría, extensión, orden y límite. En la época medieval se dice que lo bello se relaciona con la medida y forma, orden y proporción. Durante el renacimiento se define como “Consonancia e integración mutua de las partes”. En el siglo XVII Hutcheson indica que lo bello no es una cualidad de las cosas sino una percepción mental. No obstante, Hume muestra que la belleza sólo está en la mente de quien la contempla, esto se refiere a que tiene un modo relativo, depende de quien la reciba. Kant desde su punto de análisis trascendental subraya que lo bello no está en el objeto sino en la actitud del sujeto hacia él. (Sánchez Vázquez, 2007).

Esta definición ayuda en gran medida a esclarecer el concepto de metáfora cinematográfica si se parte de que ésta es percibida por medio de dos sentidos externos que son la vista y el oído de manera principal. Cuando se habla de un sentido interno se refiere a aquello que los primeros sentidos antes mencionados percibieron y que se queda impregnado en nuestra mente. El objeto es la metáfora cinematográfica; la belleza de una metáfora de este tipo no está en el objeto mismo sino en la mente del espectador.

Sánchez Vázquez identifica que para definir el término de estética siempre se ha recurrido a lo bello, sin embargo, existen otras categorías como lo feo, lo trágico, lo cómico, lo sublime, lo grotesco, entre otras. Un objeto, en este caso la metáfora cinematográfica, puede contener dichas categorías y depende entonces del género al que pertenezca una obra cinematográfica. Es por eso que se encuentran películas clasificadas en géneros como terror, suspenso, romance, etc. En el caso de la categoría de lo sublime es muy claro ver cómo el tamaño interviene, por ejemplo, la imagen de un gran edificio en el que un simio gigante sostiene en su mano a una indefensa mujer. Lo sublime siempre tendrá como objetivo causar gran impacto en el espectador haciendo que se quede en su mente una sensación de

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

inferioridad ante el objeto percibido. Una metáfora cinematográfica podría causar el efecto de lo sublime. Por otra parte, las demás categorías funcionan igual dependiendo entonces en cuál de ellas se construya la metáfora para lograr que el espectador conserve en su mente lo bello, cómico, etc.

El mundo se percibe por lo sentidos externos que son vista, oído, tacto, gusto y olfato, esta acción genera conocimiento de lo que está a nuestro alrededor, del mundo en general, luego de esta acción es posible generar los conceptos y la estética se ocupa de este fenómeno. Sigmund Freud a inicios del siglo XX señalaba la existencia de algunos sentidos internos como el instinto, la fantasía, la imaginación o los sueños, éstos también desempeñan la misma función que los otros. En la construcción de la metáfora cinematográfica el sentido interno que se refiere a la imaginación es de mayor importancia. Si el ser humano careciera de imaginación no sería posible la metáfora pues por medio de este sentido interno sucede la relación de un objeto real con otro según la semejanza.

En el cine surrealista elaborado por Salvador Dalí y Luis Buñuel se utilizan metáforas donde su construcción depende de elementos como el sueño, la carencia de secuencias lógicas, el terror, entre otros. Dado que los surrealistas se interesaban en el estudio del inconsciente, sus obras producen grandes ejemplos sobre cómo se construye una metáfora a partir del inconsciente.

En 1910 Sigmund Freud publicó su escrito *Un recuerdo infantil de Leonardo da Vinci*. Freud como psicoanalista hace un estudio sobre el artista, su punto de interés no es la obra pues su prioridad es la mente inconsciente del ser humano, en este caso del artista, siendo la obra de arte sólo un resultado de lo que plantea el inconsciente a través de los sueños, la imaginación y las fantasías. El Psicoanálisis se dedica al estudio de la mente humana, su relación con el arte sólo existe en la medida de ser considerado como una herramienta en la cual los elementos del inconsciente pueden utilizarse en la técnica de la elaboración. Leonardo da Vinci fue uno de los artistas estudiados por Freud, quien consideraba que Leonardo poseía una mente cargada de deseos y fantasías, las cuales le permitían elementos precisos para la expresión. (Freud, 1988).

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

El Psicoanálisis y la Estética, aunque manejen los mismos sentidos internos que son la imaginación, la fantasía y el deseo, no tienen un fin común pues el primero está enfocado a los problemas que plantea el estudio de la mente humana y la segunda se encarga de dichos elementos con un fin de utilidad en la técnica de elaboración del objeto artístico. Citemos a Freud y entenderemos con mayor claridad el argumento.

Los poetas y filósofos descubrieron el inconsciente antes que yo (...) lo que yo descubrí fue el método científico con el cual se puede estudiar al inconsciente. (Trilling, 1982).

De modo que se aclara que en el Psicoanálisis se exteriorizan los elementos del inconsciente con fines terapéuticos y que en el arte los fines son creativos. Los surrealistas tienen una estrecha relación con los elementos del inconsciente y las técnicas por medio de las cuales accedían a ellos eran varias. Salvador Dalí utilizó el método de la paranoia/crítica y en la escritura se utilizaron los cadáveres exquisitos por mencionar algunos ejemplos. Los artistas, como cualquier individuo participaban de sus sueños, deseos y fantasías. Los pacientes del Psicoanálisis participan de los mismos elementos, la diferencia entre uno y otro es que los primeros están conscientes de acceder al inconsciente y los segundos no.

Ahora se puede entender cómo es que, en una metáfora cinematográfica de carácter surrealista, elementos como el sueño, el deseo y las fantasías son una herramienta técnica para la construcción de la imagen. No obstante, este tipo de metáforas explican claramente cómo es que el artista construye el objeto (metáfora cinematográfica). En este sentido la Estética analiza el papel que juegan los sentidos internos. Nótese que éstos sentidos internos descritos por Freud son ambivalentes, pues por una parte se usan para construir la metáfora cinematográfica, o bien nuestro objeto artístico, mientras que el artista es consciente de ello y por otra parte son activados en el espectador por medio de la percepción.

La definición de metáfora indica que por medio de la imaginación se unen dos elementos similares entre sí para transmitir un significado. La imaginación es un elemento que se percibe con un sentido interno. En la secuencia que se muestra a continuación se observa claramente cómo la imagen une dos figuras, una humana

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

y una canina, la unión de ellas se refiere a la metáfora construida a partir del personaje que se refiere al concepto de miedo y el carácter de una personalidad salvaje e ingobernable que representa *el Jaibo* en la película de *Los olvidados* de Luis Buñuel. Es posible distinguir las dos aplicaciones de los sentidos internos que describe Freud. Una en la construcción técnica de una metáfora cinematográfica y otra en lo que percibe el espectador. En la segunda, es usual que algunos espectadores se imaginen pasajes de algunas películas después de haberlas visto. En ocasiones una película de terror, por ejemplo, causa gran impacto en la mente del espectador que sueña con algunos pasajes. Este fenómeno de la vida cotidiana suele suceder debido a la fuerza con la que la mente del espectador ha percibido una imagen.



*Los olvidados*, Dir. Luis Buñuel, (1950).

Fotograma

En el siguiente fotograma el concepto que se transmite en el mensaje es el del deseo. En la misma película el fotograma representa lo que el espectador experimenta con la imagen que proporciona la metáfora y se puede distinguir cómo se utiliza el deseo para construirla. En esta imagen aparece el mismo personaje *el*

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

*Jaibo* de visita con la mamá de su amigo *Pedro*, en una escena en la que se pueden observar los quehaceres ordinarios. Estos se refieren al concepto de deseo que es utilizado para crear la imagen y a la vez el espectador lo percibe con un sentido interno.



*Los olvidados*, Dir. Luis Buñuel, (1950).

Fotograma:

Por último, el sueño. En el siguiente fotograma el ejemplo es más claro sobre el carácter ambivalente del término: uno para construir la imagen de una metáfora cinematográfica y otro para representar el sueño por medio de la percepción realizada por un sentido interno. Cabe mencionar un fenómeno recurrente de la vida diaria en los espectadores del cine, pues sucede que algunas veces se sueña con las imágenes que fueron vistas en una película, esto es una señal de que lo percibido ha quedado en la mente.

En el fotograma *el Jaibo* aparece en los sueños de *Pedro* refiriéndose con ello a la lucha interminable que sufre por lograr la aceptación de su madre, que en

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

términos freudianos es una metáfora del complejo de Edipo. Para *Pedro* a falta de la figura paterna nótese que *el Jaibo* quien quita el cariño de su madre representado a través de un trozo de carne, creando una lucha constante entre los personajes reflejada durante el sueño.



*Los olvidados*, Dir. Luis Buñuel, (1950).

Fotograma

Por otra parte, la estética para su estudio tiene otro elemento de gran importancia: el valor. Indica la importancia que se le da al objeto según el contexto en el que se encuentre y también la época a la que pertenece. Por ejemplo, para los griegos la simetría del objeto era muy importante para señalar si era bello o no mientras que en las Vanguardias se consideraban otros parámetros de tal modo que la simetría no era necesaria para que el objeto fuera bello.

Por medio de la Estética también es posible saber que la sensibilidad nos proporciona aprendizaje y conocimiento. La percepción tiene un papel muy importante pues muchas veces en la vida cotidiana cuando no se tiene el conocimiento absoluto y científico de algo al menos se tiene la percepción. Es por eso que el arte forma una parte esencial en la vida del ser humano pues cubre las necesidades que el rigor científico no satisface.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

La obra de arte contiene su propia significación. Los contenidos que encierra la obra al término de su elaboración se perciben por el sujeto que la contempla, esto permite que exista un lenguaje, es decir un tráfico de ideas y elementos que reaccionan en alguna de las partes. La obra de arte alcanza una mayor significación según las ideas que lleguen al sujeto y éste les dé un valor ya sea elevado o nulo. Es por eso que algunos objetos artísticos contienen un alto grado de significación para ciertos sujetos, entonces todo lo mencionado en su conjunto: la obra de arte, la percepción, la significación y el valor aplicado al objeto generan la experiencia estética.

Pensemos entonces en la experiencia estética que puede generar una metáfora cinematográfica, siempre y cuando se consideren los medios por los cuales fue percibida (sentidos internos o externos), el significado de lo que representa y el valor aplicado. Para definir este último es menester considerar si la construcción de una metáfora cinematográfica es adecuada a los recursos técnicos de cada época. Por ejemplo, en la época de oro del cine mexicano el sistema de color que le distingue es el blanco y negro mientras que en la década de 1970 el cine mexicano por lo general utilizaba otro tipo creado a partir del eastmancolor. A la distancia los espectadores podemos distinguir con claridad a qué época pertenece una cinta elaborada en estos dos sistemas sin embargo en el 2016 una cinta en blanco y negro o eastmancolor sería un tanto nostálgica y podría utilizarse para resaltar una metáfora y aumentar o disminuir su valor.

Para Kant la belleza está en la capacidad humana. El ser humano ha inventado con su imaginación algo que les da plenitud a nuestros sentidos en el mundo. La belleza da lugar en su totalidad a la imaginación así que el arte es espontáneo y no tiene como fin último representar es por eso que la obra no tiene una finalidad semántica. En la estética kantiana se habla de la experiencia sobre la naturaleza. La naturaleza es algo que está lejos de los alcances creativos del ser humano pues ésta supera todo lo que el hombre puede crear. Para Kant lo sublime es aquello que rebasa la capacidad de sentir que tiene el sujeto. Lo sublime lo podemos encontrar en la naturaleza, pero tengamos bien en cuenta que no es una creación humana y en consecuencia artística. La belleza es algo que se encuentra

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

en los objetos creados por los seres humanos mientras que lo sublime se encuentra en las cosas creadas y reproducidas en la naturaleza. (Kant, 1973).

Como se puede ver, la Estética es una disciplina que se encarga de varios aspectos en el quehacer artístico. Existen elementos a considerar que deben ser estudiados por separado y que encuentran interacción con distintas disciplinas como el Psicoanálisis refiriéndose al inconsciente o las matemáticas refiriéndose a la geometría. Lo cierto es que la Estética bien puede fundirse con otras disciplinas que abarcan muchos campos del conocimiento humano, esto resulta de dicho modo porque el hombre tiene percepción, la expresión de sentimientos y la necesidad de significar como condiciones absolutas de su existencia logrando determinadas experiencias estéticas es por eso que necesita el arte.

La metáfora cinematográfica es un objeto elaborado a partir del lenguaje cinematográfico. Para crear las imágenes intervienen varias disciplinas: la fotografía, el video, la actuación recogida del teatro, la literatura para construir los guiones y todo lo referente a la narración, incluso las matemáticas para hacer los cálculos necesarios en los cuales las imágenes se organizarán en base al encuadre de los planos pues para ello los cinematógrafos han construido ciertas medidas específicas que son equivalentes a la regla de los tercios.

En el caso de algunas películas resulta conveniente explicar detalles en base a la metáfora. Esto hace que las obras cinematográficas resulten más bellas que cuando no se utilizan metáforas. También existen casos contrarios en donde utilizar una metáfora no sería conveniente para algunas películas pues adornarían de más al objeto y entonces no se obtendrían resultados satisfactorios, ni se podría decir que la película es bella.

Se plantea además si lo bello es algo temporal, es decir, distinguir si tiene un final o si tiene un fin útil. Cabe reflexionar entonces si la metáfora tiende a ser útil o adecuada según el contexto, sobre todo si hablamos de una película en la cual resulta adecuado insertar en una escena un amanecer o si es más conveniente que sea un ocaso.

Otro concepto es el de la perfección, como ejemplo se tiene la película *Source Code*. (Jones, 2011). En este filme cada escena se refiere a una cuenta

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

regresiva exacta de ocho minutos y en ese lapso los acontecimientos cambian para tener un resultado distinto, el objetivo es salvar a la humanidad a causa de la explosión de un tren rápido. Lo interesante en esta cinta es el manejo del concepto de exactitud y perfección en relación al tiempo en el cual se desarrollan las escenas. Ésta característica de igual forma es posible identificarse en la narración que constituye al filme. El concepto de perfección es utilizado como un recurso para producir la película. Lo bello se puede identificar a partir de la perfección del tiempo en el que se dan los hechos que componen la narrativa de la historia dando mayor énfasis a la estética de la película.

En el caso de una metáfora debemos tomar en cuenta que debe ser entonces perfecta al contexto en que se desarrolla la narración. En el cine una metáfora, para que sea bella, debe adecuarse a las necesidades de la elaboración de una escena, por ejemplo: si una película trata un hecho ocurrido en la década de 1940 la fotografía debe ajustarse y se puede utilizar algún efecto en el color, ya sea sepia o blanco y negro para que sea posible adecuar el contexto histórico en el que se desarrolla. En la elaboración de una metáfora cinematográfica se debe tomar en cuenta este aspecto de la belleza en el momento de crearla.

## 1.2 LA PROPORCIÓN ÁUREA APLICADA EN LA IMAGEN METAFÓRICA DEL CINE

La proporción es importante para la Geometría si se trata de un tercer punto que pasa por dos segmentos. Esta operación es la base del número de oro y gracias a ello se puede calcular la simetría de miles de objetos que existen en el mundo ya sean de origen natural como las ramas de los árboles o los creados por el ser humano como las obras de arte y de arquitectura. Euclides indica dividir una longitud en dos partes desiguales de tal modo que la razón entre la menor y la mayor, sea igual a la razón entre esta última y la suma de las dos (la longitud inicial). De dicha sentencia se deriva lo que Paccioli llamara la *Proporción Divina*, Kepler fue el primero en aplicarla a la botánica y Leonardo da Vinci le dio el nombre de *Sección Aurea*. El número áureo equivale a 1.618 y está presente en las proporciones de algunos objetos. Su característica principal es la armonía que se relaciona intrínsecamente con lo bello. Ghyka Matila dice al respecto de las proporciones en los objetos:

La fórmula *Beauty is fitness expressed* (belleza es aptitud expresada) es intraducible en su brevedad. El sentimiento de la perfecta adaptación de un objeto o de un animal a su razón de ser (o sus condiciones de vida), sugerido por su forma a nuestro subconsciente, es lo que causa placer estético que procura contemplación.

(C. Ghyka, 1983)

En la cita mencionada se tocan dos puntos importantes: el subconsciente de la mente humana frente a la simetría y la proporción del objeto. Tal como lo indica Matila, se supone que la mente trabaja de modo que la simetría provoca un placer estético al ser percibida. Cabe agregar que en el proceso intervienen los sentidos externos: olfato, vista, oído, gusto y tacto. El ser humano se siente atraído hacia los objetos que tienen las proporciones que dicta el número de oro, pero lo hace sin darse cuenta, de manera inconsciente, esto es lo peculiar del caso, después lo bello sucederá en la mente humana por consecuencia.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Al analizar la sentencia “Belleza es aptitud expresada” se entiende que lo bello se da por las cualidades simétricas del objeto expresadas en base a las proporciones que contenga. Las proporciones contenidas en los objetos de acuerdo a su forma y características son atributos que permiten al ser humano adoptar lo bello en la mente. Entonces lo bello no es la simetría en sí sino lo que ésta permite expresar.

La simetría se aplica a los objetos debido a sus cualidades de proporción como un instrumento útil para la belleza. No obstante, es preciso señalar que este razonamiento no es absoluto respecto a lo bello, pues como indicaba Platón lo bello abarca otras problemáticas dentro de las cuales están: la utilidad del objeto, su adecuación, la moral, la ética, entre otras.

Existen en la naturaleza infinidad de objetos, animales y condiciones que tienen a la geometría como un atributo en esencia. En el caso de los pájaros que vuelan agrupadamente formando una posición triangular, al contemplar su vuelo bien se puede tener una experiencia estética. Para éstos pájaros volar en triángulo resulta necesario porque de ello depende su supervivencia, pues las parvadas de pájaros que viajan de esta manera lo hacen para sostener el equilibrio y así poder sobrevivir en su traslado con el fin de buscar alimento en un lugar y en otro. Sin embargo, estos atributos que están por sí solos en el mundo que nos rodea hacen que los objetos se consideren estéticos. Ghyka habla sobre el caminar de los patos, los cisnes y otras aves y explica que sus movimientos resultan estéticos según su condición natural, una condición en la que se pueden identificar sus proporciones físicas, una condición que los hace armónicamente perfectos. De esta manera el cisne es más bello que un pato cuando los dos están flotando.

El número de oro se encuentra en las proporciones de los objetos, como ya hemos mencionado, también la proporción es percibida por los sentidos. Al oído le resulta útil la música, al tacto la escultura, etc. Lo percibido genera una imagen que tiene como característica principal la armonía. La imagen es proyectada ante los sentidos.

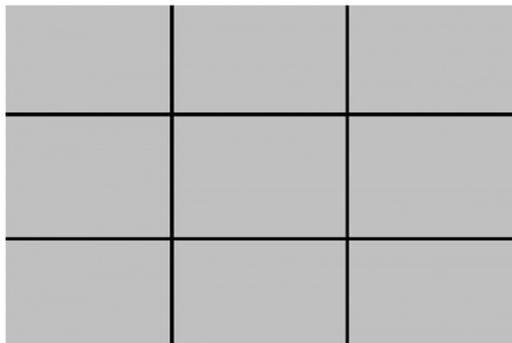
Por otra parte, el número de oro, también resulta práctico y proporciona comodidad a los objetos, recordemos que para Platón lo bello también tenía esta

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

esta facultad. El objeto bello puede ser útil y práctico, por eso nos causa placer. Por ejemplo, una serie de rectángulos áureos resultan prácticos en una pared y al mismo tiempo reducen espacio, de ahí que algunos edificios tengan este principio en su decoración.

La proporción divina impuesta en las obras de arte también puede aludir a una serie de simbolismos creados por el artista, símbolos que se refieren a objetos armónicos. Incluso éstos símbolos llegan a coincidir con las culturas y tradiciones de las diferentes sociedades a lo largo de la historia. El ser humano ha mostrado preferencias hacia las obras de arte que tratan sobre los símbolos de su cultura, reflejados en el número de oro. El cuerpo del hombre contiene la “divina proporción” y ha sido plasmado en esculturas o pinturas importantes para la humanidad, pero siempre existiendo como base un simbolismo al que aludir. Lo bello en la geometría de las formas artísticas tiene entonces una estrecha relación con el simbolismo.

En el uso de las de las cámaras fotográficas y cinematográficas se aplica lo que se conoce como la regla de los tercios que, consiste en dividir la imagen en nueve partes iguales por dos líneas horizontales y dos verticales. Para lograr un buen encuadre es preciso colocar los objetos o elementos a lo largo de las líneas.



Esquema de la división de los tercios del fotograma.

La regla de los tercios es muy útil porque de esta forma los objetos se colocan según la proporción del objeto y la pantalla. Al centrar los objetos el efecto no tiene el mismo impacto que cuando se colocan en las intersecciones de las líneas. En el siguiente fotograma se observa cómo Gabriel Figueroa, el fotógrafo, coloca el

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

cuerpo de la actriz a la derecha en las intersecciones de las líneas y utiliza un tercio abajo para la arena dejando dos tercios para el cielo, de esta manera se puede ver con mejor claridad el paisaje y la persona. Si la persona estuviera colocada justo al centro, la imagen perdería impacto sobre los tres objetos de importancia: la mujer, el cielo y la arena.



*Río escondido*, Dir. Emilio Fernández, (1948).

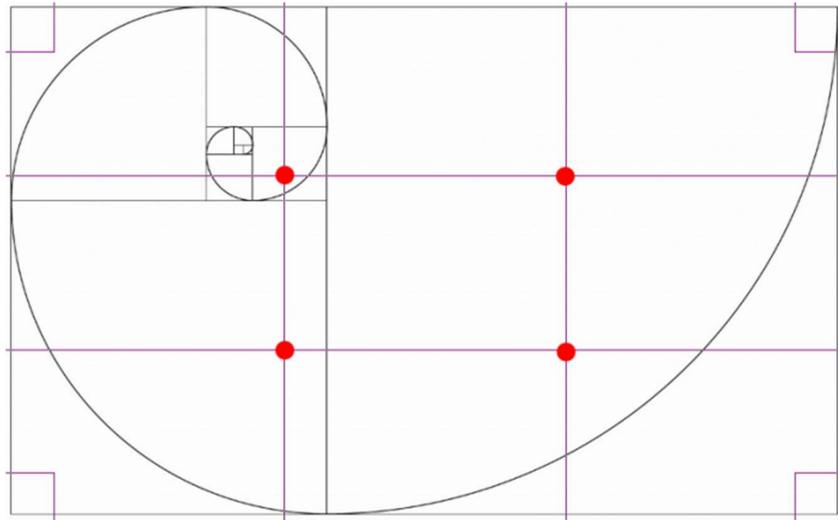
Fotograma

En fotografía y en el cine el uso de la regla de los tercios es de gran utilidad para encuadrar las imágenes, esta es una función que ayuda de manera significativa a la elaboración de la imagen. El cine es una secuencia de 24 fotogramas por segundo, esto inserta a la vista la ilusión del movimiento. Es necesario poner atención en ello pues el sentido de la vista está percibiendo los efectos del movimiento del objeto y no el objeto en sí. El encuadre es importante pues gracias a él las imágenes denotan los significados de la narrativa en la película, pero para que todo esto se logre cada imagen debe encuadrar todos los objetos necesarios.

En el cine no existen reglas obligatorias para los encuadres, sin embargo, el uso de la regla de los tercios es una herramienta útil para que los objetos aparezcan en la imagen de forma distribuida, como vimos en el fotograma anterior si se utilizan los objetos para lograr una imagen proporcionada la percepción será mejor pues la vista trabajará de una manera distinta. Es decir, la regla de los tercios causa que la vista perciba en base a las proporciones.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Si aplicamos la proporción dorada a la regla de los tercios tendríamos lo siguiente:



Ahora aplicada a un fotograma:



*Back to the Future Part II*, Dir. Robert Zemeckis, (1989).

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Los puntos de mayor atención para la vista humana son las intersecciones de las líneas, en la primera figura se encuentran marcados por los puntos rojos. El centro no es la mejor opción para colocar los objetos, pues pierden impacto a diferencia del encuadre con la proporción aurea aplicada a la regla de los tercios.

Según la tradición griega el número de oro o proporción áurea tiene una estrecha relación con los cánones de belleza en el arte, esto supone que las obras bien proporcionadas son más agradables a la percepción. En el cine se pueden analizar imágenes con la proporción áurea y determinar si los fotogramas cumplen con los parámetros indicados; si los objetos importantes se encuentran en las líneas de intersección indicadas por la regla de los tercios y no al centro. No obstante, es muy importante indicar que vincular las proporciones de la obra de arte con el número de oro para determinar su belleza era una tradición griega, hoy en nuestros días se puede usar la geometría y sobre todo el número de oro para determinar la condición de las obras, pero indicar que de ello depende su belleza nos limitaría a la apertura de otras condiciones propias de los objetos artísticos como el horror, la misma desproporción, etc. Lo que ocurre en la mente humana al percibir la proporción dorada es una condición de gusto o bien de emitir un juicio sobre si los objetos simétricos resultan agradables

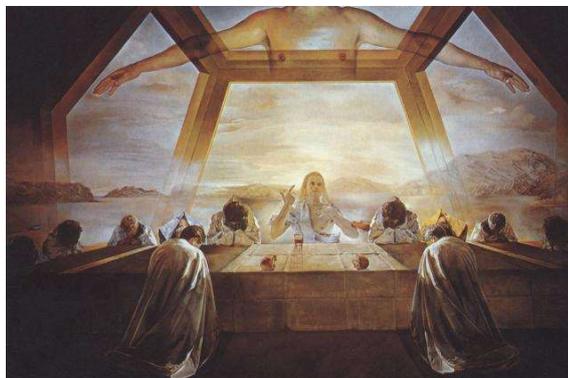
A veces la mente trabaja de forma inconsciente y existen casos, como en el cine, donde la reproducción de 24 fotogramas por segundo crea la ilusión de movimiento y la mente percibe ese movimiento de modo inconsciente como algo que no es, es decir, percibimos movimiento donde no hay. Del mismo modo opera el número de oro en los fotogramas, El espectador no se cuenta de una proporción áurea en cuanto a la colocación de los objetos, pero esta colocación denota ideas que no aparecen en la imagen, como en el fotograma de Figueroa citado arriba, vemos soledad y desesperanza en la apertura del paisaje que contempla la actriz, de ahí que a partir de este principio también puedan crearse las metáforas en las imágenes cinematográficas. Lo bello en la geometría radica entonces cuando la mente percibe por medio de los sentidos la proporción áurea aplicada a los objetos artísticos y puede entonces crear ideas que no están ahí.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

La proporción áurea es una necesidad en la naturaleza. Esto se refiere a que gracias a ella el universo funciona de manera ordenada y los objetos que hay en el mundo pueden subsistir. Si el oído no tuviera dicha forma no podría recibir las ondas sonoras de manera correcta, por eso está constituido en base a la curva de Durero que facilita que las ondas viajen hasta el interior. Las ramas de los árboles o las hojas de los tallos de las flores se desarrollan dando vuelta al tronco en base a dicha curva que cumple con la proporción divina para que los rayos del sol lleguen a toda la planta y pueda ocurrir la fotosíntesis y las hojas se alimenten. Esta función de conservar la proporción áurea tiene el fin de perdurar.

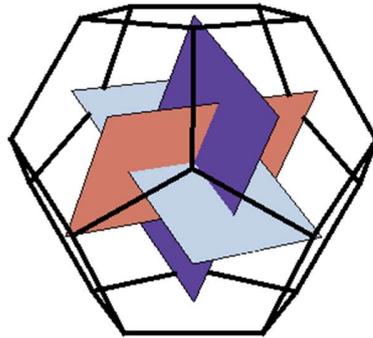
Se dice que la belleza de la proporción ayuda a la sobrevivencia en algunos animales, pues el caracol se guarda en su concha para protegerse de la intemperie y de los daños que puede sufrir en el exterior, así asegura la posibilidad de permanecer vivo. El Ser humano copia a la naturaleza y procura la belleza de los objetos que él mismo crea para que perduren. Por lo anterior es posible derivar que con la creación del cine se esté buscando encuadrar las imágenes del mundo exterior en pantallas que se acercan a la divina proporción. El cine también busca la sobrevivencia y por medio de la belleza de las imágenes se tiende a perdurar.

Ghyka Matila enseñó a Salvador Dalí a aplicar la divina proporción en sus obras por medio del dodecaedro. Lo que Salvador Dalí logra en sus últimas etapas es proponer el uso de la divina proporción para hacer imágenes metafóricas. Para Salvador Dalí esta proporción significaba el universo y contenía un sentido mítico, por eso quería expresar a través de sus imágenes dicho significado. (Punset, 2011).



(Dalí, La última cena, 1955)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



(Dodecaedro, 2016)

Henri Cartier-Bresson a través de su cámara fotográfica también realizaba imágenes metafóricas utilizando la proporción áurea. La diferencia entre Salvador Dalí y Cartier-Bresson era que el fotógrafo no creaba las proporciones junto con la imagen, sino que él buscaba éstas proporciones en imágenes de la vida diaria.



(Cartier-Bresson, 1932)

La neurociencia ha probado que el cerebro del ser humano ha evolucionado. En nuestros días los seres tienen la capacidad de articular lenguajes, el más común es el lenguaje hablado porque ayuda a expresar necesidades de forma inmediata. Poco a poco se ha buscado crear nuevos lenguajes y el cinematográfico es uno de

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

ellos. Lo significativo es que el cerebro humano ahora cuenta con una capacidad metafórica, es decir, se pueden unir dos conceptos a través de una imagen creada en la mente. El cine puede proporcionar este tipo de imágenes, que pueden ser además bellas utilizando la divina proporción, para la cual el ser humano tiene cierta tendencia. Hacer imágenes metafóricas con la divina proporción propicia en gran medida a que el ser humano siga desarrollando su capacidad metafórica y descubrir los alcances que tiene el lenguaje cinematográfico.

#### **1.4. EL CONTENIDO Y LA FORMA EN EL ARTE CINEMATOGRAFICO**

El arte tiene dos elementos: el contenido y la forma. El contenido se constituye por aquello que experimenta el hombre con el mundo exterior. Puede considerarse al contenido como las ideas o temas. La forma se refiere a las estructuras que componen al objeto. Por medio de la forma se representa el contenido.

El tema y la idea son elementos básicos del contenido. El tema se refiere a los fenómenos, o bien, cambios determinados que suceden en el mundo circundante; por ejemplo, el fenómeno de la migración, la pobreza, el cambio climático, etc., una película puede tratar sobre de estos temas. La idea expresa la esencia de los fenómenos y tiene como finalidad conducir al hombre a determinadas conclusiones. Las ideas pueden ser la justicia, pobreza, corrupción, el bien, el mal; entre otras. Ante el tema de la migración surgen ideas específicas.

A la forma de las obras de arte le corresponden elementos dentro de los cuales se encuentran: el argumento, el lenguaje con el que se construyó, recursos materiales como el color, textura, pintura, entre otros. En cuanto a las obras literarias caben la armonía, palabra, rima, estilo, metáfora, de igual modo en las obras cinematográficas podemos hallar la puesta en escena, el montaje y también la metáfora.

El contenido y la forma deben corresponderse uno al otro, pues si uno sobresale, la calidad de la obra artística disminuye. El contenido resulta inútil si la forma no es correcta o viceversa. En una situación hipotética donde se va a recitar un poema cuyo contenido es magnífico pero la forma en que se recita no tiene gran ímpetu, entonces una cosa no correspondería a la otra y por lo tanto la obra se descompensa.

Es posible que existan casos donde los guiones cinematográficos, como parte del contenido, sean bastante buenos mientras que el director no les da la suficiente estructura que necesitan, como parte de la forma. De igual manera puede suceder que un guion no sea lo bastante bueno sin embargo gracias a la forma en que se presenta la película se convierte en una obra significativa que tiene la posibilidad de sorprender y emocionar al espectador. Tanto el contenido como la

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

forma deben lograrlo en la persona que contempla la obra y lo idóneo es que una parte no sobresalga ante la otra, sino que se correspondan mutuamente.

La metáfora es un recurso que se utiliza para construir la forma de una película. Cabría preguntarnos si la metáfora por sí sola se compone también de contenido y forma. Pensemos en una metáfora literaria:

*“De terciopelo negro  
guambrita y... traigo cortinas”*

coplas de Santos Vega, siglo XIX  
(Vega, 2016)

*“Negra sedosa y tan larga, que se enredaba en tu cuello  
eras una rosa blanca, rodeada de negro velo.”*

Poema *Tu pelo negro de ébano* de Nicolás Ferrira.  
(Ferreira, 2016)

En las dos metáforas se distingue el uso de dos distintas formas para el mismo contenido. El contenido se refiere al cabello negro y largo de una mujer. La forma es la metáfora que se utiliza para describir al contenido. En una obra cinematográfica la metáfora es parte de la forma de una película. La forma y el contenido son un recurso para el análisis de una película, se puede estudiar cada uno de estos elementos y cuáles son las partes que los conforman.

El arte cinematográfico, como cualquier otra disciplina artística se compone de contenido y forma. La forma se refiere a lo exterior, en ella caben los elementos técnicos del cine que la componen como luz, sonido, color, entre otros. El contenido encierra los conceptos y las ideas que se quieren expresar mediante la imagen. Se debe tener claro que el contenido y la forma son dos objetos totalmente distintos, que pueden interactuar en la obra pero que nunca se unifican. Enseguida se presenta cómo es que estos dos opuestos suceden en la obra cinematográfica y cuál es su papel dentro de la estética. La metáfora cinematográfica no sólo se reduce a ser un elemento técnico como parte de la forma de una película, también tiene la facultad de transmitir los conceptos, es decir, el contenido.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

El cine según su historia tiene distintas etapas: el cine mudo hasta finales de 1920, el cine sonoro que comenzó en 1927, el cine de color desde 1935 y el cine digital a partir la década de 1980. Dichos periodos indican cambios importantes que se refieren a la forma, la tecnología ha sido utilizada para que esta característica cambie de manera significativa, podemos ver que el cine es un arte en el que la técnica de su creación requiere de los adelantos tecnológicos más avanzados según la etapa en la que se encuentre, esto es fácil de distinguir y lleva a entender que la forma del arte cinematográfico exige actualidad constante. Incluso se puede decir que el cine es un arte que se actualiza siempre para impresionar y deslumbrar al espectador.

El cine consiste en la ilusión óptica, pues como ya sabemos se trata de la secuencia de imágenes que permiten dar la impresión de que en ellas hay movimiento. Al recibir la obra cinematográfica, el espectador utiliza principalmente dos sentidos externos que son la vista y el oído, esto es muy importante porque al no utilizar el tacto, gusto y olfato vemos que el sujeto sólo utiliza el 40% de su sensibilidad externa para recibir la imagen. Existen en el cine las imágenes visuales, que se componen de luz, color, encuadre, escenografía, vestuario, éstas dos últimas destacan demasiado en las películas de ciencia ficción o las que se refieren a épocas históricas anteriores. Las imágenes sonoras se componen de la música y los efectos auditivos que tienen la finalidad de dar énfasis a los hechos narrados y las emociones que se quieren lograr, incluso las voces o murmullos a veces son suficientes para crear una imagen sonora. Los elementos auditivos y visuales son parte indispensable de la forma en la obra cinematográfica.

La importancia de la forma y el contenido es vital puesto que encierran la composición estética de la obra cinematográfica. Un ejemplo claro donde la forma resulta de mayor trascendencia ante el contenido se presenta en las producciones de Eisenstein. Las imágenes cinematográficas que se logran con la cámara contienen significados en los que se expresan ideas relacionadas con los sentimientos del espectador y se da énfasis a las ideas de belleza. Sobre todo, en la película inacabada *¡Que viva México!* la belleza de la cultura indígena de un país queda proyecta. El contenido, al que pertenece el argumento es primordial. Las

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

tomas de la película carecen de diálogos entre los personajes y de una trama o historia que contar; sin embargo, el tema principal son las tradiciones mexicanas.

La forma está estrechamente relacionada con los avances tecnológicos, pues en base a ello se pueden hacer muchos experimentos que dan cuerpo a la obra. En el cine, existen películas que han logrado tener un éxito considerable debido a que su forma, como parte de la composición estética destaca más que el contenido, pero también considérese que han sucedido casos contrarios. No obstante, las producciones en las que sobresale el contenido estético ahora en nuestros días pueden estar estrechamente ligadas con el poder comercial y el gran financiamiento de las casas productoras. Existen casos donde se invierten grandes sumas de dinero en las obras cinematográficas para perseguir una finalidad estética. Casos como las remasterizaciones de algunos clásicos como King Kong muestran un claro ejemplo de lo que indicamos.

Las imágenes nítidas reproducidas en las nuevas pantallas del cine resultan agradables al ojo humano. Por otra parte, también se ha renovado el sonido incluyendo el desarrollo de técnicas para mejorar la calidad de los sistemas de almacenamiento de audio tanto analógicos como digitales, para conseguir en el espectador la impresión de un sonido más real.



*King Kong*, 1933. Dir. Merian Cooper

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



King Kong vs Godzilla, 1962, Dir. Ishiro Honda  
Fotograma



King Kong (1976), Dir. John Guillermin  
Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*King Kong*, Dir. Peter Jackson (2005).

Fotograma

Los fotogramas anteriores muestran cómo es que la forma, en cada una de las obras ha cambiado según los avances tecnológicos que pertenecen a cada época. El contenido no cambia, sigue narrando la historia de un enorme simio contra la ciudad. Si el contenido de la obra cambiara, entonces se estaría hablando de otra película.

Se tienen casos en el cine mexicano donde el contenido es de vital importancia. La película *El gallo de oro* (Gavaldon, 1964) protagonizada por Ignacio López Tarso y Lucha Villa, trata sobre la historia de una mujer que canta en los palenques y se enamora de un gallero, ella es el amuleto de la suerte, la pareja hace una gran fortuna recogida de las apuestas en las peleas de gallos y los juegos de azar. En la década de 1980 Blanca Guerra protagonizó *El imperio de la fortuna* (Ripstein, 1986) que es la segunda parte de la historia, donde aparece la hija de *La caponera* y el término de aquella fortuna lograda. El contenido total se recoge de la obra literaria escrita por Juan Rulfo *El gallo de oro* (Rulfo, 1980). Las películas mencionadas no contienen suficientes avances tecnológicos para elaborar las imágenes, al contrario, son producciones sencillas que, mejor dicho, no serían nada sin el contenido.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



El gallo de oro, Dir. Roberto Gavaldón (1964).

Fotograma



El imperio de la fortuna, Dir. Arturo Ripstein (1986).

Fotograma

El tiempo que existe entre la primera y la segunda obra es de 22 años, si se analiza con detenimiento la calidad de la imagen y su producción entre ellas se distingue que se utiliza un formato de imagen a color muy parecido entre uno y otro, además, el sonido externo interfiere todavía entre los diálogos de los actores, es por eso que

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

en algunas escenas todavía se escuchan los movimientos de las personas que están a alrededor, esto reduce el efecto estético a la vista y el oído del espectador. A diferencia de las producciones de las películas de *King Kong* entre la de 1962 y la de 1976 existe una gran diferencia de la calidad en cuanto a la forma, en éstas últimas existen 14 años de diferencia.

Resulta menester identificar que la forma en el arte cinematográfico va íntimamente ligada a la tecnología. El cine es una práctica que nació de ella, es por eso que los elementos estéticos corresponden a la forma en mayor instancia que al contenido. La práctica del cine no se consideró como un arte desde sus inicios, no obstante, la forma ha tenido mayor trascendencia logrando que gracias a ella dicha práctica se llegara a convertir en un Arte.

En el libro *La forma del cine* Eisenstein habla del montaje. (Serguei, 2003) Ésta es una de las cualidades más importantes de la forma del cine. Para Eisenstein la toma y el montaje son los elementos básicos. De las anteriores se deriva el ritmo, que no es el simple acomodo de una imagen después de otra tal como si fuera una puesta de ladrillos, indica el cineasta. El fenómeno del movimiento se produce a través de dos imágenes inmóviles que se encuentran en secuencia una y otra, lo importante es que provocan la apariencia de movimiento.

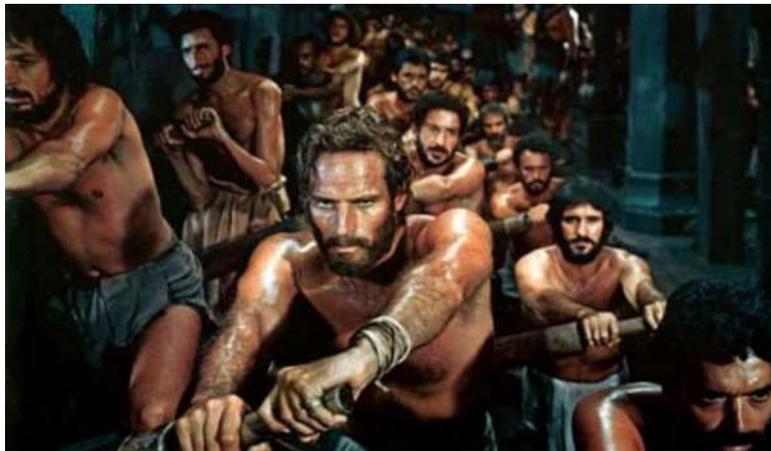
Por lo anterior, la forma del cine en sus inicios desde los clásicos contiene al ritmo como elemento principal. Por medio del ritmo podemos clasificar la trama de una película de acuerdo al género de terror, acción, drama, etc., este elemento se ha llegado a convertir en un aspecto básico de la forma. En algunas películas de terror el montaje de las imágenes está compuesto con gran rapidez y eso hace que se tenga un ritmo acelerado, por ejemplo, en una persecución. La cámara lenta señala un ritmo lento y puede usarse en situaciones dramáticas, por ejemplo, el impacto de una bala. Claro que habrá metáforas cinematográficas que tengan cierto ritmo dependiendo del contenido que estén abordando.

Otras cualidades básicas que pertenecen a la forma de una obra cinematográfica son el color y la luz. Por medio de estos elementos se puede dar énfasis a la realidad. Los cineastas de la época en blanco y negro tuvieron que aprender a usar a la perfección la iluminación, el contraste, la luz y sombra para

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

poder asemejar las imágenes al día o a la noche. Debido a la calidad de los contrastes una imagen puede determinar si se está hablando del día o de la noche. Con la luz y sombra se puede crear la expresión de un rostro en su estado de ánimo. El efecto clásico de las películas de terror era agregar luz bajo el rostro del personaje para que sus facciones se vieran más duras y macabras.

En la película *Ben-Hur: a tale of the Christ* (1925), dirigida por Fred Niblo se utilizaron técnicas como el technicolor para resaltar algunas imágenes en donde se hacía alusión a Cristo, también se colorearon algunos fragmentos como la entrada del gobernador romano en amarillo radiante y las mazmorras en azul violeta.



*Ben-Hur: a tale of the Christ*, Dir. Fred Niblo, (1925).

Fotograma

La música suele ser otro recurso que da valor a la forma de una película. En ocasiones la música acompaña al ritmo en que se presentan las secuencias y es parte importante de algunas escenas. La música de una película pone en armonía el ritmo de las imágenes. En algunas escenas es tan valioso este recurso que sin la música que le acompaña la obra no tendría ningún efecto sobre el espectador. Es por lo que la música en las obras cinematográficas es parte esencial de la composición de la forma. Recordemos que incluso en la época del cine mudo había grandes orquestas acompañando a las imágenes. En nuestros días por medio del

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

sonido digital la música se ha convertido en un elemento vital de la composición de las obras cinematográficas.

La forma y el contenido han generado en la historia del cine distintas corrientes estéticas. Las obras cinematográficas, a lo largo de su historia se han elaborado de distintas maneras dentro de las cuales figuran los contenidos y todo lo que concierne a la forma. Al igual que la literatura o la pintura el cine también ha generado corrientes en las que las herramientas de producción son distintas. Así mismo el papel de la metáfora destaca como un recurso para la elaboración, pues existen corrientes estéticas cinematográficas que hacen uso de ella como sello de distinción, tal es el caso del cine surrealista y neorrealista italiano, por mencionar algunos.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Al término de este capítulo se concluye que la relación entre la metáfora cinematográfica y la percepción visual es muy estrecha. Por medio de la vista el cerebro tiene la facultad de acceder a las ideas que nos muestran las imágenes del cine. a través de la práctica de la percepción visual y la imagen metafórica del cine la actividad cerebral puede seguir desarrollando la capacidad de unir conceptos. En una segunda instancia la percepción auditiva complementa este tipo de actividad. Con la llegada del cine sonoro y los avances tecnológicos cinematográficos la actividad cinematográfica se ha vuelto más sofisticada. La metáfora es un complemento que persiste y puede adaptarse a los nuevos modos de percepción visual.

El artista cinematográfico puede utilizar varios métodos para lograr una metáfora. Desde técnicas basadas en las matemáticas, como la divina proporción hasta las tecnologías del color, luz, sombra, entre otro. Lo que persiste en la metáfora cinematográfica es que ésta puede elaborarse a partir del guion, del montaje, de los efectos especiales, de la fotografía, del sonido. Porque incluso un minuto de silencio en la trama de una película puede ser una metáfora.

La metáfora en su forma alberga los elementos técnicos. La metáfora en su contenido alberga todo el concepto de la idea que se quiere transmitir. Estas dos partes: contenido y forma, abren un mundo de posibilidades en las que el lenguaje se expresa. Para los espectadores del cine el contenido y la forma son dos elementos de importancia vital ya que a lo largo de la historia cinematográfica se han repetido versiones de las mismas películas y esto produce un gran impacto estético al comparar las distintas formas de los mismos contenidos.

La estética del cine es un elemento de suma importancia para la metáfora; dado que la metáfora por su naturaleza es algo que tiene a las formas bellas de los objetos, o bien a embellecer las expresiones de los significados de las cosas. Resulta necesario ahora establecer algunas de las distintas corrientes que el cine ha generado.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## **CORRIENTES ESTÉTICAS DEL CINE**

### ***Capítulo segundo***

### **1.5. LA ESTÉTICA EN EL CINE DE SERGUEI EISENSTEIN.**

El cine se considera una práctica artística siempre y cuando contenga elementos propios de la estética como belleza, gusto, uso, expresión y la simetría. Se puede tomar como ejemplo el caso de la elaboración cinematográfica de Eisenstein para tratar su composición en relación con la estética. El director ha utilizado elementos de gran valor para elaborar sus películas, en *¡Que viva México!* (1932) se pueden observar tomas que juegan con la simetría y las formas. Es un trabajo que a pesar de estar inacabado aporta elementos que dan lección sobre la manera de lograr el cine. El director toma como objeto principal las tradiciones mexicanas y la vida cotidiana del país, aborda distintos temas en cada una de las secciones que se lograron filmar, esto hace posible que el espectador se traslade en varios escenarios y contextos, por ejemplo, en el capítulo de "Sandunga" se trata sobre el matriarcado y la felicidad femenina, así como su trabajo. En el Epílogo se trata sobre las festividades del Día de Muertos, aquí se nota la vida y la muerte como un punto de encuentro. Los temas abordados en la película son parte del contenido, pero Eisenstein como pionero de la cinematografía dejó una extensa metodología que trata sobre la forma del cine.

Eisenstein en *El acorazado Potemkin* (1925) muestra otro tipo de imágenes que ofrecen un acercamiento a la estética desde otra perspectiva. La lucha social, la injusticia y el caos se convierten en un tema que le da herramientas bastas para lograr imágenes que bien acercan al espectador al punto de la desesperación. La famosa escena de *el cochecito* se instala en un ambiente de desesperación, incluso de terror. Las emociones mencionadas se convierten en una vía para Eisenstein con el fin de dar énfasis al trabajo cinematográfico. Para el director inclinar la cámara le ayudó a mostrar que las emociones producidas en el espectador logran varios alcances y tienen un mayor impacto.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*El acorazado Potemkin*, Dir. Serguei Eisenstein, (1925).

Fotograma

En la secuencia se observa que esta inclinación de la cámara aporta a la imagen una mayor profundidad; que se refiere a un abismo. A su vez el hecho de que el bebé se encuentre en medio del caos y previamente Eisenstein muestre la imagen de una madre muerta provoca la sensación de un ser inocente, desprotegido, que va hacia el desconcierto con riesgos de perder la vida, a pesar de ir la comenzando.

El uso de la cámara es distinto en *¡Que viva México!*, pues se interesa por captar imágenes que se refieren a la cultura de una sociedad en sus elementos que le componen. En su mayoría son planos que no cuentan con alguna inclinación. Para la construcción de estas imágenes Eisenstein ha utilizado la artesanía como un objeto de elaboración cinematográfica. Es preciso detallar la diferencia entre el arte y la artesanía. El arte está elaborado con un fin práctico, es decir, tiene un uso para las necesidades del hombre. Una pieza de artesanía puede repetirse, si acaso llegara a faltar una se puede elaborar otra y ser sustituida. En el caso de la obra de arte no tiene la característica de la sustitución. Para el arte la pieza es única e irrepetible.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*¡Que viva México!*, Dir. Serguei Eisenstein, (1932).

Fotograma

En ocasiones, utilizar símbolos o costumbres de las viejas culturas es una herramienta útil para lograr la composición estética de una película. Eisenstein se dedicó a resaltar elementos y costumbres de las culturas prehispánicas o de la época de la Revolución mexicana. Cabe mencionar un fenómeno en el cine de Woody Allen, quien, en la década de 1990, muchos años después de Eisenstein, comenzó sus obras cinematográficas y han mostrado otros alcances dentro de la estética cinematográfica. Woody Allen se caracteriza por la inserción de elementos griegos en algunas de sus películas a manera de coros o referencias mitológicas. Los temas que abordan sus películas se desarrollan sobre todo en un ambiente cosmopolita; esto le impregna a la obra cierta velocidad en las historias, pues también se remite a la agilidad y las múltiples funciones que desarrollan las personas a lo largo del día en ellas. El cine de Allen también tiene un elemento propio que se refiere a la incertidumbre de los hechos, el espectador en determinado momento no sabe qué va a pasar y existen casos en los que incluso la película termina y no hay una respuesta concreta. Esto da paso a la reflexión del espectador, elemento que también resulta valioso para la estética.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Sergei Eisenstein realizó las escenas fundamentales de lo que hoy se conoce como *¡Que viva México!* en 1932. No se montó el material original en aquella época y fue hasta 1979 que Grigori Aleksandrov lo compiló. El filme quedó entonces estructurado de tal manera que se presenta un prólogo, cuatro capítulos y un epílogo. En el prólogo aparecen imágenes precolombinas e imágenes de la actualidad de aquella época, se contrastan el presente y el pasado. En *Sandunga* el tema trata sobre los preparativos y el proceso de una boda en la región de Tehuantepec. El capítulo *Fiesta* trata sobre la fiesta brava y las costumbres que conciernen a dicha práctica. *Maguey* es el capítulo donde se narra la historia de un campesino que se rebela contra su patrón y en él se observa claramente la lucha de clases sociales. *Soldadera* fue el capítulo que no se llegó a grabar y la cinta concluye con el epílogo, que habla sobre las festividades del día de muertos en México y cuyo tema fue la inspiración principal de Eisenstein para llevar a cabo el proyecto cinematográfico.

Una de las preguntas obligadas es ¿Qué hubiera pasado si Eisenstein hubiera concluido el proyecto? El hecho de que no se haya concluido nos guía a considerar esta obra como una obra inacabada. Existen otras obras importantes para el arte que tampoco fueron terminadas como en arquitectura *La sagrada familia* de Gaudí o en música *Requiem* de Mozart. Sin embargo, todas comparten una característica en común, que a pesar de no haber sido terminadas siembran la curiosidad en el espectador. Si se considera que la curiosidad es un elemento importante dentro de las experiencias del espectador en el momento en que se enfrenta a la obra, el hecho de que esté inacabada le agrega un valor significativo. Este valor se hace considerable siempre y cuando el trabajo que se realizó hace notar otras características, que hacen suponer que si se hubiera concluido la obra hubiera sido mucho mejor. Porque puede ocurrir el caso contrario y que el trabajo realizado en una obra inconclusa no despierte ninguna curiosidad, porque lo que se ha expuesto previamente no indica nada asombroso.

Trevor Pateman, profesor de la Universidad de Sussex en su ensayo *Twenty concepts for Aesthetics: A lecture*. Explica que el concepto *inacabado* puede atribuirse a la composición estética de la obra, debido a que la curiosidad en el

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

espectador se hace presente. Existen obras que no habiendo sido concluidas aportan material suficiente para ser evaluadas y esto supone un espacio a la imaginación. La obra de Eisenstein además de proporcionar tomas versátiles desde distintos ángulos, exponer la vida y las costumbres del mexicano en su libre expresión, tal cual es, abre la posibilidad de imaginar cómo hubiera expuesto a la soldadera en ese capítulo inconcluso. Antes del Epílogo hay una parte en la que la imaginación del espectador, movida por la curiosidad se hace latente.

*¡Que viva México!* además muestra aspectos de la vida cotidiana que rompen con los esquemas tradicionales, en el capítulo *Sandunga* se expone el matriarcado. Debido a los estereotipos se piensa que en México el machismo es lo único que se puede ver en cualquier región y en todos los tiempos en el país, sin embargo, este capítulo hace reflexionar sobre el papel de la mujer en como líder, pues es ella la que trabaja y reúne todo lo necesario para poder llevar un hombre a su hogar. Dice el diálogo: “Una mujer trabaja, se busca un marido, y se lo lleva hasta su propia morada, es el matriarcado” (Eisenstein S. , 1932). Para ello tiene que recolectar una cierta cantidad de cuentas de oro que harán un collar, símbolo de su trabajo y esfuerzo para alcanzar la felicidad. Eisenstein aprovecha este símbolo y objeto para crear una imagen, fundida en dos tomas, El collar y un hombre meciéndose en una hamaca.



*¡Que viva México!*, Dir. Serguei Eisenstein (1932)

Fotograma

Este fotograma muestra en una imagen cómo Eisenstein logra una metáfora que sucede en un segundo. Por medio de esta sencilla y rápida secuencia se comprende

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

el papel que desempeña el hombre representado a través de la curvatura del collar de perlas, símbolo a su vez del trabajo de la mujer por medio del cual puede escoger a su compañero. El espectador tiene ante sus ojos la breve metáfora de los usos y costumbres del matriarcado en la comunidad. Es una metáfora que conduce hacia la reflexión.

No obstante, la reflexión es otro de los conceptos que pertenecen a la estética según Pateman. Cuando una obra te lleva a la reflexión existe una posibilidad de que también exista algún tipo de conocimiento. ¿Por qué una mujer debe buscar al hombre que debe elegir para casarse y no al revés como sucede en la mayoría de las poblaciones tradicionales mexicanas? Es el matriarcado y se aporta el conocimiento de otras costumbres culturales, de una sociedad en una región de México, una forma de vida que rompe con los estereotipos.

La simetría es otro concepto de la estética de la obra, desde los griegos se pensaba que la armonía era parte de la composición en los objetos de la naturaleza, esto indica que existe un orden y este orden produce belleza. Pitágoras afirmaba que en el universo existía un punto que era tan armónico que en un lugar del universo las estrellas producían música. Eisenstein también elaboró imágenes que estaban regidas por la simetría y las proporciones de la pantalla.



*¡Que viva México!* Dir. Serguei Eisenstein (1932)

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

La simetría de la pirámide se contrasta con el rostro femenino que aparece a la derecha. Pero se contrasta la simetría en dos orígenes distintos, lo que crea el hombre y lo que crea la naturaleza. Marcel Schowb dice respecto a la simetría y el arte:

Los dos puntos extremos entre los que oscila el arte parecen ser la simetría y el realismo (...). En la simetría la vida está sujeta a reglas artísticas convencionales; en el realismo, la vida se reproduce con sus inflexiones más inarmónicas.

(Schowb, 2006)

Eisenstein logra los dos puntos extremos de los que habla Schowb y es otra de las características que sostienen que su trabajo cinematográfico en este rodaje tenía grandes alcances estéticos, lo singular además es que sus objetos de creación pertenecían a la cultura mexicana. La simetría de la pirámide al fondo se refiere a la simetría sujeta a reglas arquitectónicas, de espacio y forma mientras que el rostro humano se refiere al mundo real y la naturaleza del hombre.

El arte es un lugar de expresión afirma Pateman. En esta oración se considera que el arte no sólo sirve para comunicar ideas, si tuviera este fin, el arte se convertiría solamente en un medio como lo es el lenguaje, serviría solamente para comunicar algo que se quiere decir, sin embargo, Eisenstein demuestra que el arte sirve para algo más, que sería para expresar varias ideas a la vez. Por ejemplo, al ver las imágenes previas se sabe de los usos y las costumbres de la sociedad mexicana, pero no sólo se refieren a la década de 1930 sino a la historia de México desde la época precolombina. La imagen elaborada con tres objetos: el collar, la hamaca y el hombre transmiten las ideas de matriarcado, felicidad, trabajo, esfuerzo, ilusión, además de simetría, todas estas ideas en conjunto incluso abren la posibilidad de la reflexión y son capaces de crear conocimiento. Estas imágenes por considerarse propias del arte se diferencian de otro tipo de imágenes que tienen la función de enviar una sola idea a través de un mensaje, como lo sería una señal de tránsito que sólo indica una idea general por ejemplo *alto*. Gadamer remite a Hegel para hablar sobre el arte como una forma de autoconocimiento.

Podemos remitir a Hegel (...) él contaba al arte entre las figuras del espíritu absoluto, esto es, veía en él una forma de autoconocimiento de espíritu, en la cual no tenía lugar nada extraño ni imposible de rescatar, ninguna contingencia de lo real, ninguna incomprendibilidad de lo solamente dado. De hecho, existe entre la obra y el que la contempla una simultaneidad absoluta que, pese a todo el aumento de la conciencia histórica, se mantiene incontrovertida. La realidad de la obra de arte y su fuerza declarativa no se dejan limitar al horizonte histórico originario en el cual el creador de la obra y el contemplador eran efectivamente simultáneos. Antes bien parece que se forma parte de la experiencia artística en el que la obra de arte siempre tenga su propio presente, que sólo hasta cierto punto mantenga en sí su origen histórico y, especialmente, que sea expresión de una verdad que en modo alguno coincide con lo que el autor espiritual de la obra propiamente se había figurado. Ya se le llame entonces a eso creación inconsciente del genio, ya se dirija la mirada desde el contemplador hacia la inagotabilidad conceptual de toda declaración artística; en cualquier caso la conciencia estética puede seguir invocando que la obra de arte se comunica a sí misma.

(Gadamer., 1998)

En la cita anterior hay varios elementos. En primer lugar, se habla de que el arte provee una forma de autoconocimiento; tanto del que crea la obra como del que la contempla. Esto quiere decir que el arte, como figura del espíritu absoluto, requiere de la interioridad del sujeto. El arte viene desde dentro, las escenas producidas por Eisenstein suponen esta interioridad, pues se habla de la esencia y el modo de ser del mexicano, así como de sus costumbres culturales, que están ligadas al interior. Las creencias religiosas expresadas en la celebración del día de muertos indican una cosmovisión, los conceptos de la vida y la muerte se expresan por medio del baile, los dulces en forma de calaveras; entre otros actos y objetos que la cámara capta minuciosamente.

En segundo lugar, se habla de la conciencia histórica, que para Gadamer es entendida como “el privilegio del hombre moderno de ser plenamente consciente de la historicidad de todos los presentes y la relatividad de toda la opinión” (Raymond, 1964). Esta conciencia histórica no resulta suficiente cuando el espectador se enfrenta con la obra, pues en el enfrentamiento ocurre una simultaneidad que además es absoluta. Es decir que las dos partes son presentes en el instante. La conciencia histórica sólo se forma con ayuda del estudio y de una educación erudita sobre los problemas que ha tenido determinado grupo social a lo largo de los años. No todos pueden adquirir una conciencia histórica, aunque por medio de ella el sujeto también se enfrenta a su interioridad. El arte va más allá de la conciencia

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

histórica pues la obra permite la simultaneidad con cualquier individuo, siempre y cuando se valla al interior.

Por último, se habla de la experiencia artística, en esta experiencia artística la obra de arte tiene su propio presente ¿Puede la obra de Eisenstein provocar una experiencia estética? La respuesta es afirmativa. A pesar de que muestra sociedades y grupos que vivieron a inicios de la década de los treinta muchos de los significados se hacen presentes todavía. En el capítulo *Maguey* se ve el enfrentamiento de las clases sociales, el abuso del hacendado sobre el campesino, los campesinos mismos en sus gremios y su círculo de hermandad. Se necesita de una conciencia histórica para entender lo que se plantea, ir a la interioridad y saber que los esquemas no son diferentes al presente. Siguen existiendo hoy en día grupos de campesinos que se enfrentan a los mismos abusos por parte de los dueños de sólidos negocios o dueños de empresas chicas, grandes y medianas. La tortura, la injusticia y la impotencia femenina frente a las violaciones de sus derechos suceden hoy en día como sucedieron los hechos una parte del capítulo donde una joven es abusada por el hacendado. La conciencia estética permite identificar estos factores, la conciencia histórica también, pero lo hace bajo normas de preparación académica, es por eso que la conciencia estética va más allá, incluso tiene la facultad de comunicarse a sí misma como arriba se indica.

Por otra parte Gadamer también expresa que “la obra de arte es un presente intemporal” (Gadamer: 1998, p. 56). *¡Que viva México!* es un ejemplo de dicha definición pues como ya hemos explicado, aunque pasen los años, existen esquemas sociales que se expresan en ella y no han cambiado. Muchas de las tomas utilizadas en el rodaje son aplicables ahora en nuestros días, el *close up*, las tomas en picada, etc. El trabajo de Eisenstein tiene mucho que aportar en la actualidad, nunca se siente anterior a algo pues sus elementos que le componen así lo muestran.

Otro punto de la discusión sobre la estética radica en lo bello. Hay que distinguir además lo bello en la naturaleza y lo bello en una obra de arte. Gadamer indica:

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Hay que admitir que lo bello en la naturaleza no dice algo en el mismo sentido que nos dicen algo las obras creadas por hombres para hombres, eso que llamamos obras de arte.

(Gadamer., 1998).

En efecto se puede considerar bella la aurora boreal vista desde Islandia, el rocío sobre los duraznos en las mañanas, pero lo que le caracteriza es que esa belleza no ha sido provocada por el hombre sino por la naturaleza, en cambio existen objetos que son modificados y confeccionados por el hombre con la intención de que se conviertan en objetos bellos. Eiseintein parte de la belleza natural para crear una belleza que radica en la obra de arte. Cuando capta con la cámara a las bañistas está capturando momentos de la naturaleza tal y como ocurren en su costumbre, las mujeres se bañan en el río, sus rostros no tienen maquillaje como se preparan las actrices en Hollywood o en el teatro, cepillan sus cabellos y pasean en sus canoas de forma natural. La naturaleza está ahí expuesta y no hay nada elaborado por la mano del hombre, de este modo vemos cómo se parte de un objeto que en su naturaleza es bello para crear otro que proporcione una belleza distinta.



*¡Que viva México!* Dir. Serguei Eisenstein (1932)

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Pero cabría preguntar ¿Qué es lo bello en el arte? para dar respuesta a esta cuestión se considera el concepto de símbolo y de amor. Gadamer habla del simbolismo y en su explicación etimológica hace referencia al vocablo griego que quiere decir *tablilla del recuerdo*. En el mundo griego de la antigüedad cuando un huésped llegaba a casa al despedirse se le entregaba la mitad de una tablilla mientras que el anfitrión conservaba la otra, esto garantizaba que al pasar de los años cuando regresara el mismo huésped o algún familiar de él hubiera un reconocimiento. Entonces el simbolismo requiere un reconocimiento y la unión de las partes.

El amor se define a través del comentario ofrecido por Aristófanes en el banquete de Plantón, el cual indica que los hombres tenían una forma esférica pero que al portarse mal fueron separados en mitades, la fuerza producida por hallar esa otra mitad es el amor. De acuerdo a la tablilla del recuerdo y la historia de Aristófanes tenemos dos elementos: el reconocimiento y la unión. El amor es el símbolo del hombre, cada uno es parte o fragmento de algo. Entonces dice Gadamer:

En el encuentro se cumple la esperanza de que haya algo que sea el fragmento complementario que nos reintegre. Esta profunda parábola de encuentro de almas y de afinidades electivas puede transferirse a la experiencia de lo bello en el arte.

(Gadamer., 1998)

Siempre y cuando se manifieste el reconocimiento y la reintegración al tener contacto con la obra puede considerarse lo bello. Entonces si es posible que la obra inacabada Eisenstein logre lo anterior se puede considerar bella.

Por último, otro problema que le compete a la estética es la diferencia entre la artesanía y la obra de arte. Gadamer define la artesanía como aquello que se produce por las manos de hombre para algún uso, hay entonces objetos como tapetes, molcajetes, jarrones, ollas, entre otros, estos elementos son expuestos también en las imágenes de Eisenstein y de forma clara se puede ver que la artesanía mexicana está siendo utilizada como parte de un contexto. Si deja de funcionar una artesanía es posible reproducir otra inmediatamente, en cambio la obra de arte no, si deja de existir o se deteriora ya no podrá hacerse otra igual. En

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

conclusión, la artesanía es una reproducción, pero la obra de arte es una representación. El arte lleva al objeto a la representación de algo.

Se han identificado elementos estéticos en la obra cinematográfica de Eisenstein, que a pesar de ser una obra inconclusa proporciona elementos de análisis que se pueden utilizar para el estudio de otras obras. Por ser el trabajo de Eisenstein propio de las primeras reproducciones cinematográficas también demuestra la intención de que la práctica cinematográfica se considerara como una práctica artística, capaz de encontrar en ella elementos como lo bello, tanto en la naturaleza como en la obra, la diferencia entre la artesanía, el arte, el simbolismo, el uso del lenguaje, la conciencia estética, la conciencia histórica y la simetría.

A Eisenstein se le reconoce el hecho de tomar lo mexicano en su naturaleza cotidiana, se aparta de los actores y actrices de renombre y las grandes locaciones, entonces demostró una forma distinta de producción cinematográfica. No se puede decir tampoco que ha sido una lástima que su obra esté incompleta pues gracias a ello se abre paso a la reflexión y a los estudiosos del cine se les ofrece un proceso creativo tal y como es, esto también aporta de manera significativa a la historia del cine, es como ver los patrones y los trazos de una obra que además está abierta a un número infinito de aportaciones.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## 2.2 CINE IMPRESIONISTA FRANCÉS

Entre 1918 y 1929 el público se inclinó por el cine norteamericano mientras que por cuestiones financieras el cine Francés se vio afectado. La calidad de las producciones bajó y el Pathé Consortium que controlaba el circuito de salas francesas fue vendido a las empresas norteamericanas. En este proceso de decadencia del cine francés aparece una generación de cineastas entre los que figuran Abel Gance, Marcel L'Herbier, Jean Epstein y Germain Dulac y Louis Delluc. Buscaban nuevas formas de expresión en donde se utilizaba el recurso del automatismo inconsciente propio de las corrientes artísticas de vanguardias que dominaban la poesía.

A propósito de las vanguardias y su influencia en el cine cabe citar a Aquilino Duque en su texto *La recta y la circunferencia*.

El cubismo es una reducción de la realidad a la geometría, una revelación de las formas geométricas de la realidad, una reconstrucción de la realidad *sub especie geometriae*. El cubismo es, un constructivismo, un arte constructor.

(Duque, 1990)

Aquilino Duque explica que el cine es fotografía en movimiento. El cubismo hace que las artes plásticas que eran estáticas se vuelvan dinámicas. Un ejemplo de esto lo tiene Marcel Duchamp con su obra *Desnudo bajando una escalera* (1912) óleo sobre lienzo, 146- 89 cm . – Philadelphia Museum of Art.



Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

En ella Duchamp expresa la técnica cinematográfica de los dibujos animados que Walt Disney desarrollara en las películas pues fija en un cuadro el movimiento. Para Louis Delluc su fuente era el impresionismo pictórico. En la película *El dorado* (L'Herbier, 1921) pueden apreciarse varios recursos técnicos en los que el autor trabaja las escenas como si fueran una tela de Monet. Los impresionistas del cine francés utilizaron narrativas en donde los personajes planteaban ciertas condiciones psicológicas. La luz se utilizaba con el fin de conseguir un efecto poético en el ambiente. Lentes curvas, flou ópticos, sobreimpresiones múltiples, filtros y telas texturadas, cámara lenta y cámara subjetiva.



*El dorado*, Dir. L'Herbier, (1921)

Fotograma

En la película *Fièvre* se le atribuye a Delluc haber descubierto el *campo de profundidad*, que se da cuando se centra un punto mientras que el área que está delante y detrás de él pierden enfoque. Los impresionistas franceses cambiaron la deformación de imágenes por los movimientos de los aparatos. El carrito montado sobre rieles se sustituyó por el portátil, que era un aparato que podía registrar automáticamente todas las vistas sin necesidad de que un operador estuviera a cargo de girar la manivela de la cámara. Abel Gance en *Napoléon* (Gance, 1927) ató su cámara en el lomo de un caballo para registrar la vista de un caballo desbocado. También fijó la cámara en el pecho de un tenor para obtener la visión

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

del cantante ante el público. El uso de la cámara lenta y la cámara rápida también fueron recursos utilizados por el director para dar énfasis a las expresiones.



Napoleón, Dir. Gance (1927).

Fotograma

Dentro de esta corriente figuran Jacques Feyder y René Clair después de 1925. Feyder abordó un tema recogido de Pirandello “Se ama a una mujer imaginada, no a una mujer real” y “Los hombres deforman sin saberlo su visión”. Es claro que se busca rescatar la posición del hombre frente al mundo que le rodea haciendo énfasis en la importancia de la imaginación. Es importante la realidad, pero sólo para probar que los sentidos no siempre tienen la razón cuando se trabaja en la construcción de una imagen cinematográfica.

El papel de la metáfora en estas producciones tiende a desarrollarse bajo los nuevos avances tecnológicos de una corriente en donde también se buscan relaciones con la expresión psicológica. El impresionismo francés es una propuesta revolucionaria con fines de cambiar los patrones tradicionales. Se caracteriza por la innovación en base a nuevos usos tecnológicos. Indaga sobre todo en las imágenes que expresan sentidos psicológicos y no sólo en la copia del mundo real.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## 2.3 LA PINTURA Y EL CINE

El cine a lo largo de su historia ha tenido relación con otras disciplinas: la tecnología, fotografía, música, literatura, teatro y pintura. El cine tiene un carácter multidisciplinario es por ello que siempre se encuentra actualizado y se renueva constantemente. La pintura, que pertenece a una de las Bellas Artes ha sido útil para el cine en la medida que algunos cineastas se han inspirado en piezas clásicas para recrear sus imágenes.

Nuevos críticos de cine y productores han tenido a bien hacer diferentes propuestas de análisis cinematográfico y tenemos el caso del video-ensayo. Así pues, Vugar Efendi ha creado video-ensayos, en *Film meets arts* (Efendi, 2016) demuestra en varias secuencias cómo el cine ha utilizado la pintura para crear imágenes. <sup>1</sup>



(Efendi, 2016)

---

<sup>1</sup> Vugar Efendi nació en 1994 en Azerbaijan. En 2016 terminó sus estudios de Artes en la Universidad de Winchester obteniendo honores en Producción cinematográfica. Se pueden consultar más de sus video-ensayos en <http://www.vugarefendifilms.com/>

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



Jacques-Louis David, *La mort de Marat* (1793) y Alexander Payne, *About Schmidt* (2002)

(Efendi, 2016)



Jean-Auguste-Dominique Ingres, *La petite baigneuse - Intérieur de harem* (1828) y Jean-Luc Godard, *Passion* (1982)

(Efendi, 2016)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



(Efendi, 2016)



Norman Rockwell, *Freedom from Fear* (1943) y Steven Spielberg, *Empire of the Sun* (1987)

(Efendi, 2016)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



Jean-Hippolyte Flandrin, *Jeune homme nu assis au bord de la mer* (1836) y Paul Thomas Anderson, *There Will Be Blood* (2007)

(Efendi, 2016)



René Magritte, *L'Empire des lumières* (1954) y William Friedkin, *The Exorcist* (1973)

(Efendi, 2016)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



Pieter Bruegel the Elder, *The Tower of Babel* (1563) y Fritz Lang, *Metropolis* (1927)

(Efendi, 2016)

En el capítulo anterior se hacía la diferencia entre el método del pintor y el fotógrafo para lograr la metáfora a través de la imagen. El pintor pone orden a los objetos con toda libertad y bajo su criterio para crear la imagen. El fotógrafo capta objetos que van sucediendo en la vida cotidiana para que se logre la metáfora en la imagen. En el caso de la pintura llevada al cine el director está trasladando los objetos que ya fueron ordenados por el pintor para lograr la imagen. Una característica más de la metáfora cinematográfica es el traslado, la adopción y apropiación de otras metáforas a su propio lenguaje. El cine permite tomar metáforas pictóricas para traducirlas a metáforas cinematográficas.

Una vez que el fenómeno sucede nuestra pregunta es ¿Una metáfora puede cambiar la forma? En la práctica del cine si es posible. Considerando que una metáfora literaria puede pasar de la imagen creada por medio de la palabra escrita a la imagen creada por medios audiovisuales, entonces una metáfora creada a partir de la pintura puede también cambiar su forma en el cine. lo anterior prueba que la metáfora cinematográfica tiene la facultad de recoger otras metáforas y adaptarlas a su forma.

## 2.3 NEORREALISMO ITALIANO

Entre los años de 1945 y 1956 se formó el Partido Comunista Italiano de Togliatti y durante este tiempo fue evidente que cada acontecimiento político tenía consecuencias en la vida artística y literaria de Italia. Surge entonces el Neorrealismo Italiano donde la vida diaria de los habitantes que pertenecen a las clases trabajadoras de la sociedad se convierte en el tema principal.

Las revistas *Il Politecnico* de Elio Vittorini en Milán y *Società* de Ranuccio Bianchi Bandinelli en Florencia, publicadas en 1945, fueron los espacios en los que el movimiento comenzó a difundir información, pues escritores de vocación marxista y comunista que representaban el eje de la resistencia publicaron en ella, haciendo notar la situación en la que el país vivía. Vittorini en el segundo número de la revista *Il Politecnico* indicaba que “la cultura debía hacerse cargo de las aspiraciones de las clases trabajadoras.” (Aronica, 2004)

El Neorrealismo tenía ciertos valores que buscaba insertar en la sociedad, entre ellos que el ser humano se defendiera de las atrocidades. El país vivía las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial por lo que la pobreza, la devastación, la falta de trabajo y la explotación eran situaciones de la realidad cotidiana. Esto inspiró a los artistas para crear sus obras y los críticos se encargaban de difundir la idea buscando que la sociedad se regenerara a partir de la cultura. Agreguemos que ésta condición permitió realizar una función crítica, pero sobre todo autocrítica de la sociedad italiana.

Giuseppe de Santis uno de los mayores expositores del Neorrealismo expresó: “El padre y la madre del Neorrealismo son la caída del fascismo y la lucha de liberación. Sin éstos dos grandes acontecimientos históricos italianos, el neorrealismo no podía nacer, no era posible que naciera.” (Aronica, 2004).

Las teorías de Lukás y Gramsci tuvieron participación dentro del movimiento. Gramsci estaba a favor del progreso cultural de las masas sobre todo de los campesinos y obreros quienes formaban el bloque histórico. Era un duro crítico de los intelectuales cristalizados quienes profesaban una actividad política a favor del

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

cosmopolitismo, esto contribuyó en demasía a las estrategias de Togliatti utilizadas para la difusión del movimiento.

Gramsci estableció criterios para la literatura en los cuales estaba de acuerdo con el filósofo Benedetto Croce. La forma es para ellos un elemento importante en el momento de la valoración de una obra de arte.

Dos escritores, dice, pueden tratar el mismo tema, pero sólo uno de ellos con resultados apreciables desde el punto de vista cualitativo: "lo que se excluye es que una obra sea bella por su contenido moral y político, y no por su forma, en la que el contenido abstracto se ha fundido e identificado. [...] Conviene aclarar, sin embargo, que a Gramsci el problema estético le interesa dentro del marco de la filosofía de la praxis, esto es, de la concreta aplicación política de las ideas. Así pues, su investigación se centra en la relación entre la forma y el contenido, que considera siempre históricamente determinados y, por tanto, susceptibles de ser tratados por separado. De ahí que la crítica literaria se bifurque en crítica política, orientada al estudio del contenido, y crítica estética, empeñada en el análisis de la forma. Así, tras examinar la historia de la cultura italiana, el estudioso llega a la conclusión de que siempre ha faltado en Italia una literatura a la vez nacional y popular, es decir, una literatura con la que el pueblo pudiese identificarse, realizando ese progreso intelectual que era el único en poder abrirle el camino de su emancipación. Tal laguna dependía, a su parecer, de dos defectos opuestos, pero igualmente nefastos, de los intelectuales italianos: el cosmopolitismo y el provincianismo. El primero, como excusa para evadirse de la vida nacional; el segundo, como límite que confinaba su horizonte en una realidad cerrada y alejada del pueblo.

(Aronica, 2004)

En el capítulo primero de nuestro texto se abordó el tema del contenido y la forma del arte cinematográfico. Durante la época del Neorrealismo el *contenido* de las obras generalmente abordó los temas de la condición humana de un país que vivía los estragos de las situaciones de las Guerras Mundiales. La pobreza y la situación existencial del ser humano resulta ser el elemento que produce el efecto estético de la obra.

En ocasiones los problemas históricos de la sociedad y las preocupaciones de los grupos que la conforman se repiten, es por lo que, a veces se considera a la Historia de la humanidad como cíclica. El contenido de una obra cinematográfica puede ser el mismo pero la forma puede ser diferente. Tal como indica Gramsci: dos escritores pueden tratar el mismo tema, pero los resultados son distintos. Hay un ejemplo de este fenómeno en dos películas que las separan varias décadas, una pertenece al

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Neorrealismo Italiano y otra al cine norteamericano de nuestros días. *Ladri di biciclette* (De Sica, 1948) y *A better life* (Weitz, 2011).



*Ladri di biciclette*, Dir. Vittorio de Sica, (1948).

Fotograma

*Ladri di biciclette* (1948). En la Italia de la segunda Posguerra Antonio Ricci (Lamberto Maggiorani) encuentra trabajo como colocador de carteles y necesita una bicicleta. Logra conseguir una, es preciso saber que en aquel entonces el trabajo que logró conseguir era una gran oportunidad pues trabajar era considerablemente difícil. Mientras Antonio pegaba un cartel en la calle durante su primer día le roban la bicicleta, decide ir con las autoridades, pero no tiene éxito y recurre al apoyo de un compañero de Partido que a su vez corre la voz entre los recolectores de basura, pero no logra dar con ella. Con ayuda de su hijo se dirige a las plazas donde probablemente pueda estar su bicicleta pues son lugares donde se venden los objetos robados, en su desesperación va con una vidente quien de forma irónica le

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

dice “si no la encuentras ahora no la encontrarás nunca” y aunque al salir de consultar a la vidente se topa con el ladrón de su bicicleta no puede hacer absolutamente nada pues éste en compañía de sus aliados no se la devuelve. Tristemente cuando va caminando con su hijo por la calle y desolado ante todos sus esfuerzos fallidos por recuperar su bicicleta intenta robarse otra, pero la policía lo impide y no le queda más que el sentimiento de vergüenza y la pérdida de la moral al verse obligado a intentar cometer el mismo delito.



*A better life*, Dir. Chris Weitz, (2011).

Fotograma

*A better life* (2011). Carlos Galindo (Demian Bichir) es un jardinero que trabaja en California en Estados Unidos. Sabe que para que su trabajo mejore debe contar con una camioneta y la consigue, sin embargo, el primer día que va a trabajar con ella mientras está en lo alto de una palmera se la roban. En compañía de su hijo busca al ladrón de la camioneta y logra dar con él, pero no la recupera. Sigue su búsqueda y la encuentra en un corralón e intenta robarla, pero no tiene éxito, al contrario, es detenido por las autoridades y lo envían a México. Al final sólo queda la acción de

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

volver a entrar de forma ilegal a Estados Unidos para seguir viviendo cerca de su hijo buscando tal y como el título lo indica “Una vida mejor”.

El contenido en las dos películas es el mismo pero la forma en el que se desarrolla cada una de ellas es distinta. La primera es una obra que marcó una tendencia dentro de la historia de la estética del cine. Cumple con el objetivo de utilizar los conflictos de la situación política de un país, así como la situación existencial de las personas de la época. Toca el tema de cómo el trabajo es escaso y aunque el ser humano tenga la disposición de mejorar a veces es imposible cambiar el orden de las cosas para que la situación funcione pues la mayoría de quienes conforman la sociedad viven la misma situación de desempleo, pobreza y desesperación. Estas condiciones marcaron una época histórica también y el efecto estético logrado en el espectador resulta significativo pues se refleja exactamente la condición del ciudadano italiano de la Posguerra.

Cuando el contenido resulta ser el mismo en otra película décadas después, pero en un contexto propio de la época se pierde el efecto estético que produce la forma y resulta difícil que el impacto sea el mismo con el paso del tiempo. No se tiene noticia de que Chris Weitz se haya basado en el contenido del trabajo de Vittorio de Sica para realizar su obra. Sin embargo, al ver las dos películas se puede identificar la similitud en el contenido. La situación que enfrentan los migrantes mexicanos en Estados Unidos es difícil en cuestión de empleo y las cosas tal como lo indica de Sica en su película pueden resultar mal un día cualquiera y se podría perder absolutamente todo, incluso puede aparecer una vidente en cualquier determinada apariencia y decir “Si no lo encuentras ahora no lo encontrarás nunca”. Claro está que en estos dos ejemplos Gramsci pediría que el contenido y la forma se trataran por separado.

El contenido se refiere a la situación política y de un determinado país y las condiciones en las que viven las masas que no tienen trabajo o es difícil conseguirlo. Tal como se piensa, el trabajo dignifica al hombre y en base a ello se puede tener una vida ordenada y se puede ser funcional dentro de las estructuras sociales incluso alcanzar un bienestar moral. Cuando se pertenece a las capas bajas de la sociedad se sufre en demasía para poder hacer valer los derechos que se posee

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

como ser humano y que se pueden ejercer. Ahora bien, el contenido no cambia cuando se vuelve a mostrar medio siglo después en otra parte del mundo, lo que cambia es el efecto estético en los espectadores. *A better life* no marcó una tendencia en la historia de la cinematografía pues el contenido ya se había mostrado. En cambio, *Ladri di biciclette* logró formar parte del neorrealismo italiano y marcar una época pues con su contenido pertenece a una corriente donde se propone una nueva realidad a partir de la realidad que se está viviendo.

“Lukás sostenía, que la única forma estéticamente válida es la que sabe renovarse de acuerdo con el contenido.” (Aronica, 2004). Por otra parte, la teoría de Lukás nos muestra otro punto en referencia al contenido de una obra. Supongamos que como parte del contenido de varias películas tenemos personajes donde los héroes siempre salen triunfantes ante sus adversarios y además cuentan con poderes especiales con los cuales ganan todas sus batallas. Entonces después proponemos otro tipo de héroes que no poseen dichas cualidades sino al contrario son indigentes, viven en casa de cartón y sufren las injusticias del gobierno. Es ahí donde Lukás estaría de acuerdo en que la forma de nuestra obra sería estéticamente válida y es donde el Neorrealismo ha logrado renovarse en base a su contenido.

Según Daniela Aronica el Neorrealismo posee cuatro características:

1. Su carácter espontáneo
2. Su capacidad de atracción y de movilización inmediata en el arte, el cine y la literatura
3. Su fuerte compromiso social
4. Su rápida involución.

Los antecedentes del cine neorrealista fueron el realismo soviético de Eisenstein y Pudovkin estudiados en el *Centro Sperimentale di Cinematografia* y el realismo poético francés donde sobresalen Jean Renoir y Marcel Carné. El cine neorrealista fue precursor del documental bélico y también en general tenía como objetivo

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

descubrir un país real en el que se desarrolló la llamada “poética de la inmediatez”. Las películas más significativas del cine neorrealista son *Roma città aperta* (Rossellini, 1945), *Quattro passi tra le nuvole* (Blasetti, 1942), *I bambini ci guardano* (De Sica, 1942). En las obras *Avanti c'è posto!* (1942) y *Campo de' Fiori* (1943) de Mario Bonnard se hicieron los primeros rodajes en donde se llevaron las cámaras a las calles de Roma con el fin de transmitir un escenario natural en el que las escenas fueran lo más real posible. Se logró que los campesinos, vendedores, obreros, empleados y toda la clase trabajadora se acercaran al cine y vieran reflejadas sus vidas a través de las pantallas.

Rossellini hace la llamada trilogía de la guerra y la termina con la obra *Germania anno zero* (1947). Sus obras muestran que es difícil, casi imposible que la humanidad se regenere, incluso Daniela Aronica expresa lo siguiente: “La destrucción de Alemania se convierte en metáfora de una regeneración imposible” (Aronica, 2004). En el Neorrealismo no hay héroes con atributos especiales ni historias que salven a la humanidad con el fin de consolar a los sobrevivientes de las guerras, al contrario, hay personajes y espacios reales y concretos que no recurren a la ficción. En una generación devastada por las guerras y sobreviviente a ellas resulta impertinente la ficción pues el ser humano lo único que desea es expresarse y el arte cinematográfico le proporciona el medio ideal para imitar la realidad concreta, es decir para metaforizar el entorno.

Los elementos que se encuentran en las obras neorrealistas y que forman parte de las narrativas de las obras cinematográficas siempre son personajes y contextos que aluden a pequeños niños huérfanos, campesinos, limpiabotas, obreros, calles destrozadas por las bombas, escuelas públicas, hombres, mujeres y niños sin hogar, el proletariado y en ocasiones sí se habla de la magia pero se expone de la forma más real posible, tal es el caso de *La Strada* (Fellini, 1954) de Fellini y *Miracolo a Milano* (De Sica & Zavattini, 1951). La magia es un espectáculo callejero utilizado como fuente de trabajo. Los directores la utilizan como un recurso para indicar la realidad latente de la condición económica en la sociedad.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

En el neorrealismo italiano las cámaras se acercan mucho a los rostros de los personajes. Esto ayuda en la detección de rostros para dar énfasis a los gestos pues es este uno de los elementos principales en donde se puede captar el sentido de lo que se quiere decir. Los rostros de Gelsomina y Zampanó en *La Strada* es un claro ejemplo de dicha técnica.



*La Strada*, Dir. Federico Fellini, (1954).

Fotograma

Visconti utiliza la técnica de la voz en off para dar un toque de comentarista a los personajes. Esto permite que la poética del Neorrealismo sea vasta en cuanto a las técnicas literarias pues la voz en off es una técnica tomada del Brecht para distanciar al espectador y permitir que haya lugar a la reflexión. También Visconti se apoyaba mucho en los noticieros documentales que se publicaban de manera mensual en Roma. Por lo general las notas de hechos trágicos eran las que circulaban en este tipo de periódicos. Creó una Película en donde se narra un hecho verídico que se refiere a la violación de una niña en los suburbios de Roma. En esta cinta se utilizan sonidos para suplir las imágenes y además se hacen tomas en las

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

calles y los lugares que recorrió en la vida real la niña en cuestión. La ausencia de las imágenes obliga a poner atención en la voz del narrador en otras secuencias.

El neorrealismo italiano es una corriente cinematográfica que emerge de las secuelas que sufre una sociedad devastada por la guerra. El sentimiento de regeneración, pero a la vez de intentar una nueva realidad es el efecto estético que se produce ante el espectador. Cuando han pasado varias décadas y se pueden apreciar los hechos que antes han sucedido a través de una obra cinematográfica cabe insertar ese cambio dentro de la historia de la cinematografía, pues, aunque se vuelva a repetir el contenido, las técnicas utilizadas para darle forma definen las diferencias. El neorrealismo italiano alberga sus alcances estéticos en el contenido de sus obras, dichos contenidos se referían a la propuesta de una nueva realidad que explicara el modo de vivir de la sociedad.

## 2.4 EL CINE MEXICANO EN LA DÉCADA DE 1970: CANOA A SUS 40 AÑOS UN CASO ESPECÍFICO.

El 8 de marzo de 2016 durante el Festival Internacional de Cine de Guadalajara (FICG3) tuvo lugar la mesa redonda sobre los 40 años de la película *Canoa*<sup>2</sup> de Felipe Cazals. El Director, Fernanda Solórzano, Gerardo de la Torre, Leonardo García Tsao, José Woldernberg y Juan Arturo Brennan compartieron sus reflexiones en relación a la película. Esta charla además de realizarse con motivo del cumplimiento de los 40 años del estreno también dio lugar para que sus participantes hablaran sobre la situación actual del cine mexicano; que además este tema se tocó una vez más durante la presentación de la Película en el Teatro Diana en una charla más cercana entre Alfonso Cuarón y Felipe Cazals.

*Canoa* se estrena el 4 de marzo de 1976 cuando en México se daba una ruptura de la sociedad. Las manifestaciones como signo de que la juventud se abría a nuevos horizontes ideológicos se reflejaban en el uso de los pantalones acampanados, hombres de pelo largo, mujeres con minifalda que las podemos observar con mayor claridad en los personajes de la película *El apando* por las actrices María Rojo y Delia Casanova; entro otros signos. En un contexto en el que la juventud mexicana aboga por un cambio con vistas a la superación del país en el que se mejorara la calidad de vida por medio de la educación reflejando una postura de izquierda nacen las condiciones de los hechos narrados en la película *Canoa*. Durante el régimen de Luis Echeverría surgió el proyecto que dio paso a las empresas de producción cinematográfica y entre los años de 1975 y 1976 se elaboró lo que hoy algunos llaman la “Trilogía del terror” de Cazals. *Canoa: memoria de un hecho vergonzoso* (1975) *El apando* (1975) y *Las Poquianchis* (1976). El guion elaborado por Tomás Pérez Turrent explora un discurso fílmico en el que la

---

<sup>2</sup> Breve sinopsis de la película *Canoa* de Felipe Cazals: El 14 de septiembre del 1968 cinco jóvenes que laboran como empleados de la Universidad Autónoma de Puebla deciden escalar “La Malinche” ubicada en el pueblo de San Miguel Canoa. Debido a las inclemencias del tiempo que se manifiestan en una tormenta no pueden escalar justo ese día, así que deciden buscar alojamiento en el pueblo. El Cura de la iglesia ha ejercido gran presión sobre los habitantes imponiendo ideas negativas sobre los estudiantes del país. Es por lo anterior que los jóvenes, aunque encuentran asilo por unos breves minutos finalmente son linchados.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

realidad confronta a la imagen y en que los dos elementos tienen que estar al mismo nivel sin que uno sobresalga del otro.

A pesar de los 40 años que cumplió el estreno de la película Felipe Cazals dice que sigue siendo una película para la juventud. La cinta fue digitalizada para que pudiera distribuirse en formato DVD con el fin de que perdure. El Director revela la intención de que los jóvenes no pierdan la capacidad de ver la situación de la realidad histórica del país desde una visión crítica. Es necesario que este tipo de películas se remastericen conforme al uso de las nuevas tecnologías porque refleja el contexto de cuatro décadas atrás en el que muy probablemente los abuelos de los jóvenes de hoy vivían. La película es para la juventud, en efecto, pero nótese que el argumento narrativo ahora tiene como fin llevar a la reflexión y conviene hacer la interrogativa sobre si las condiciones del pueblo en el 2016, a 40 años de *Canoa*, son las mismas.

Fernanda Solórzano describe una escena de la película donde el personaje Lucas (Ernesto Gómez Cruz) dice a los chicos la realidad sobre el Cura (Enrique Lucero). Este personaje les explica a las víctimas las cuotas que pagan los habitantes a la iglesia, los grupos de adoración religiosa y la influencia política que ejerce el cura; entre otros detalles. Solórzano en su discurso establece que el relato del cura en esta parte de la película es de gran relevancia para dar continuidad al espectador dentro del relato. Habla de que los habitantes de San Miguel Canoa están poseídos por las ideas que les han implantado, en este tema destaca el uso de elementos psicológicos expresados a través de los personajes. La escritora señala que en esta cinta destacan elementos como el género de horror y suspenso muy trabajado por Alfred Hitchcock.

En el re-estreno de la película de 1998, cumpliendo 20 años, asegura Solórzano que los jóvenes de esa generación no fueron sorprendidos del todo pues se reflejaba un público informado de la situación en la que vivía y había vivido el país. Sin embargo; cabe señalar que en el re-estreno de los 40 años el público se repartía en dos o hasta tres generaciones. Entre las personas que habían visto la película por primera vez y las que ya la habían visto se declaró que la obra seguía causando el mismo impacto crítico. No se puede saber con claridad si los más

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

jóvenes estaban informados del todo sobre la situación de los hechos ocurridos en el 68 pero sí se reflejó que están acostumbrados a ver temas de violencia e injusticia social en el cine. Lo anterior se debe a que la cinematografía de esta de esta década ha producido películas donde la injusticia, la agresión física, los abusos de autoridad, los asesinatos son muy claros; tenemos ejemplos como *Helí* (Escalante, 2013) *La vida precoz y breve de Sabina Rivas* (Mandoki, 2012) o *La jaula de oro* (Quemada-Díez,, 2013). A los jóvenes que ahora son veinteañeros no les impactan tanto estos temas ni las imágenes, lo que les da más impacto es el ojo crítico con el que se analiza la situación del México de aquel entonces.

Solórzano declaró durante la mesa de discusión “Lo que pasó en Canoa se vuelve una metáfora de lo que sucedería el 2 de octubre” incluso dice que es una película de carácter apocalíptico. Este fenómeno explica perfectamente algo que bien puede decir, que la metáfora creada en el lenguaje cinematográfico incluso puede tener un carácter predictivo, que la metáfora no solo es bella y agradable, sino que también causa horror y predice.

Gerardo de la Torre en su participación hizo referencia a que en la primavera de 1975 cuando Cazals comenzó a filmar *Canoa* Bill Gates era estudiante y aclara que no todo es tecnología pues nada sustituye el esfuerzo y la actividad creadora. Sin salir del margen de crítica a la situación del país, porque el tema de la película lo amerita, de la Torre dice: “A 40 años después tenemos a los 43 de Ayotzinapa”<sup>3</sup>. En el año de 1999 María Rojo como senadora apoya al cine nacional. Dado que el cine mexicano se encuentra en una constante búsqueda de su público la situación ha ido padeciendo y en el 2015 se han producido películas precarias donde las cifras son absurdas pues uno de los filmes consiguió sólo 14 asistentes.

Los comentarios de Gerardo de la Torre aclaran de forma inmediata la situación que sufre el país en relación a la producción cinematográfica. Además de tocar el tema en base a cifras estadísticas se entiende cómo gran parte de la crisis

---

<sup>3</sup> En el estado de Guerrero el día 26 de septiembre de 2014 desaparecen 43 estudiantes de la Escuela Normal Rural de Ayotzinapa durante confrontaciones con la Policía de Iguala; donde se implica la participación el grupo llamado “Guerreros Unidos” dedicado al crimen organizado. Este hecho ocurre durante la gubernatura de Enrique Peña Nieto y pone en alerta a todo el país, incluso se hacen analogías entre los hechos del 68 tal como lo menciona Gerardo de la Torre en el FICG31.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

que se venía sufriendo desde los tiempos de López Portillo, justo después del periodo de Díaz Ordaz responsable de los hechos ocurridos en 1968, hasta nuestros días afecta extremadamente a la producción cinematográfica nacional. Se presenta justo un declive y atraso de aproximadamente cuatro décadas, tiempo suficiente para saber que la situación actual del cine mexicano es precaria.

En relación a este tema cabe destacar la opinión de Jorge Ayala Blanco crítico de cine mexicano. En el año 2007 explicaba que para que una película recupere los costos de producción es necesario que asistan a verla 3 millones de espectadores y eso es muy difícil de lograr en México si no se trata de cine comercial. Las nuevas generaciones de cineastas algunas veces tienen la opción de distribuir sus producciones en el extranjero, pero “Los que empiecen con su ópera prima casi seguramente ésa será su ópera póstuma” en aquel entonces se financiaban en la Ciudad de México unos 20 proyectos cinematográficos para una cantidad aproximada de 200 que participaban mientras la lista de espera crecía continuamente. Ayala acentúa: “Todo ello porque los gobiernos mexicanos desde la administración de Carlos Salinas se han puesto de hinojos ante la Motion Pictures Association of America, la corporación que maneja la nueva industria. Por lo tanto, ¡Muera el cine nacional! Ya que primero es el Tratado de Libre Comercio y las organizaciones internacionales que nos rigen.” (Melendes Preciado, 2007).

Entre la opinión de Gerardo de la Torre y la de Ayala Blanco han pasado alrededor de 9 años. Es evidente que en el país no existe apoyo de calidad a la producción y al estudio de la cinematografía. Personajes como Alfonso Cuarón, Alejandro González Iñárritu y Emmanuel Lubezki han sido premiados por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos y con ello se puede observar que en el 2016 la expectativa es una visión norteamericana y de carácter comercial. El apoyo para la producción de cine en nuestro país sigue siendo nulo desde hace décadas.

Otro aspecto de la producción cinematográfica es la música que le compone. Juan Arturo Brennan habla del corrido utilizado como expresión de la contracultura en la película *Canoa*. La música es un elemento que ayuda a dar énfasis al significado de las imágenes y forma parte de la construcción estética. En *Canoa* se

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

utiliza la canción popular mexicana para crear el ambiente en el que el pueblo vive en su vida diaria. Brennan habla del personaje de Salvador Sánchez quien representa a un habitante del pueblo de San Miguel Canoa y señala que la manera en cómo se elaboró su personaje, como un narrador que va explicando la película, hace referencia a que es un habitante que sabe mucho más de lo que debería saber. Con sus frases de advertencia como “El pueblo trae susto desde antes” y algunas otras que explican la situación real dice Brennan que se trasciende el estereotipo del indígena mexicano.

Con imágenes de la celebración olímpica se ahorra texto a la película porque se entiende el contexto histórico en el que se desarrolla el problema principal que de la película en unos segundos. También el uso de las bocinas en el pueblo para dedicar canciones y pasar los avances más frescos de las relaciones sociales de los habitantes dice Brennan es una analogía de lo que pasa ahora con las redes sociales.

Durante el re-estreno de la película *Canoa* Alfonso Cuarón sostiene una charla con el Director Felipe Cazals. Cuarón dice que el recurso de una voz en off que usa en *Y tu mamá también* (Cuarón, 2001) es extraído de la película *Canoa*. Este recurso ayuda al espectador a distanciarse de una relación emocional para entender y reflexionar sobre el mensaje que se trasmite por medio de la narración. Agrega que el cine de Cazals le muestra un cine que en México no se hacía antes la década de 1970. Felipe Cazals subraya que en aquella época las salas de cine estaban vacías y se tenía la intención de hacer un cine que tuviera una relación directa con la realidad del México en el que se vivía y que para ello cuanta mucho que Tomas Pérez Turrent agregara en el guion líneas donde los personajes hablaban con un lenguaje coloquial extremo. Esto nos muestra que la expresión verbal de los personajes le da de una manera importante forma y sentido a la composición de la película.

Alfonso Cuarón comenta que México hoy se ha acostumbrado a películas que han sido galardonadas en festivales como Cannes o los Oscars pero antes no ocurría eso y es de mayor importancia ver cómo en la década de 1970. Directores, compañeros de Cazals, forman una generación que marca un parteaguas para la

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

producción cinematográfica. Incluso a diferencia del cine realizado en la década de 1960 uno de los elementos que matiza el cambio es el uso de la expresión verbal. Recordemos que la época del melodrama todavía ilustraba figuras de la sociedad arquetípicas en donde la mujer mexicana era dócil, el hombre era imponente y tajante pero siempre había un diálogo dirigido al espectador en donde no existían líneas con expresiones tan libres. De acuerdo a este tema nótese que el lenguaje coloquial de las décadas anteriores a 1970 en las que figuran melodramas como *Pepe el Toro* (Rodríguez, 1952) o cintas cómicas como *El rey del barrio* (Martínez Solares, 1950) se refieren a un caló usado en los estratos populares de la sociedad, aun así no se utilizaban expresiones con el uso de groserías como en las obras de Cazals. Éste recurso que usa Pérez Turrent en el guion logra el efecto en el espectador de una realidad latente sin adornos. Cazals dice que ese elemento estaba ausente en el cine mexicano. Se cambia la tradición narrativa. “Era imposible continuar teniendo como representación de nuestro país incluso para los propios mexicanos éstas historias inverosímiles”.

La película utiliza varios recursos documentales y de distintos tipos. Tenemos el que se recoge de los diarios que anuncian la noticia, los documentales donde se muestra a las víctimas y aquellos donde los habitantes declaran; como el mencionado recurso de las líneas de Salvador Sánchez. Hay varias narraciones en *Canoa* expresadas con distintos modos. Otro recurso es cuando justo en el momento del linchamiento Cazals retira al espectador y es cuando entra la declaración del Cura diciendo que él no estaba ahí y no es responsable, mientras que a lo largo de toda la película se muestra la influencia ideológica que ejerce sobre los habitantes. Cazals explica que corta ese momento porque no busca que el sentimiento del espectador sino su reflexión. Corta y vuelve a la acción.

Una técnica de Cazals para terminar de forjar los personajes fue que los actores convivieran con las víctimas sobrevivientes y eso ayudó bastante a su composición. Nótese que en este caso hay personajes que tienen una referencia real pero hay otras obras donde sus personajes pertenecen a la ficción y esta técnica no sería posible. Dice el director que con frecuencia cuando analiza a los actores pone atención en el modo de respirar, caminar, comer, cómo son cuando

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

están en estado de ebriedad, es decir, cómo actúan en situaciones que no dominan, una vez así lee qué es lo que tienen qué decir pues todo esto desemboca en la interpretación del personaje.

Cuando se estrenó la película una parte de la iglesia en México no tuvo problema en verla, pero hubo otra que puso el nombre del director y el de la obra en la lista de las que no se debían ver. Todavía se sigue observando la influencia que tiene la iglesia sobre los sectores de la sociedad y siguen teniendo gran decisión en lo que se puede consumir o no. Cazals señala que ese México de los jóvenes con pelo largo donde prevalecía la contracultura parece una época muy remota y lejana. Las redes de comunicación son distintas, ahora podemos ver la película de *Canoa* en los canales de internet sin ningún problema a cualquier hora del día, no hay tantas restricciones como en aquel entonces, sin embargo, siguen vigentes la violencia, el abuso de autoridad, los asesinatos, los linchamientos, pero se padecen de otro modo. No es un México remoto sino un escenario distinto. En los pueblos sigue existiendo la figura de Cura que hace sus grupos religiosos; los presidentes municipales que en situaciones absurdas se encuentran totalmente en estado de ebriedad mientras el pueblo está enardecido; la única tienda donde se pueden comprar víveres escasos; llegar en camión y no poder salir hasta el día siguiente. Si analizamos con detenimiento cada escena de la película, cada situación y cada personaje en realidad no es un México tan remoto el problema es que los jóvenes de hoy lo lleguen a pensar así. Si la trilogía del terror de Cazals se observa con éstos parámetros analógicos sigue logrando la reflexión en el espectador. Lo que ha logrado esta vigencia es que se utilizan recursos como los temas de violencia, abuso de autoridad, el mal gobierno, etc., éstos son de carácter universal, es decir que a lo largo de la historia de la humanidad han sucedido.

Los recursos técnicos de Felipe Cazals son entre muchos algunos de los que anunció en la charla con Alfonso Cuarón. En la composición de los planos de la película *Canoa* prefería estar lejos creando planos abiertos con el fin de que crear en el espectador la misma distancia que ponía en la cámara. Explicó cómo el lente de la cámara proporciona la distancia, pero el anclaje proporciona la dirección. Cuarón compartió que si la cámara se mueve está guiando, pero Cazals detalló que

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

como el espectador se encuentra en su butaca éste no puede moverse, por eso es importante mover la cámara y determinar exactamente la distancia que se quiera utilizar para lograr una imagen. Trabajar con la distancia es uno de los elementos más trascendentes en su producción.

Es necesario analizar los contextos históricos y sociales en que se desarrollan las diferentes corrientes cinematográficas porque de ello dependen los tipos de películas que se logran. Los directores utilizan sus diferentes recursos de producción, pero gran parte del éxito que marca un parteaguas en la tradición se debe a su talento y sus habilidades. Cazals es uno de los pocos cineastas mexicanos que traza una línea a la costumbre y tradición. Un Director de cine selecciona y analiza qué recursos se van a usar, pero lograr obras donde se cambien los parámetros estéticos es distinto. La manera en cómo se presenta la realidad concreta del mundo es una idea que depende de varios elementos técnicos. Es necesario distinguir que hay técnicas que se usan en la producción; pero también hay que distinguir que los efectos estéticos y los alcances artísticos de una obra cinematográfica dependen del ser humano, tanto del espectador como del realizador.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## **EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO**

### ***Capítulo tercero***

### **3.1 CONSIDERACIONES GENERALES DEL LENGUAJE.**

Antes de tratar los elementos del lenguaje cinematográfico, es pertinente conocer los elementos básicos del lenguaje en general, porque el primero es una tipología del segundo. El lenguaje es un sistema que sirve a los seres humanos para comunicarse entre sí, de esta forma se define en el sentido común. Sirve para expresar el pensamiento y las ideas por lo que conduce al conocimiento de lo que está alrededor. En este primer apartado se aborda al lenguaje desde tres ángulos distintos: Desde la función poética tratada por Roman Jakobson, desde la expresión por Benjamín Walter y desde el signo por Ferdinand de Saussure. Estos tres estudios del lenguaje permiten conocerle como un sistema en el que existe el reconocimiento de las ideas y por lo tanto de la expresión de las mismas, después se distingue el objeto de estudio que es: la metáfora.

El análisis lingüístico hecho por Jakobson explica que existen unidades del lenguaje. El discurso es el elemento que tiene mayor trascendencia pues es ahí donde estas unidades toman el sentido en relación a la construcción de códigos que en su conjunto forman los mensajes. Entre los interlocutores existe el uso del mensaje a través del cual se transmiten las ideas que se quieren expresar, en realidad el lenguaje sólo es un medio en el cual los conceptos se intercambian de un lado a otro. Jakobson indica que es necesario separar dos niveles del lenguaje, por un lado, el nivel semántico, que trata sobre aquellas unidades que constituidas en morfemas se conectan para alcanzar un conjunto de enunciados. Estos son los que se encargan de llevar el contenido de los mensajes entre un interlocutor y otro. El siguiente nivel es fonológico, que corresponde a aquellas unidades complejas en las que su función trata de diferenciar el significado que los enunciados emiten.

Lo que Jakobson explica sobre el lenguaje es esa diferencia en la cual se trata exclusivamente a los elementos que constituyen las ideas y por otra parte el significado de las mismas. Con frecuencia, se entiende que el lenguaje es todo lo anterior en su conjunto, pero es preciso establecer que el lenguaje no es más que un medio por el cual el ser humano comunica sus propios pensamientos a través de mensajes constituidos en códigos.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Otra particularidad al respecto del mensaje para Jakobson es que el mensaje debe ser transmitido en los códigos que los interlocutores conocen, como ejemplo, una persona que habla español oye una palabra de la cual no conoce su significado, pero sabe que ha sido pronunciada en español. “Si el oyente recibe un mensaje en una lengua conocida, lo refiere al código del que dispone” (Jakobson, 1980) Este fenómeno explica el papel de las habilidades que tiene el sujeto para identificar el uso de los códigos y explica de buena forma la diferencia entre los dos niveles del lenguaje. Es preciso identificar esta situación ya que, en el caso del cine, los mensajes se transmiten a partir de imágenes, pero algunos espectadores no entenderán el significado de las mismas, esto se da con frecuencia en películas como *El perro andaluz* (Buñuel, 1929) donde existen imágenes como la de una mariposa con el tórax de una calavera. Esta obra surrealista tiene un alto contenido de mensajes, pero a la vez el esquema narrativo no lleva una secuencia que corresponda a los cánones tradicionales, es por lo que bien podemos decir que sabemos que se trata de un lenguaje cinematográfico en el cual conocemos los códigos, pero bien se podría pedir que se explique su significado, como cuando los hablantes del español escuchamos una palabra dicha en este idioma, pero no sabemos que significa.

Jakobson deja claro que el oyente se guía por el código para captar los mensajes que se le envían. También dice que una persona primero capta todos los códigos fonéticos y después de que ya los domina o los conoce bien es cuando adquiere la capacidad de leer y escribir. Aquí se distingue con claridad cómo un código adquiere distintas formas y naturalezas en su constitución. Se le llama decodificador a quien recibe el mensaje, éste tiene también un papel indispensable dentro del sistema pues el mensaje debe ser recibido para que el significado adquiera sentido en sí mismo.

Un hablante nativo de un idioma responde a cualquier texto de éste como un decodificador normal, mientras que un extranjero no familiarizado con la lengua se enfrenta a los textos como un criptoanalista.

(Jakobson, 1980)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

En el lenguaje visual, que es el que utiliza el cine, se decodifican los signos que se presentan a través de las imágenes. Hay dos tipos de decodificadores, aquellos que entienden el significado de los mismos y aquellos que como un criptoanalista sólo los recibe. En la decodificación, para que resulte eficaz es necesario que los que intervengan en ella utilicen y conozcan bien el código común.

El mensaje está estrictamente ligado con el código. Entre el emisor y el receptor debe haber una relación que fluya entre las dos partes, debe existir contigüidad, pero notemos que esto se da en el lenguaje verbal, del cual habla Jakobson. Sin embargo, en el lenguaje cinematográfico no existe esa contigüidad porque sólo hay un emisor y un receptor, éstos no pueden cambiar sus papeles ya que los espectadores no contestarán a la película proyectada, por lo que un largometraje envía un solo mensaje y ya no obtiene otro de vuelta. Sobre los símbolos que usa el emisor Jakobson explica que el receptor debe conocer el código del mensaje, no obstante, dice que hay casos en los que si éste no tiene el conocimiento necesario al emisor finalmente no le afecta pues su mensaje ya fue emitido, este sería el caso del cine.

Ferdinand de Saussure considera a la lengua como un sistema en el cual todas las partes son independientes unas de otras, explica que los signos que la conforman se componen de un significado (concepto) y significante (huella psíquica de la palabra), uno no existe sin el otro. Las unidades por medio de las cuales se constituye la lengua son el fonema, morfema y sintagma, además explica que la lengua puede ser comprendida en cuanto a la diacronía y sincronía. Saussure establece que el lenguaje, la lengua y el habla son tres cosas distintas, las cuales no deben confundirse entre sí.

La lengua se compone de unidades básicas relacionadas entre sí. La unidad o signo lingüístico está formado de dos elementos el concepto y la huella mental de concepto, su imagen "acústica" que se unen en una asociación psíquica en el cerebro del individuo. Éstas dos facetas constituyen el "significado" y el "significante", la idea y el sonido (el sonido es el signo de una idea). Entre significado y significante no existe una relación natural, sino arbitraria".

Saussure: 2011, p. 12.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Como podemos ver, desde el estudio de Saussure el sujeto es imprescindible en el sistema del lenguaje, pues entre el significado y el significante puede haber un número infinito de posibilidades de interpretación ya que dependen de cada sujeto. Jakobson especifica que es necesario saber el código para poder interpretar el mensaje, sin embargo, Saussure amplía el problema al referirse al sentido de arbitrariedad, pues el significado depende de la voluntad de la persona y lo que ella designe, incluso el plano psicológico del sujeto y el contexto histórico, así como geográfico dependen en su totalidad al significado. Lo anterior se explicaría de la siguiente manera:

Significante: /f/ // /o/ /r/



El significado entonces varía, porque se puede referir a una planta, persona, etc.

Para Saussure la lengua evoluciona y es un producto social que se encuentra en el cerebro de cada sujeto, con el tiempo también van cambiando los significantes, este fenómeno se observa cuando escuchamos hablar a personas que nacieron décadas anteriores, leemos textos que fueron escritos en siglos pasados o personas que hablan el mismo idioma pero que viven en diferentes regiones ya sea del mundo o de un mismo país. El lenguaje tiene dos partes: la lengua y la fonación. La pronunciación de una palabra está determinada no tanto por su ortografía sino por su historia y el momento en que se dice, de ahí la etimología.

Es preciso señalar que para Saussure la lengua es algo que viene de fuera y es recibida por el ser humano. El signo lingüístico no es simplemente una cosa y un nombre sino un concepto y una imagen acústica, a propósito del carácter físico de las imágenes acústicas, éstas se dan cuando por ejemplo una persona se habla a

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

sí misma pues todo acontece en el propio pensamiento. El signo es entonces la combinación entre el concepto y la imagen acústica de ahí que el funcionamiento mental del individuo resulta totalmente indispensable.

El primer carácter del signo lingüístico, dice Saussure es su arbitrariedad, se entiende arbitrario como aquello que depende de la voluntad de la persona y es ajeno a los principios de la razón lógica, sin embargo Bienveniste dice que esa combinación entre el concepto y la imagen acústica o bien, significante y significado es necesaria mas no arbitraria, pero Saussure indica que arbitrario también implica que el sujeto no puede ir cambiando el signo libremente pues dicho signo debe corresponder a lo establecido dentro del grupo lingüístico al que pertenece. El segundo principio es el carácter lineal del significante, éste, dado que su naturaleza es auditiva depende del tiempo y supone que éste es lineal, es decir que lo que se usó antes ya no regresa, sino que sigue adelante.

El estudio de Saussure respecto al lenguaje nos ayudará a entender cómo es que el lenguaje cinematográfico tiene un carácter psicológico también en el que el espectador concibe el significado de la imagen de tal forma que su interpretación es variada, también el tiempo es de suma importancia porque las imágenes del cine cambian entre un contexto y otro, por ejemplo en la película *Psicosis* (Hitchcock, 1960) aparece la taza del baño y la regadera incluyendo una mujer en la ducha (elementos que forman un *significante*), para los espectadores de la época esa imagen contenía un *significado* distinto que para los espectadores de ahora, pues los viejos espectadores no estaban acostumbrados a ellas. Éstos objetos en la versión original trasgredían las costumbres sociales y las buenas maneras. El público no estaba acostumbrado a ver escenas y objetos tan personales. En cambio, en la segunda versión éstos pasan desapercibidos pues el lenguaje cinematográfico con el tiempo ha ido acostumbrando a los espectadores por lo que un sanitario y una mujer en la ducha ya no transgreden ni incomodan al espectador.

Walter Benjamin habla sobre la expresión y dice que toda expresión puede concebirse como una especie del lenguaje. Especifica que el habla es solo un elemento y lo más importante aquí es que: lo que se expresa es el espíritu humano. La expresión y el lenguaje permiten al hombre el conocimiento.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Esta declaración que hace Walter Benjamin aunque breve, resulta de suma importancia, porque por nuestra parte consideramos que el lenguaje cinematográfico en cierto modo nos conduce al conocimiento de las cosas y a la exaltación del espíritu. Existe un número extenso de casos en los que las películas son una herramienta útil para conocer cosas de las cuales antes las personas no tenían idea de que existían, incluso cabe mencionar esos casos en los que se muestra el contenido de algún tema que se desconoce a conciencia, como puede ser el uso, los daños y las repercusiones de las drogas en la película *Requiem for a Dream* (Aronofsky, 2000). Otras que definitivamente exaltan el espíritu como es *El imperio del sol* (Spielberg, 1987) en el que se narra la historia de un niño indefenso que tiene que luchar para sobrevivir en un tiempo de guerra e injusticia.

Así pues, a partir de los tres autores citados, se entiende de forma puntual las características necesarias que conducirán a la metáfora. Es preciso decir que el lenguaje verbal que los autores R. Jakobson, F. Saussure y W. Benjamin tratan de forma directa es distinto al lenguaje visual, que es el que utiliza la producción cinematográfica, sin embargo cabe señalar que dentro de las películas el lenguaje hablado se puede convertir en un elemento estético para la producción de una película. En el siguiente apartado se trata sobre ello, con el objetivo de separar y distinguir el lenguaje visual del verbal.

### 3.2.- EL LENGUAJE VERBAL: DOS ACTORES Y UNA PELÍCULA MEXICANA.

“Vino todo el pueblo y no cupo en la pantalla”

Carlos Monsiváis.

En el presente apartado se estudia cómo es que el cine utiliza el lenguaje hablado dentro de la composición del guion y el argumento de una película. El actor Mario Moreno *Cantinflas* tiene en sus películas actuaciones donde el lenguaje tiene una función retórica con fines cómicos. En las películas donde aparece *Cantinflas* el lenguaje verbal se utiliza como un adorno, al igual que en películas de *Tin Tan* o en como en el clásico del género arrabalero *Nosotros los pobres*.

El uso del lenguaje verbal como a continuación se ve en los siguientes ejemplos de análisis cinematográfico es un uso popular. Cabe mencionar que el lenguaje puede estudiarse haciendo un análisis de la composición de su estructura, por otra parte, se puede estudiar desde sus aplicaciones y usos que se le designan en cuanto a su utilidad. El lenguaje verbal de *Cantinflas*, *Tin Tan* y los personajes de la película *Nosotros los pobres* es utilizado con fines prácticos para dar estilo a la obra cinematográfica.

En estos casos se usa el lenguaje verbal como una herramienta estética de la película. El lenguaje verbal, en este caso, no es una figura del lenguaje cinematográfico como lo sería la metáfora. Es por eso que resulta necesario distinguir los dos estratos del lenguaje: Por una parte, el uso en la expresión verbal y por otra la creación de figuras retóricas que se usan para adornar el lenguaje verbal o cinematográfico, tales como las metáforas.

El cine mexicano ha tenido distintas épocas entre las que figura el melodrama, en el que se mostraban los arquetipos de la familia tradicional, destacando en formato blanco y negro. Las buenas épocas del cine mexicano abarcan películas producidas por Emilio Fernández en el que se puede observar un México indígena, un México en el que de manera poética se plasman en imágenes pasiones provocadas por el amor incondicional, la desgracia, la injusticia y las normas sociales. También se pueden observar en estos momentos del cine mexicano las producciones de Luis Buñuel en el que se abren incógnitas sobre la

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

existencia humana en donde no hay una solución a los problemas planteados, ni existe un final explícito, se invita al espectador a reflexionar.

Sin embargo, el cine mexicano también abre nuevos horizontes en cuanto al uso del lenguaje por parte de los personajes que intervienen en el relato. Se identifican tres aspectos distintos. Mario Moreno *Cantinflas* utilizando una forma peculiar en su expresión la cual hace que se valla construyendo un relato de manera cómica y sarcástica. Germán Valdés *Tin Tan* que utiliza un lenguaje en el que se nota la aculturación del mexicano, propia de las conductas y costumbres traídas de Estado Unidos. El lenguaje de este personaje muestra un fenómeno de la historia de México, la comedia no es protagonista en este caso sino la aculturación. Los personajes del melodrama *Nosotros los pobres* a través de sus dichos muestran también un lenguaje en el que las frases son definitivas para el mensaje que se quiere transmitir en el relato.

En Historia del cine mundial de Georges Sadoul se describe a Mario Moreno *Cantinflas* de la siguiente manera:

El cómico Cantinflas (Mario Moreno), formado en las carpas (teatros populares abundantes), fue a su manera una demostración de la potencia creciente de las naciones hispanoamericanas. Después de su primer éxito, Ahí está el detalle, esta cara de peón indígena, este personaje de novela picaresca, este peladito de jerga pintoresca ha conocido en América Latina una popularidad comparable a la de Chaplin.

(Sadoul, 2000)

Lo interesante de hacer una comparación entre Chaplin y Cantinflas es que el segundo es mejor conocido por su trabajo en el cine mudo. El lenguaje hablado para Cantinflas era una herramienta básica e indispensable para la construcción de su personaje y necesaria para la trama de sus películas. Sin embargo, los dos personajes tienen en común la comedia y la sátira, el tono burlesco ante las figuras de autoridad y de poder, en algunos casos se presentan como seres bondadosos. También, con sus personajes se pueden distinguir las diferencias entre las clases sociales y por lo tanto la injusticia y el abuso.

Mario Moreno *Cantinflas*, como bien se demostró en las sesiones del seminario *Estructuras discursivas del cine* impartido por el Dr. Benjamín Valdivia en

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

la Universidad de Guanajuato en 2013, hace que el lenguaje sea el protagonista de la película. En una escena proyectada de la película *Ahí está el detalle* (Bustillo Oro, 1940) se puede observar a “Cantinflas” en una de sus memorables interpretaciones. En un juicio se enfrenta a los magistrados a quienes debe explicar cómo sucedieron los hechos en relación al asesinato de Bobby, dicho nombre corresponde en común a un gánster, a un estafador y a un perro rabioso, por lo que el discurso se desarrolla en una confusión, doble sentido y comicidad. Llega un punto de la discusión en donde el defensor de Cantinflas no puede abogar por él debido al cinismo con el cual Cantinflas se expresa. Él lo hace refiriéndose al asesinato del animal mientras que los demás se refieren al asesinato del gánster. De repente aparece el verdadero asesino y el juez lo absuelve de la pena de muerte, incluso los presentes participan en su mismo sentido del discurso. Cantinflas pone de manifiesto la incapacidad de argumentación lógica de los magistrados por medio de su peculiar discurso.

El discurso de Cantinflas en dicha película es un ejemplo de cómo el lenguaje se hace protagonista de la obra cinematográfica. Los discursos de Cantinflas se han puesto de manifiesto en otras de sus películas, interpretando figuras de la sociedad mexicana que remiten a la autoridad, como el padre, el policía, el doctor o el maestro. Es un personaje que también representa a los barrios pobres y hace una mezcla entre el lenguaje popular y el lenguaje formal y en su caso hasta científico. Como todo buen orador termina sus discursos con la frase “He dicho”. El lenguaje de Cantinflas es una expresión única, sus juegos de palabras agradan a los espectadores y su lenguaje llega a formar la estructura del relato mismo. En *Ahí está el detalle* se encuentran juegos de palabras como el siguiente:

“Lo que yo decía señor juez, ahí está el detalle, como yo dije ¡Qué casualidad!  
¿Por un perro? Que a la mejor era gato y este lo traiba y ora de que no y que  
si y que a la mejor ora ya llegó pos total yo creo ¿no?”

(Bustillo Oro, 1940).

Por otra parte, hay en el cine mexicano la intervención de Germán Valdés *Tin Tan*. Críticos como Fernando Figueroa aseguran que el éxito de su carrera no es comparable con el de Cantinflas, pues al final de su trayectoria *Tin Tan* aceptó participar en películas como un actor de relleno mientras que Cantinflas siempre fue

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

un actor protagónico (Figueroa, 2013). Sin embargo, tomemos sólo en cuenta la película *El rey del barrio* (1949) donde el personaje del pachuco refleja por medio del lenguaje la intervención de la cultura de Estados Unidos en nuestro país. Quizá en esta película el lenguaje no sea el protagonista como sucede en el caso de *Ahí está el detalle*, pues el baile y la indumentaria contribuyen a elaborar el arquetipo del pachuco representado a través del actor. En *El rey del barrio* el arquetipo del pachuco en todo lo que le constituye es el protagonista. Sin embargo, el lenguaje es utilizado con el fin de una crítica cultural.

Tin Tan es el jefe de una banda que se dedica que estafar mujeres de la alta sociedad. Su grupo opera simulando ser un grupo de músicos y pintores. Tin tan se empeña en ayudar a su vecina de nombre Carmelita pero ella rechaza siempre su ayuda. En la escena donde Tin Tan está en una mesa de billar ajustando el saldo de los robos que hizo su banda la noche anterior, les dice a sus compañeros lo siguiente:

No se metan en mi vida que es privada, un día voy a hacer un escarmiento con uno de ustedes como hice en Chicago Illinois en un garage el día de San Valentín, no saben maté a la banda por menos que esto a toda le di en la torre.

(Martinez Solares, 1950)

También a lo largo de la película se dicen expresiones como:

¿Y cuál va a ser el *business*?  
Esa, mi *jaina*, cómo me *guachas*, ton's qué.

(Martinez Solares, 1950)

El discurso de Tin Tan no está centrado en la crítica hacia grupos de poder político, como en el caso de *Cantinflas*, sino en la inserción de las expresiones americanas combinadas con el español. Su lenguaje es denominado como transgresor y capta la atención de grupos conformados por jóvenes. La música romántica interpretada por Germán Valdés es parte del lenguaje de su personaje y como bien lo indica él mismo sus canciones son “sutilezas del lenguaje de los grandes salones” al inicio

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

de su interpretación de la canción *Piel canela* (Capó, 1940). Vemos entonces que los recursos con los que construye su discurso son la aculturación norteamericana y la música romántica, que ayudan además a construir el arquetipo del pachuco

En México, en la década de 1990 el lenguaje de Tin Tan también ha tenido gran importancia, pero desde una perspectiva cultural a diferencia de Cantinflas que está dirigida a la creación de una significativa retórica. Hoy en día Tin Tan sigue siendo ícono de movimientos juveniles inspirados en la cultura chicana o simplemente grupos de personas que siguen interesándose en tendencias *Pin-up*, *low rider*, entre otros, que se manifiestan en ciudades americanas como Chicago y en el estado de California. Estos movimientos y tendencias son copiados por los jóvenes de barrios populares en México en el año 2016.

Como se puede ver Tin Tan y Cantinflas son figuras del cine mexicano, que hacen que su lenguaje sea valorado porque nace entre la gente del pueblo, de la cotidianeidad y de lo inmediato. Las comparaciones entre estos dos importantes actores son diversas, algunos prefieren a uno sobre otro, a diferencia de Figueroa mencionado arriba Carl Mora dice sobre Tin Tan.

Puede tal vez decirse que este cómico es superior a Cantinflas, pues en su papel de "pachuco" reflejó toda una fenomenología de la transculturación, todo un problema histórico basado en las relaciones entre México y Estados Unidos. El pochismo lingüístico de Tin Tan, su carácter desmitificador, antiolemne e iconoclasta, hacen de este inolvidable artista algo único en su género.

(Bolfi, 1994)

Por último, se tiene el caso en donde el lenguaje de los barrios populares aporta gran sentido a la trama de una película. Por medio de los dichos aparecen frases que van a dar el toque final a las escenas. En *Nosotros los pobres* (Rodríguez, 1948) aparecen muchos personajes que tienen intervenciones donde el lenguaje se convierte en una herramienta para entender de manera reflexiva el contexto de la historia. Algunas veces estos dichos populares llegan a ser hasta moralejas y enseñanzas de la vida común y diaria.

Los personajes son variados, pero muchos de ellos tienen algo que decir que remiten a la psicología del mexicano. Carlos Monsiváis tiene una lista de frases al respecto extraída de *Nosotros los pobres*.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

El vicio "Mariguano infeliz. Si soy mariguanero ¿Qué le importa? Uno tiene sus vicios por necesidad pa' que se lo refrieguen a uno en la cara (el esposo de la portera)

La aflicción del indefenso "Dichosos los ojos que pueden chillar porque cuando se tiene seco el llanto se quema el corazón. Llore porque éste es un valle de lágrimas... y diosito dice bienaventurados los que lloran porque ellos serán consolados" (un jorobado carmelito, vendedor de billetes de lotería).

Las interrogantes metafísicas "¿Por qué diosito nos has abandonado? ¿Qué los pobres no somos también sus hijos? ¿Qué nomás hay Dios para los ricos? (Chachita).

Superstición popular "Ya parece queme caso con un viudo, y luego viene la difunta a espantarme." (El personaje de Katy Jurado, La Buscona, a La Chorreada).

(Monsiváis, 1994)

Es necesario observar que a lo largo de la película los dichos incluso aparecen sin la voz de un personaje, como es el caso de las leyendas en el camión como "Se sufre pero se aprende". El lenguaje pertenece en su totalidad a lo que se conoce como el arrabal, los barrios pobres.

El lenguaje en el cine mexicano en estos tres ejemplos ha sido utilizado en distintos modos: En *Cantinflas* su retórica llega a ser tan distintiva que se convierte en protagonista de la propia película. En *Tin Tan* la aculturación y el fenómeno histórico propio de la época es lo que alcanza mayor importancia y finalmente en *Nosotros los pobres* el lenguaje es un conjunto de dichos con una carga moral que dan el toque final en las escenas. Son tres usos distintos del lenguaje, pero tienen en común que han sido inspirados en la vida popular. Los tres casos son de suma importancia, ya que encuentran su valor estético en cuanto a que pertenecen al lenguaje popular mexicano, al lenguaje del pueblo.

Los dos actores y la película que se menciona son un ejemplo de cómo las expresiones del lenguaje verbal son parte de los elementos de composición de una película. En el caso de *Cantinflas* sus personajes son metáforas que se refieren a la crítica social. El gendarme, el profesor, el médico llegan a ser parodias de las figuras de autoridad. Sus personajes, por medio del lenguaje verbal se expresan con metáforas muertas, es decir, usan expresiones cotidianas, pero llevan a la reflexión del contexto.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

*Tin Tan*, es un caso muy particular de cómo el pachuco se convierte en una metáfora de la pérdida de la identidad mexicana y su combinación con lo que se recoge o interpreta del lenguaje utilizado en un código extranjero. Si se observa bien el arquetipo del pachuco nótese que es el producto de una identidad que se transforma en una mezcla de dos culturas en las que no se pertenece por completo a ninguna. Sin embargo, el pachuco es la metáfora del esfuerzo por mejorar una condición social a cambio de la pérdida y añoranza del origen.

En nosotros los pobres los diálogos entre los personajes hacen uso de metáforas muertas, donde escuchamos frases populares. Todos los personajes son arquetipos de una sociedad popular y todos en su conjunto forman una gran metáfora de cómo se compone la escala social. Sin embargo, la metáfora de mayor valor que podemos ver en esta película es que en los barrios populares hay gente noble de buen corazón que afronta las injusticias de la vida con mucho valor. Esta idea está dirigida al espectador por medio de una metáfora muerta, no requiere de mucho análisis o conocimiento previo por parte del receptor para entender los códigos de lo que se quiere decir.

Las metáforas sencillas que podemos ver en los personajes creados por *Cantinflas*, *Tin Tan* y los melodramas clásicos del cine mexicano de la época de oro son de gran utilidad para las producciones tradicionales. Son de pronta aceptación por parte del público de masas que posee el cine. Quizá no necesiten de grandes recursos técnicos para construirse, pero finalmente transportan una idea y esa es su principal función. Son metáforas que no buscan desarrollar una experiencia estética, pero ayudan a construir el discurso narrativo de una obra cinematográfica y hacen que los mensajes lleguen a su destino de una forma rápida.

### 3.3.- LENGUAJE Y PERCEPCIÓN VISUAL

#### *La percepción: aspectos filosóficos*

La ciencia cognitiva puede abrir cuestiones en base a la filosofía tradicional. Las ideas albergadas en la mente humana se han analizado en su naturaleza por la filosofía griega. En los diálogos de Platón se explica la Teoría de las ideas, que trata sobre cómo éstas se encuentran en un lugar superior y distinto al de nuestra realidad concreta o mundo inmediato.<sup>4</sup>

Platón distingue dos tipos de realidades, una inteligible y otra sensible. En la realidad inteligible se encuentran las ideas mientras que en la realidad sensible se encuentran todos los objetos que conforman la naturaleza y que se pueden percibir a través de los sentidos. La realidad sensible está sometida al cambio y a lo material es una copia del mundo inteligible. Lo verdadero es todo aquello que se encuentra en la realidad inteligible y sólo en este plano se llega al conocimiento real de las cosas. El mundo de la realidad sensible se encuentra en constante cambio y en consecuencia sólo se puede tener una opinión de las cosas.

Desde la Filosofía se puede discutir si la mente es encarnada. Francisco Varela, precisó el término *mente encarnada*.<sup>5</sup> Se le llama construcción mental a las ideas que adquirimos a partir de la percepción de nuestros cinco sentidos externos: oído, vista, tacto, gusto y olfato, pero, ¿dónde están ellas, en la mente o en el exterior? La mente encarnada encuentra un punto central ya que, sin el cuerpo, incluyendo el funcionamiento del cerebro, no sería posible acceder a las ideas. Es decir, sin las manos no se podría tener la percepción táctil y por lo tanto no se puede

---

<sup>4</sup> Sobre la teoría de las ideas y los métodos de la filosofía griega a manera de preguntas en base al diálogo véase el siguiente libro:  
LOMELÍ, G.; Antonio (editor), 1963, *Diálogos de Platon*, México, Porrúa.

<sup>5</sup> Para más detalles sobre el término consultar el siguiente libro:  
VARELA, Francisco J.; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor, 1993 *The embodied mind, cognitive science and human experience*, Cambridge/Londres The MIT Press.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

conocer la idea de áspero o suave. La mente encarnada es un punto intermedio entre la idea y la percepción unificando las dos partes.

Un problema que se ha considerado es el de explicar cómo es que la mente genera la conciencia y esto permite adquirir conceptos para nombrar las cosas que hay en el mundo. El cerebro, como parte de la fisionomía, en su funcionamiento normal, es utilizado en un 100 % puesto que cada una de sus partes corresponden a distintas funciones que realizamos para poder interactuar con el entorno. La percepción es un tema de mucha importancia pues resulta un medio esencial por el cual adquirimos las ideas y de ellas los conceptos que genera la mente.

Las metáforas se encuentran en lo que Platón llama el mundo de las ideas. Ya que el cerebro adquiere por medio de la percepción los distintos conceptos del mundo inteligible. La metáfora no es un objeto que se pueda ver. Está hecha con objetos del mundo material pero la metáfora en sí es percibida por medio de los sentidos y permite el conocimiento.

La metáfora cinematográfica es percibida por medio de los sentidos. Los objetos del mundo material aportan los elementos de su composición. Los actores, las cámaras, el encuadre, el color, las dimensiones, el sonido, el silencio, entre otros, son objetos que pertenecen al cambio y generan ideas que quedan en la mente del ser humano. La mente encarnada se encarga de la unión de las dos partes: la idea y lo percibido a través de los sentidos.

La mente humana alberga las ideas generadas a partir de la percepción. Éstas ideas están latentes cuando se presentan ante los sentidos del ser humano, no siempre las tenemos presentes. Las ideas son inmediatas ante la percepción, ésta es un estímulo que genera que la idea suceda en el momento exacto. No siempre se tiene la percepción de frío porque no siempre hace frío, se necesita un objeto que estimule la idea. Si un sujeto tiene frío es porque el clima en el que se encuentra es percibido en el momento, a otra hora del día tendrá calor y olvidará que antes tenía frío; hasta que vuelva a bajar la temperatura y perciba la idea de frío.

*George Lakoff y Johnson Mark: La mente y sus necesidades*

En el artículo “Philosophy in the flesh, the embodied mind and this challenge to western thought” publicado por *New York Times on the web*, Lakoff y Mark hacen una crítica a la filosofía occidental refiriéndose a la necesidad de repensar algunos supuestos de la filosofía analítica anglo-americana y la post moderna. La razón no se refiere solamente a la capacidad de hacer inferencias lógicas sino también a la habilidad de resolver problemas, evaluar y deliberar juicios, esto nos permite entenderse a sí mismo, entender a los demás y entender al mundo.<sup>6</sup> Es menester indicar que la mente pone especial atención a las formas de los objetos adquiridas por medio de la percepción para entender las ideas.<sup>7</sup>

En el artículo citado los autores explican que la razón no es ajena al cuerpo, como la tradición occidental lo ha planteado, ni tampoco es lo que nos distingue de los animales o nos separa de ellos. La razón se encuentra estrechamente ligada al cuerpo y sobre todo al cerebro, incluso, para entender la razón se debe entender a detalle cómo funciona el sistema visual y en general, los mecanismos neuronales. Las estructuras neuronales del cerebro permiten adquirir los sistemas conceptuales, los campos semánticos y las estructuras lingüísticas con las que el ser humano se comunica a diario. Los autores proponen que problemas como la conciencia cognitiva, la mente encarnada y el pensamiento metafórico requieren un modo de análisis el cual permita un cuestionamiento filosófico, acercando a las actividades humanas sin dejar de lado la estrecha relación existente con el cuerpo.

Es por lo anterior que Lakoff y Mark permiten entender las necesidades de la mente, que son la complejidad del cerebro en su estructura física y la percepción por medio de los sentidos. Otra de las necesidades mencionadas es el uso de las preguntas de carácter filosófico, preguntas sencillas que tratan de responder el origen de las cosas que conforman el mundo, pues sólo entendiéndose el ser

---

<sup>6</sup> LAKOFF, George; Johnson, Mark  
1999 “Chapter one, Philosophy in the flesh, the embodied mind and this challenge to western thought” en The New York Times on the web (<http://www.nytimes.com/books/first/lakoff-philosophy.html> acceso: 1 de febrero de 2015).

<sup>7</sup> Revisar el capítulo primero sobre “La proporción áurea en el cine” y “El contenido y la forma en el arte cinematográfico”.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

humano a sí mismo como parte del mundo, se verá que poseer facultades racionales no le distingue de los animales, sino que exige un estudio completo de cómo es que la racionalidad funciona desde sus orígenes.

La capacidad metafórica que tiene el ser humano es una de las facultades que le ha permitido describir lo que sucede en el mundo. Lo distintivo es que se encuentra dentro de las actividades artísticas y expresivas que desarrolla. La metáfora es un elemento que permite explicar con mayor facilidad los fenómenos del mundo. Los mitos creados por los antiguos para explicar el universo están hechos en base a metáforas. La luna, el sol y los astros tienen sus metáforas. La mente humana tiene la necesidad de utilizar la metáfora para explicar los fenómenos del mundo. Antes del conocimiento científico, que se trata de hacer cálculos y comprobaciones, el ser humano compara, asemeja y explica las ideas por medio de metáforas. Las metáforas son una necesidad de la mente humana y el cine proporciona una vía para crearlas.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### *Lo real y lo ilusorio en la percepción*

El término *mente encarnada* se refiere a la dualidad mente y cuerpo. El juicio distingue entre lo irreal y la percepción. Es común tomar como real todo lo que la percepción brinda. Sin embargo, existen situaciones en las que la mente no acepta como real todo lo percibido. Por ejemplo, estos fenómenos ocurren con frecuencia en la percepción visual, pues hay veces que no todos los sujetos ven la misma cosa cuando se refieren a una. Esto pasa con frecuencia en los colores, pues las personas no siempre distinguen el mismo color en un objeto. También existen casos que desde un ángulo los objetos tienen una forma mientras que desde otro adoptan otra.

Merleau-Ponty en su libro *Fenomenología de la percepción* explica que los fenómenos ocurridos a partir de lo que la mente percibe pueden ser varios:

Lo que con mis ojos veo agota para mí las posibilidades de la visión. Es indudable que no lo veo más que bajo cierto ángulo, y admito que un espectador situado de manera diferente pueda advertir lo que yo no hago más que adivinar.

(Merleau-Ponty, 1993)

Esta cita resulta muy importante porque esto nos aclara que la percepción no lo es todo, ni todo lo que está en el mundo de los sentidos es real. Este fenómeno ha sido de gran utilidad para los artistas utilizando los diferentes efectos de lo percibido en sus obras. Los artistas juegan con las distintas paletas de colores para dar profundidad, agrandar objetos, etc., debido a que el ser humano no siempre percibe lo mismo los resultados en el arte llegan a ser significativos.

Entre la realidad y lo que la mente percibe hay un camino vasto por analizar pues entre más detalles se encuentran, es más evidente que no se puede confiar plenamente en los sentidos porque siempre existe la posibilidad de que algo cambie. Por otra parte, la mente en su funcionamiento muchas veces depende de las cosas del exterior como un estímulo. Elementos como los sueños o los recuerdos también se albergan en la mente y a veces no necesariamente se necesita un estímulo exterior inmediato que sea percibido por los sentidos a causa de un objeto. Con ello

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

se puede ver que a veces no es posible distinguir entre lo real y lo ilusorio si la percepción falla.

El cine es una práctica basada en la ilusión generada por medio de la percepción visual. El lenguaje cinematográfico es un sistema que tiene como base la ilusión de movimiento. Cada espectador que se enfrenta al lenguaje cinematográfico tiene su propia experiencia frente a las imágenes. El ejemplo más claro sobre cómo se presenta la percepción visual frente a lo ilusorio lo tenemos en las experiencias ocurridas en la proyección de la película *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (Lumière & Lumière, 1895). En las primeras proyecciones los espectadores corrían al percibir que un tren se acercaba hacia ellos. Para los primeros espectadores el cine era un invento nuevo, resultaba pertinente abandonar las butacas y salir corriendo lo más pronto posible. En el año 2016 la película se percibe con más naturalidad porque los espectadores están acostumbrados y se sabe que el tren real no saldrá de la pantalla. Este fenómeno prueba que no todo lo que se percibe es real y no todos los espectadores perciben lo mismo.



L'arrivée d'un train à La Ciotat (Lumière & Lumière, 1895)

Fotograma

### *La percepción visual*

El ojo es un órgano por medio del cual se pueden percibir los objetos. Sin embargo, la percepción, como ya vimos en el capítulo anterior, no siempre coincide con los objetos concretos. La percepción en sí es interior al sujeto, no se encuentra en el exterior y por lo tanto podemos considerarla parte del funcionamiento mental. La percepción visual depende de la cantidad de luz que recibe el ojo en el momento que muestra los objetos, gracias a ello podemos definir el color y hacer la diferencia entre uno y otro.

Por medio de la percepción visual se captan las formas de los objetos y esto es muy importante, ya que gracias a las formas se identifica el contenido de los signos que se emiten en la comunicación y el lenguaje. Ejemplos de ello son los señalamientos de una carretera, pues existen formas específicas para indicar que en unos metros se encontrará algún tope o alguna zona en reparación.

Gracias a las formas percibidas por medio de la visión también se pueden descifrar y entender otro tipo de signos como los de la escritura. La composición de las palabras es un conjunto de signos bien elaborados que comparten las personas de un grupo para poder transmitir ideas. En lo que toca a la percepción visual, esta desempeña una función indispensable. El ojo humano está configurado de tal manera que todo lo que se presenta a la vista en ocasiones no siempre coincide con lo que la mente adquiere. Hay veces que la mente debe completar o reordenar lo percibido para que la información se adquiera.

La mente humana tiene la condición de completar y unir elementos. Las metáforas cinematográficas realizan dicha función. Resultan ser herramientas útiles para que se comuniquen las ideas de forma persuasiva. La metáfora cinematográfica bien puede habilitar la acción de completar una idea y de unir dos cosas semejantes para tener una idea o concepto en la mente.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### *Los movimientos oculares sacádicos*

A los movimientos realizados por el ojo cuando se enfrenta a la percepción de los objetos se les llaman movimientos oculares sacádicos. Los ojos se encuentran en constante movimiento y no se quedan en un solo punto frente a lo que se presenta en el campo visual. Así, por medio de los movimientos oculares sacádicos es posible hacer mapas mentales que contendrán la información de distintos acontecimientos. En la década de los 1950 Alfred L. Yarbus realizó investigaciones sobre los movimientos oculares sacádicos o bien, *eye tracking*. Identificó algunas zonas de interés en las cuales el ojo se movía cuando se le presentaba una imagen. En el libro titulado *i-perception* los autores del artículo “Yarbus, eye movements, and visión” hablan sobre los experimentos de Yarbus y explican ampliamente los procesos de los movimientos oculares mencionados, pero agregan también el interés de éstos con los efectos psicológicos y biológicos en el establecimiento de imágenes (Tatler, 2015).

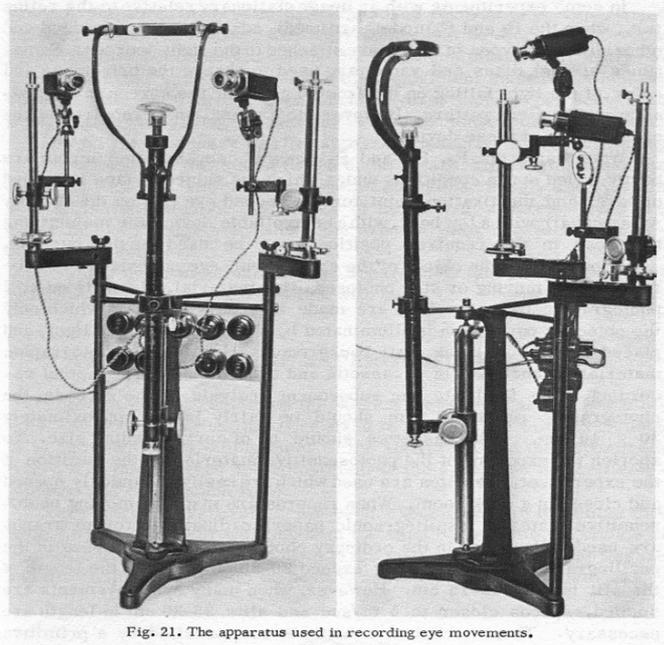


Fig. 21. The apparatus used in recording eye movements.

(Yarbus, 1967)

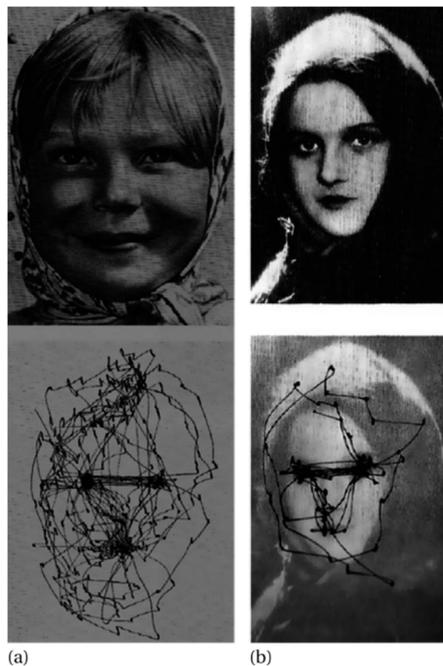
Originalmente publicado en Rusia en 1962

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



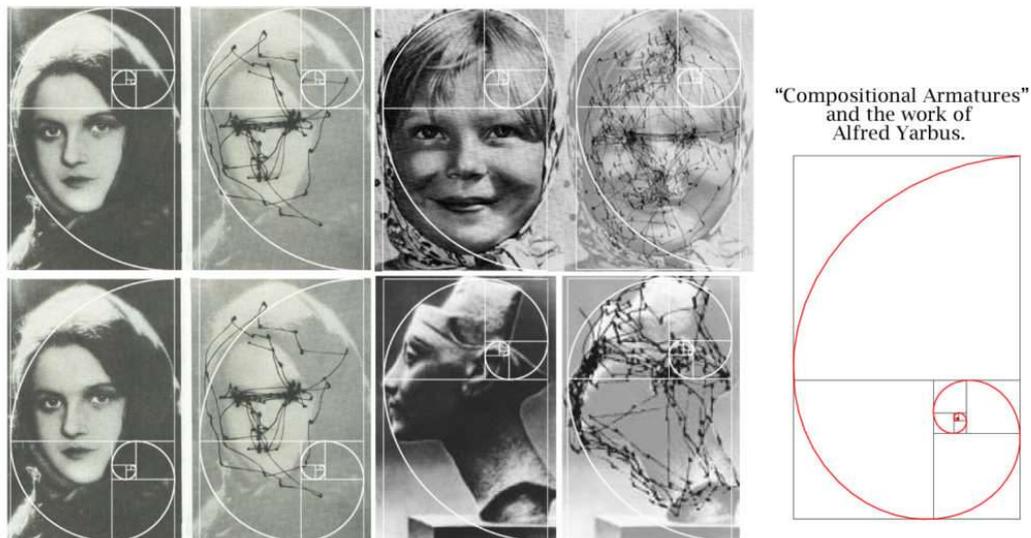
(Nealt , 2013)

Yarbus utilizó una especie de capas o ventosas en el sujeto para identificar con exactitud las posiciones del ojo frente a las imágenes. Identificó que cuando se les mostraba la misma imagen a distintas personas los movimientos eran similares, pero no idénticos, esto lo llevó a concluir que había una fijación en general en ciertos puntos de la imagen. En la identificación de rostros las personas tienden a formar un triángulo de atención en los puntos: ojos nariz y boca.



(Yarbus, 1967)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



(Waichulis, 2016)

Anthony Waichulis, diseñador y curador de Arte, quien radica en Pennsylvania, actualmente investiga sobre la proporción dorada. En la imagen anterior se combinó la espiral de Durero con los resultados de Yarbus. Las fotografías guardan en su estructura la proporción dorada; así se manifiestan los movimientos sacádicos del ojo en relación al número áureo.

Los experimentos de Yarbus nos ayudan a entender otro aspecto de la percepción visual, que es el funcionamiento físico del órgano. Los movimientos oculares sacádicos no son conscientes pues ocurren sin que el ser humano se dé cuenta y son necesarios en la identificación de las imágenes.

Los movimientos del ojo son un fenómeno físico que sucede con bastante rapidez, al igual que el movimiento que ofrece la cámara cinematográfica que equivale a 24 fotogramas por segundo. Es preciso decir que la cámara en cierto modo imita al ojo humano y por lo tanto resulta conveniente analizar lo que el ojo humano percibe. El ser humano desarrolla sistemas del lenguaje para expresar sus ideas, también busca métodos alternativos para que la percepción de los objetos, es por eso que la cámara cinematográfica tiene similitudes con el ojo humano.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Por otra parte, en la película *Naranja mecánica* (Kubrick, 1971) aparece una escena muy similar a los experimentos del Yarbus. La obra cinematográfica tiene un concepto distinto al de Yarbus, pues en la historia, el aparato obliga a la persona a tener los ojos abiertos para que a través de las imágenes percibidas se inserten ideas en la mente y se le obligue a cambiar su actitud frente a la sociedad. No obstante, este tipo de analogías son las que permiten las metáforas cinematográficas, aunque ésta sería una metáfora provocadora. Es preciso aclarar que el aparato de Alfred Yarbus no tiene los mismos fines que el aparato utilizado en la película.



Naranja mecánica, Dir. Stanley Kubrick (1971).

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### *La atención visual en los elementos gráficos y el concepto de Gestalt*

Elena Añaños Carrasco en su libro *¿Imagen o texto? El poder de captar la atención de los elementos gráficos con el eye tracker* publicado en 2013 hace un estudio en el que demuestra cómo es posible estimular los puntos de fijación visual. Éste fenómeno se da muy frecuentemente en la publicidad pues el objetivo es atraer la atención de los consumidores con el fin de ser persuadidos. (Añaños, 2013)

La imagen tiene la ventaja de captar la atención del espectador sobre la palabra escrita. Notemos que según lo que Añaños indica, es posible identificar las formas gráficas con mayor facilidad que las formas verbales, pues éstos pasan a un segundo plano. La tecnología del *eye tracker* ha sido de gran utilidad en los experimentos publicitarios y de mercadotecnia.

Estamos de acuerdo con Añaños en que existen áreas de interés para el ojo, esto nos ayuda a entender que en el ejercicio de la percepción no identificamos por completo todos los objetos que se presentan en el campo visual, puesto que existen puntos de menor interés mientras ocurren los movimientos oculares sacádicos. Ahora bien, falta resolver si esos puntos de menor interés son completados por la mente humana de manera inconsciente.

El concepto de Gestalt o bien, mejor conocido como forma, pertenece a la psicología moderna del siglo XX. Consiste en explicar que la mente, a través de la percepción sensorial resuelve las formas de los objetos, en esta resolución interviene la memoria. El principio terapéutico de la Gestalt consiste en completar las partes en un todo con el fin de que el individuo pueda ser independiente si no lo es y cierre los ciclos incompletos que le aquejan.<sup>8</sup>

En su artículo *Reading by eye and writing by ear*, Uta Frit hace referencia a un experimento visual, que consistía en el cambio de las letras en el ordenamiento tradicional de las palabras. Vemos que aun así en su forma alterada es posible leer

---

<sup>8</sup> Para ver el concepto de Gestalt y las implicaciones en la lógica moderna puede revisarse el artículo:

GREELLING, Kurt: OPPENHEIM, Paul.

1988 "the concept of gestalt in the lighth of modern logic", en *Foundations of gestalt theory*, Barry Smith, editor, Múnich/Viena. Philosophia Verlag, pp. 191 – 205

(<http://11antology.buffalo.edu/smith/book/FoGT/contents.htm>, acceso:10 de febrero de 2015).

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

cada palabra y entender la idea a la cual se refiere. Enseguida una muestra de la distorsión de las letras.

1. *A rObiN HopPeD*
2. A robln hoppeb up to my windcw
3. A robbin hoppt up to my winndo

(Frith, 1979)

La acción de acomodar las letras para lograr un enunciado coherente que permita acceder a una idea es similar al que se realiza frente a la metáfora. Existen en el cine imágenes metafóricas que se han convertido en un ícono reconocible de algún concepto. Sin la necesidad de ver una película completa ya se sabe de qué se está hablando o a qué se refiere. Una metáfora muy común en los melodramas del cine mexicano era encuadrar una pareja besándose mientras se cerraba la imagen al final de la película y equivaldría al final feliz en matrimonio en una historia.

En el proceso de cerrar círculos del que habla la teoría de la Gestalt las imágenes cinematográficas son un buen ejercicio para la mente, pues los encuadres proporcionan cuerpos incompletos, es decir, sólo con el torso, mientras que el espectador debe ir formando en su cabeza el panorama completo del paisaje. El lenguaje cinematográfico sólo muestra piezas clave de lo que el ojo captaría en un cuadro real. Es como el ejercicio de Uta Frith pero en lugar de utilizar palabras se utilizan fotogramas.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### *El lenguaje visual*

En este apartado se hace un estudio sobre cómo se constituyen los elementos del lenguaje visual, dado que éste es utilizado en la producción cinematográfica, unidos a la idea de que la cámara, como la herramienta principal para producir la imagen, sirve a todos los cineastas en el sentido de que compete al nivel de la lengua. En el proceso con el cual se construye el tiempo-espacio de la película; la organización de los planos es lo que resulta indispensable pues constituye el relato, pero como éste es una construcción mental, el plano juega un papel aleatorio y relativo dentro de la estructura a la que el espectador somete la narración cinematográfica. Es obvio que el estudio de la imagen exige un largo análisis para abarcar desde el conocimiento del funcionamiento del ojo, el papel del espectador, la dimensión espacio-temporal, hasta el papel del arte en la imagen; para no hablar de temas tales como su genealogía, la transmisión simbólica o la fenomenología de la mirada. Las teorías del montaje nacieron de las más complejas y duraderas teorías del cine. No obstante, el montaje como el lenguaje, no es más que un medio para un fin determinado: hacer inteligible y eficaz la narración cinematográfica.

Para Cristian Metz un código único puede manifestarse en lenguajes distintos, esta idea explica cómo el cine es un sistema que utiliza su propio lenguaje en este caso; de naturaleza visual. Se habla de sistemas semióticos, es decir de sistemas de signos donde la narración forma parte sustancial. Una narración puede usar distintos lenguajes semióticos mencionemos algunos ejemplos:

Literario: cuento, novelas, minificción.

Gráfico: historieta.

Oral: conversación, psicoanálisis.

Periodístico: crónica, reportaje.

Audiovisual: documental, videoclip, **cine**.

(Metz, 2002)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

De este modo, se entiende que el cine hace enunciados audiovisuales juntos construyen una narración. Metz hace una selección donde habla sobre los componentes materiales del lenguaje audiovisual:

- Imagen fotográfica en movimiento
- Sonido fonético grabado
- Ruidos grabados
- Sonido musical grabado y escritura (subtítulos, créditos)
- Imagen
- Sonido
- Puesta en escena (lo registrado por la cámara)
- Edición y narración

Otra característica que hay que tener en cuenta también es que a la literatura le corresponde una construcción imaginaria del espacio, mientras que al cine le corresponde una construcción del espacio registrado en la imagen en movimiento.

### 3.4. CONSTRUCCIÓN DE CÓDIGOS DEL LENGUAJE VISUAL UTILIZADO EN EL CINE

El lenguaje visual utilizado en el cine comprende un sistema de códigos con el fin de enviar un mensaje al emisor que en este caso es el espectador de una película. Es preciso tener en cuenta que el lenguaje visual utiliza un código específico propio de la comunicación. En la teoría de la comunicación tenemos la Semiología y la Semiótica y las dos se ocupan del estudio de los signos en relación a su sentido más que al significado. Los teóricos de estas disciplinas son Charles Morris que en 1971 publicó escritos sobre la Teoría de los signos. Charles S. Peirce quien desarrolló la teoría del significante y del significado. Roland Barthes que partiendo del neo-marxismo explicó la semiótica como un sistema de lucha contra las estructuras de poder y Umberto Eco que en 1975 publicó su *Tratado de semiótica general* donde se definía como el estudio de cualquier cosa en el mundo que pueda representar otra.

María Acaso en su publicación *El lenguaje visual* (2006) indica que el ser humano va aprendiendo dicho lenguaje desde que nace de manera automática; que en sentido práctico sólo se llega a un nivel superficial pues no se aprende a leerlo en cuanto a su composición, no se aprende a descodificarlo ni a construir mensajes con él. Este fenómeno puede ejemplificarse con el uso del lenguaje escrito, pues existen casos en que los niños por su temprana edad todavía no saben leer ni escribir, sin embargo; pueden hablar en los códigos utilizados en el idioma por el cual se comunican.

Ver cuesta menos que leer (...) esto se debe que leer un texto es un proceso en que obtenemos información de signos completamente abstractos como las palabras que no se parecen en nada al original que representan, mientras que de una imagen extraemos información que sí se parece a la que da una imagen extraemos información que sí se parece a la realidad. Mientras que cuesta varios años aprender a leer y a escribir, desde muy temprana edad los niños y niñas responden a los mensajes que las imágenes les transmiten (otra cosa es que las comprendan).

(Acaso, 2006)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Lo mismo pasa con el lenguaje visual en el cine, pues existen casos en los que los espectadores ven una película y entienden perfectamente el mensaje que se transmite, pero no se ocupan de su composición; entonces es preciso analizar su construcción.

María Acaso define signo como una unidad de representación, una cosa que representa a otra y además define signo visual como una cosa que representa a otra por medio del lenguaje visual. Charles Sanders Peirce divide el signo en tres elementos: La huella, el ícono y el símbolo. La huella es un signo formado por el resto físico del objeto que se quiere representar. En el caso de las huellas de un zapato sobre la tierra tenemos restos del zapato mismo. Un ícono es un signo en el cual el significado y el significante están conectados y sólo conserva parte de la cosa original. El símbolo no tiene nada del original, pero por convención social se refiere a la cosa real.

El espectador de una imagen llega a comprenderla cuando define qué quiere decir para él mismo y no cuando trata de descifrar qué es lo que el autor quiere decir. Lo anterior suele pasar cuando los críticos de cine se enfrentan al análisis de una película, pues aparecen distintas opiniones al respecto de una cinta y a veces se interpretan símbolos, íconos o huellas que no fueron puestos con la intención que se menciona. El mensaje visual sucede al mismo tiempo que se da la interpretación de cada uno de los componentes. Siguiendo con el estudio realizado por María Acaso analizaremos las herramientas del lenguaje visual que ella menciona.

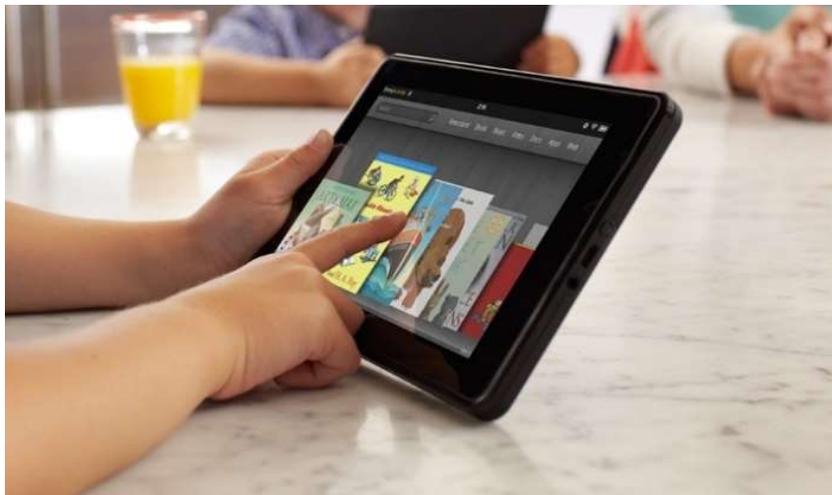
El tamaño de la imagen tiene tres consecuencias: el impacto psicológico, el efecto de notoriedad y la comodidad del manejo o de ubicación. Ver una película en un gran formato no tiene el mismo impacto psicológico que verla en un formato pequeño. La pantalla del cine, debido a su tamaño, logra un mayor impacto psicológico que una pantalla de 14 pulgadas. Por su tamaño la pantalla del cine también corresponde al criterio de notoriedad y en consecuencia de espectáculo en el mecanismo de la representación visual. Cuando la imagen es más grande que el espectador existe un predominio de la imagen, en cambio, cuando la imagen es más pequeña existe un predominio del sujeto ante la imagen. Este fenómeno bien puede

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

notarse cuando el espectador se encuentra frente a la pantalla del cine incluso si ésta contiene tecnología 3D en comparación de cuando se está ante una película reproducida en una Tablet.



(noticias, 2014)



(Teo, 2016)

Se cita una vez más el ejemplo de las primeras proyecciones de la película *L'arrivée d'un train à la Ciotat* dirigida por los hermanos Louis y Auguste Lumière en 1895.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Los espectadores se levantaron de sus asientos ante el impacto de ver la imagen del tren acercándose. El fenómeno ocurrido en los espectadores ante el impacto de la magnitud de la imagen es significativo.

El color es una de las herramientas visuales de mayor impacto en cuanto a la transmisión del significado. Los colores están clasificados. Los colores pigmento son el cian, amarillo y magenta y los colores luz son el rojo, verde y azul. Con frecuencia los pintores y diseñadores gráficos utilizan los colores pigmento mientras que los fotógrafos y directores de cine utilizan los colores luz. Existen tres características del color: la luminosidad, la saturación-desaturación y la temperatura. A continuación, la clasificación de colores y el contenido simbólico que se le atribuye a cada uno en una población española, urbana y de 18 a 25 años.

Rojo: sexo, poder, lujo, sangre, violencia.

Verde saturado: naturaleza, dinamismo.

Verde militar: autoridad, caza.

Amarillo: original, verano, sol.

Marrón: naturaleza, chocolate, guerra.

Blanco: pureza, nieve, navidad, neutralidad.

Negro: muerte, gama más alta del lujo.

Azul: ligereza, frialdad, agua, autoridad, seguridad, masculinidad.

Rosa: feminidad, dulzura.

Morado: magia, veneno, tortura.

(Acaso, 2006)

En algunas películas es notorio el uso del color cuando se refiere al contenido simbólico de algunos elementos que se quieren resaltar en la imagen. Por ejemplo, *La lista de Schindler* (Spielberg, 1993) es una película que está hecha en blanco y negro, pero se resaltan algunos objetos con otro color, como el saco rojo de la niña que camina entre las personas en un momento que simboliza la soledad, el abandono, la muerte y la violencia.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*La lista de Shindler*, Dir. Steven Spielberg, (1993).

Fotograma

La iluminación es un elemento que se utiliza para producir la imagen y logra efectos de gran importancia en la construcción del impacto provocado al espectador. Para captar símbolos del lenguaje emitidos en el contexto de los códigos que se pretenden enviar la luz en la imagen toma gran fuerza. En la película *El apando* (Cazals, 1975) del director Felipe Cazals gran parte de la historia se desarrolla dentro de una celda en donde están confinados tres presos. La oscuridad le da un tono de desesperación al espacio en que se desarrolla, bien se puede entender que el mensaje que se quiere transmitir es el sentimiento de desesperación por estar encerrado en contra de la voluntad y el delirio en que caen los personajes terminando en la agresión entre unos y otros. El director cuenta que para estas escenas utilizó grandes trozos de lámina para conseguir los efectos de la luz en ciertos espacios de la celda, como podemos ver no se podía hacer uso de la luz natural puesto que el lugar era sombrío y cerrado, propio de un apando. El tipo de fuente natural o artificial determina gran fuerza a los elementos de creación de una imagen, éstos son elementos básicos que logran efectos de alto impacto al espectador y tienen gran peso para la elaboración de las metáforas. La peculiaridad de dichos elementos es que algo mínimo convierta en algo grande para percibirse por nuestros sentidos.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Las claves altas transmiten seguridad debido a un efecto psicológico: cuando vemos bien nos sentimos seguros. Tal como indica Rudolf Arneimen en su libro *Arte y percepción visual* determinar si va a haber mucha o poca luz en una representación visual es una decisión de suma importancia, ya que para la cultura occidental la transmisión de significado a través de la luz se identifica con la presencia divina, mientras que la oscuridad se equipara no con la ausencia de divinidad sino con la existencia del mal.

(Acaso, 2006)

La textura del lenguaje visual se define según el tipo de pantalla que se percibe. Esto pasa frecuentemente con las imágenes que aparecen en HD. Existen películas en blanco y negro producidas en los inicios del cine que han sido copiadas en formatos digitales para su venta en formas DVD y blu-ray, esto pasa principalmente con los clásicos, aun así, todavía se identifica cómo es que las orillas se salen del encuadre o aparecen ciertas manchas o enfoques repentinos. En otro extremo el cine comercial ahora produce películas en formatos 3D donde los espectadores hacen uso de gafas especiales para ver el efecto producido en pantalla. Sin duda la textura de una imagen que ofrece la representación visual también involucra de manera significativa los códigos enviados en los mensajes. La composición consiste en ordenar las herramientas con que se creó la imagen de manera que el mensaje sea transmitido.

Sobre el concepto de *retórica visual*:

En 1964, Barthes se dio cuenta de que los juegos retóricos que se empleaban en el lenguaje escrito estaban siendo empleados a través del lenguaje visual en la publicidad. Así acuñó el término *retórica visual*, por el que se entiende un sistema de organización del lenguaje visual en el que el sentido figurado de los elementos representados organiza el contenido del mensaje.

(Acaso, 2006)

Nótese que se habla del lenguaje visual utilizado en la publicidad y el objetivo es saber cómo se construye la metáfora en la imagen cinematográfica. No obstante; la definición del concepto determinado por Barthes resulta de gran utilidad puesto que la imagen cinematográfica se origina en dicha retórica.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

María Acaso<sup>9</sup> realiza un cuadro en el que clasifica trece figuras retóricas propias del lenguaje visual:

SUSTITUCIÓN	COMPARACIÓN	ADJUNCIÓN	SUPRESIÓN
Metáfora	Oposición	Repetición	Elipsis
Alegoría	Paralelismo	Epanadiplosis	
Metonimia	Gradación	Hipérbole	
Calambur		Préstamo	
Prosopopeya			

**Metáfora:** se sustituye un elemento de la imagen por otro.

**Alegoría:** se da cuando existen varias metáforas a la vez, pensemos en una escena dividida varias imágenes que contengas varias de ellas.

**Metonimia:** se da cuando existe un criterio de contigüidad entre un elemento y otro en la sustitución.

**Calambur:** consiste en la representación de algo que no ha sido reproducido realmente y el espectador percibe un efecto que no existió.

**Prosopopeya:** consiste en la personificación de los objetos, es común ver envases con rostro o animales con valores humanos.

**Oposición:** es la comparación entre dos elementos opuestos

Paralelismo: elementos que se asemejan.

**Gradación:** es un modo de paralelismo pero que a su vez se maneja una escala.

Repetición: Cuando se repiten algunos elementos en la imagen, también es conocida como anáfora.

**Epanadiplosis:** el principio y el final de una secuencia se representan en la misma escena.

---

<sup>9</sup> Los ejemplos utilizados por Acaso en su libro *El lenguaje visual* corresponden a imágenes publicitarias y no propiamente de carácter cinematográfico, pueden consultarse en las paginas 94 -103.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

**Hipérbole:** cuando se exagera un elemento de la imagen.

**Préstamo:** cuando se recurre a otra imagen o algún estilo de otro autor.

**Elipsis:** es la eliminación de algún elemento dando sentido al significado de la imagen.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## **METÁFORA**

### **Capítulo cuarto**

#### 4.1 EL CONCEPTO DE METÁFORA

La palabra metáfora, extrayendo el origen de su significado desde el latín *metaphōra*, y éste a su vez tomado del griego *μεταφορά*; se refiere a “traslado” y “desplazamiento”. Por tradición el concepto se encuentra estrechamente ligado con las prácticas artísticas, pues se entiende que las ideas se trasladan de un lugar a otro o se desplazan para conseguir que quien las recibe obtenga una experiencia estética. Las metáforas como tales se utilizan en la literatura, son parte del lenguaje y por lo tanto en cada sistema lingüístico es posible utilizarlas. Si se parte de la idea de que el cine contiene su propio lenguaje entonces en el lenguaje cinematográfico existen metáforas.

Lo que se traslada o se desplaza a partir de la metáfora son las ideas. Las metáforas son como un vehículo por medio del cual viajan los conceptos hasta llegar al sujeto. ¿Las ideas que se perciben a través de las metáforas se quedan en la mente del espectador? O bien cabe cuestionarnos si el espectador ya contiene esas ideas en su mente y sólo las está recordando. Esta teoría de las ideas ha sido propuesta desde los griegos. Platón estudió este problema y hasta nuestros días los filósofos han seguido replanteándose la cuestión. Sin embargo, en el momento de comenzar el estudio sobre la metáfora cinematográfica, es necesario enunciarlo. Si la metáfora es un vehículo por medio del cual se desplazan las ideas es consecuente cuestionarse a dónde llegan. La definición aristotélica de metáfora es

La traslación de un nombre ajeno, o desde el género a la especie, o según la analogía. Entiendo por “desde el género a la especie” algo así como “Mi nave está detenida” pues estar anclada es una manera de estar detenida. Desde la especie al género: “Ciertamente, innumerables cosas buenas, ha llevado a cabo Odiseo”, pues “innumerable” es mucho, y aquí se usa en lugar de “mucho”. Desde una especie a otra especie, como “habiendo agotado su vida con el bronce” y “habiendo cortado con duro bronce” pues aquí “agotar” quiere decir “cortar” y “cortar” quiere decir “agotar”; ambas son, en efecto, maneras de quitar.

(Aristóteles, 2003)

Para Aristóteles la cosa se designa como el objeto. Existen dos tipos, unos que designan nombres de género y otros nombres de especie. Aristóteles distingue tres

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

tipos de lenguaje: Común, estético y metafórico. Los poetas pueden observar las características o atributos de las cosas y tienen la capacidad de transferirlas con otro nombre; siempre y cuando existan semejanzas entre dos nombres que pertenezcan a un grupo distinto. Por ejemplo: *Cabello* pertenece al grupo del lenguaje común y sus características pueden ser: largo, suelto y lacio. *Cascada* pertenece al lenguaje metafórico siempre y cuando notemos que sus características son similares en cuanto que cae libremente desde una gran altura. El carácter estético se da cuando se pueden contemplar las semejanzas entre los objetos.

Aristóteles identifica tres géneros de las cosas, femenino, masculino e intermedio. Por analogía lo que el término de una cosa sea para otra. Como ejemplos utiliza: “La copa es a Dionisio como el escudo a Ares” “La vejez es a la vida como la tarde al día”. El nombre inventado es el que nadie más utiliza, pero lo establece el poeta, por ejemplo: *Supercalifragilisticoespiralidoso* utilizado en la película *Mary Poppins* (Stevenson, 1964).

La metáfora es una figura del lenguaje utilizada con fines estéticos. En ella se trasmite el significado de los términos. Debido a la existencia de varios tipos del lenguaje ya sea literario, visual, auditivo, entre otros, la metáfora se construye a partir de distintos elementos que dependerán del tipo de lenguaje utilizado.

Las metáforas, según Aristóteles, deben pertenecer al mismo género. En la *Retórica* se utiliza un ejemplo para definir esta cuestión. La misma prenda de vestir no se ajusta en un joven de la misma forma que en un adulto mayor, aunque son del mismo género la metáfora irá al interior de cada individuo para hacer que sea hermosa. Los contrarios siempre se encuentran en el mismo género, la metáfora extrae lo mejor de un género y censura lo peor en él. Hay distintos tipos de metáforas, no es lo mismo “mendingante de la diosa” que “porta-antorchas”, los dos se refieren al acto de servir, pero uno es denigrante y el otro no. Además, las metáforas se deben sacar de las cosas hermosas, lo indica el estagirita. Existen metáforas que no son adecuadas. Unas porque son grotescas y otras porque son en exceso graves o trágicas, también están aquellas que carecen de claridad.

La imagen es una metáfora: “Aquiles se lanzó como un león” y “Aquiles se lanzó león”. En esta imagen se exalta la majestuosidad de Aquiles, son los ejemplos

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

que utiliza Aristóteles sobre la imagen, sin embargo, explica que en estos casos tanto la imagen como la metáfora son la misma cosa. Para Aristóteles las mejores metáforas son las que se fundan en la analogía: *Había sido arrancada de la ciudad igual que si se arrebatase del año la primavera*. Por último, las metáforas hay que obtenerlas de cosas apropiadas, pero no evidentes.

César Chesneau Dumarsais, en 1730 en su tratado sobre los tropos indica que la metáfora es un tropo., es decir, lo que resulta a partir de la combinación de dos términos. Un tropo en retórica es la sustitución de una expresión por otra. Ivor Armstrong Richards y William Empson a finales del siglo XVIII le dan a la metáfora el carácter de significado. Por lo anterior el carácter de sustitución cambia y se considera que su origen está en el pensamiento y no en la palabra.

La metáfora es considerada también como una figura retórica. En ella hay dos partes: el tenor (término real) y el vehículo (término imaginario que se asemeja al término real). En la metáfora existe el verbo *ser* para diferenciarse del símil o la comparación donde se usan los elementos *como* y *se parecen*.

Metáfora: *Tus ojos son luceros.*

Comparación: *Tus ojos son como luceros.*

Símil: *Tus ojos se parecen a unos luceros.*

Para formar las metáforas son necesarios los paradigmas (grupos de palabras) y los sintagmas (modelos a seguir), pues de un grupo de palabras surgen elementos que se insertan en ciertos modelos o patrones.

Desde 1967 el Centro de Estudios Poéticos de la Universidad de Lieja en Bélgica o mejor conocido como el *Grupo  $\mu$*  realiza trabajos interdisciplinarios en Retórica, Poética, Semiótica y Teoría de la Comunicación. Su nombre se refiere a la letra griega  $\mu$  de metáfora y metonimia. Sus miembros más destacados figuran entre Jacques Dubois, Francis Édeline, Jean-Marie Klinkenberg, Philippe Minguet, Francis Pire, Hadelin Trinon. Sus obras elaboradas como grupo de investigación son *Retórica general* (1970) y *Retórica de la poesía* (1977). El *Grupo  $\mu$*  considera a la metáfora como un símbolo donde existe una relación estrecha entre la imagen y

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

la cultura. La metáfora es una figura de la retórica. El *Grupo  $\mu$*  parte de un estudio estrechamente ligado a métodos matemáticos y principios lógicos los estudios generados demuestran que la metáfora también se puede estudiar desde estos campos.

En 1975 Paul Ricoeur desarrolla su estudio sobre la metáfora en el que surge el concepto de *La metáfora viva*. La definición se encuentra estrechamente ligada a la significación. Parte de la idea de que el lenguaje funciona de forma discursiva y la metáfora tiene una función reveladora, cuando el sentido de una idea se revela puede interpretarse. Ricoeur parte de las definiciones de Aristóteles en donde se refiere a la retórica como el arte de persuadir y a la poética orientada hacia la mimesis que es el arte de imitar las acciones humanas.

En la obra *La metáfora viva* Ricoeur realiza ocho estudios sobre la metáfora:

1. Entre retórica y poética: Aristóteles.
2. El declinar de la retórica.
3. La metáfora y la semántica del discurso.
4. La metáfora y la semántica de la palabra.
5. La metáfora y la nueva retórica.
6. El trabajo de la semejanza.
7. Metáfora y referencia.
8. Metáfora y discurso filosófico.

En lo que se refiere al primer estudio se parte de la noción aristotélica de poética, como la capacidad de inventar sin tener el fin de demostrar y más bien teniendo el objetivo de mostrar. Recordemos que la diferencia entre uno y otro consiste en que mostrar se refiere a expresar y el segundo en que lo que se expresa es válido. En la poética aristotélica la mimesis sostiene un gran valor. A través de los mitos se puede observar una gran serie de discursos metafóricos que tienen como objetivo imitar la constitución del mundo. “metaforizar bien es percibir la semejanza” (Aristóteles en Ricoeur 33). La percepción es considerada como una capacidad

especial en el artista. Lo que se puede imitar es la acción de la naturaleza que a su vez es percibida por el artista. Para Aristóteles el poeta imita las acciones humanas. Para comprender la función de la metáfora es preciso ir a la tragedia puesto que ella imita la naturaleza de las cosas dándole un sentido magnífico. Entonces vemos que hay un paso de la mimesis a la metáfora cuando existe una elevación experimentada por el espectador.

Otro aspecto que es necesario tomar en cuenta es el de cómo el artista elige el modo de hacer una metáfora. En esta cuestión destaca en gran medida el talento del autor y su capacidad de encontrar la similitud entre dos objetos. Un término se puede sustituir por otro cuando existe un alto grado de semejanza, cuando el artista tiene la capacidad de identificar este fenómeno es posible realizar una metáfora.

Ricoeur cita a Reverdy y Claudel para referirse a lo siguiente respectivamente: “La imagen es una creación pura del espíritu y solo puede nacer de un acercamiento entre dos realidades alejadas” “la metáfora, como el razonamiento, reúne, pero lo hace desde más lejos”. (Ricoeur: 2001). En éstas citas se entiende que la metáfora tiene la capacidad de reunir dos elementos y por lo tanto al reunirse producen sentido.

Ahora bien, metaforizar tal como Ricoeur lo explica es ver lo semejante entre un elemento y otro. Es por eso que en esta acción se necesita tener bien definidos los campos semánticos a los cuales pertenecen los elementos. La metáfora es viva porque además parte de la imaginación del artista y se alberga en la imaginación del que la recibe.

La metáfora reside desde su origen en la espiritualidad del ser humano y es por eso que se coloca en una dimensión estética, es viva por esta característica. El discurso metafórico también puede aparecer como un meta-lenguaje, es decir el lenguaje hablando de él mismo. Los significados de las cosas no se reducen entonces a la sustitución, sino que se representa. Cabe mencionar que para Ricoeur significar no es lo mismo que representar.

Pero el discurso metafórico tiene un límite el cual se encuentra en lo siguiente: la *imaginatio* tiene un nivel mientras que la *intellectio* tiene otro nivel más profundo. Entonces todo lo que se puede imaginar por medio de una metáfora no

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

puede llegar a ser en un contexto más allá de la imaginación. Esta teoría la hace Ricoeur a partir de la crítica de la imagen husserliana pues la *imaginatio* tiene la capacidad de albergar imágenes mentales que predicen los enunciados metafóricos. La vida de la metáfora entonces consiste en la capacidad de albergar imágenes creadas por el impulso de la imaginación mientras que se “da más que pensar” o bien se llega al intelecto. Una metáfora que impulse a la búsqueda de la verdad es una metáfora viva.

El concepto de metáfora también se puede estudiar desde su uso en las disciplinas artísticas como el surrealismo. Éste movimiento de vanguardia artística se da en las primeras décadas en que el cine comienza a difundirse alrededor del mundo y porque tanto Salvador Dalí como Luis Buñuel conformaron obras cinematográficas de carácter metafórico. Entonces es acertado comenzar a hablar del concepto de metáfora desde las creaciones surrealistas.

El surrealismo fue un movimiento vanguardista que se gestó en Europa a principios del siglo XX. En 1924 André Bretón lanza el *Primer manifiesto* donde explica los objetivos de su arte, así mismo proporciona una serie de instrucciones para realizar las obras. El principal objetivo de Bretón es la propuesta de un arte derivado del interior del ser humano apuntando sobre el inconsciente. Las imágenes proporcionadas en los estados de concentración absoluta y durante el sueño, incluso delirantes, son las utilizadas en su método de escritura automática.

Es relevante formular la siguiente cuestión ¿Cuál es el contenido de una metáfora surrealista? Obsérvese a profundidad el método de creación propuesto por Bretón en el documento arriba mencionado, pensemos sólo en la escritura sin tomar en cuenta otras aplicaciones a las que se ha llevado el *automatismo psíquico* abarcando áreas como pintura, cine, escultura, entre otros. Para lograr una composición surrealista escrita se propone:

Traer algo en qué escribir, después de haberse situado en un lugar que sea lo más propicio posible a la concentración del espíritu, al repliegue del espíritu sobre sí mismo. Entrar en el estado más pasivo, o receptivo, de que sean capaces. Prescindir de su genio, de su talento, y del genio y el talento de los demás. Decirse hasta empaparse de ello que la literatura es uno de los más tristes caminos que llevan a todas partes. Escribir deprisa, sin tema

preconcebido, escribir lo suficientemente deprisa para no poder refrenarse, y para no tener la tentación de leer lo escrito. La primera frase se les ocurrirá por sí misma, ya que en cada segundo que pasa hay una frase, extraña a nuestro pensamiento consciente, que desea exteriorizarse. Resulta muy difícil pronunciarse con respecto a la frase inmediata siguiente; esta frase participa, sin duda, de nuestra actividad consciente y de la otra, al mismo tiempo, si es que reconocemos que el hecho de haber escrito la primera produce un mínimo de percepción. Pero eso, poco ha de importarles; ahí es donde radica, en su mayor parte, el interés del juego surrealista. No cabe la menor duda de que la puntuación siempre se opone a la continuidad absoluta del fluir de qué estamos hablando, pese a que parece tan necesaria como la distribución de los nudos en una cuerda vibrante. Seguir escribiendo cuanto quieran. Confiar en la naturaleza inagotable del murmullo. Si el silencio amenaza, debido a que cometiste una falta, falta que podemos llamar «falta de inatención», interrumpir sin la menor vacilación la frase demasiado clara. A continuación de la palabra que les parezca de origen sospechoso poner una letra cualquiera, la letra I, por ejemplo, siempre la 1, y al imponer esta inicial a la palabra siguiente conseguirán que de nuevo vuelva a imperar la arbitrariedad..

(Bretón A. , 1924).

El método anterior supone la escritura automática en un contexto lúdico. En realidad llama la atención esta actitud porque es un juego que si bien propone olvidarse de las reglas tradicionales, al decir que el sujeto se olvide de toda literatura existente, se deben seguir estas otras reglas surrealistas. Nótese que al enunciar el carácter lúdico se incita a la libertad y la despreocupación, basta observar a los niños cuando juegan porque tienden a sentirse libres, entran en una situación donde no les preocupan las reglas que imponen los adultos, en esos momentos ellos no existen. Las reglas que importan a los niños son las del juego que van a pactar y el sentido que hay al seguirlas, por ejemplo, al jugar a las escondidas las reglas consisten en que un integrante del grupo cuente números mientras los demás se ocultan en un sitio, el sentido de seguir estas reglas lo encuentran al ser buscados por sus compañeros, ese momento en que nadie sabe dónde están, el hecho de no mostrarse. Los surrealistas, propone Bretón, si quieren jugar a crear una escritura automática deben saber que el sentido principal de participar en ello es que después de haber logrado un estado inconsciente se arrojen en el papel las palabras que describen dicho estado.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Por otra parte, en las recomendaciones de Bretón se identifica una sugerencia importante referida a la suspensión de todo juicio, donde propone que el escritor se entregue a la concentración del espíritu mismo y excluya el genio; es como una puesta entre paréntesis. Husserl con su método fenomenológico propone algo similar cuando indica que el hombre debe hacer una *ἐποχή*, que etimológicamente significa suspensión para el análisis y así poder emitir un juicio, aproximadamente en 1913 pocos años antes de que Bretón lanzara el *Primer manifiesto*. No se tiene documentado el apoyo en el método fenomenológico por parte de los surrealistas, pero cabe mencionar dicha similitud pues revela que el arte vanguardista implicaba un carácter filosófico proveniente desde ser humano; en este caso desde los mecanismos de la mente. El surrealismo no está interesado en copiar la naturaleza ordenada tal y como se presenta ante nuestros ojos, para la escritura automática es relevante exponer un mundo ajeno a toda lógica tal y como funciona el inconsciente.

Tenemos que las imágenes resultantes de la escritura automática son aquellas que se recogen en los sueños, en los estados inconscientes, incluso aquellas provocadas por el hambre y el delirio dice Bretón. Comparto entonces imágenes que en la propia experiencia personal se han presentado durante el sueño: Caminar por el mundo dando pasos agigantados mientras las piernas funcionan como un par de trampolines. Una persona que tiene la cabeza normal, pero al caer de una barda se le rompe como si se hubiera quebrado un huevo y al cabo de unos minutos le vuelve a crecer. En la escritura automática las imágenes resultan de una forma intempestiva bastaría con que el lector tomara una pieza de papel y escribiera la primera frase que llegara a la mente, por citar un ejemplo auténtico.

Las imágenes son un elemento importante dentro de los escritos surrealistas porque conducen a la elaboración de metáforas. La metáfora en general se entiende como aquello que se pone en lugar de un concepto. Para el lector de un poema surrealista la imagen utilizada de manera inconsciente por el autor en un verso puede explicar un concepto en su propia consciencia. En el poema *La unión libre* André Bretón expone el siguiente verso:

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Mi mujer de ojos de agua para beber en prisión

(Bretón A. , 2012)

La imagen utilizada es una *mujer de ojos de agua*, no como los de cualquier persona, cuyo contenido es pupila, retina, iris, pestañas, etc. La palabra *prisión* le da énfasis a la imagen pues habla de sentimientos de desesperación, soledad, arraigo y tristeza. La expresión *para beber en prisión* indica que es una fuerte necesidad de apaciguar dichos sentimientos. Aquí la metáfora explica el concepto *lágrimas*, que implican los sentimientos antes mencionados.

Para entender mejor el contenido de una metáfora Lakoff (1993) realiza un estudio donde explica la metáfora en dos elementos: el concepto y la expresión lingüística. El elemento conceptual habla de algo en sí, por ejemplo: *Astucia*. El elemento lingüístico es la expresión cultural de: *Ponerse vivo*. La metáfora en expresión lingüística contiene códigos para que la gente de una determinada comunidad se entienda, por eso la metáfora es aquello que se pone en lugar de un concepto. Este ejemplo que se ha proporcionado apunta sobre el lenguaje de la vida cotidiana, incluso hay lugares en donde las expresiones están llenas de metáforas, códigos entre la gente que se pertenece al mismo grupo y comparten los mismos intereses y modos de vida, lo que Lakoff y Johnson (1980) denominan “metáforas convencionales”. Sin embargo, la metáfora surrealista no está convencionalizada, porque un mismo artista puede usar distintas metáforas para referirse a un solo concepto. Bretón en *La unión libre* para referirse a concepto de *finura* en el talle femenino utiliza las siguientes metáforas:

Mi mujer (...) De talle de reloj de arena

Mi mujer de talle de nutria entre los dientes del tigre

(Bretón A. , 2012)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Las metáforas surrealistas pertenecen a la creación artística. Las antes mencionadas encuentran su lugar en la poesía y son ajenas al lenguaje de la vida cotidiana. Sin embargo, no por ello dejan de transmitir un concepto, en este caso proporcionan información sobre el inconsciente.

Más allá del uso de la metáfora en el lenguaje cotidiano se debe atender el uso de la metáfora en la poesía, en este caso surreal. El primer uso sólo nos ha conducido a una explicación general de lo que se entiende comúnmente por metáfora y cómo se utiliza, aunque parezca que la metáfora es aplicable en todo lo que rodea al mundo, es un medio de expresión que en la poesía necesita de un sentido porque no le basta el concepto. Es decir, en el lenguaje cotidiano el concepto de *dormir* usa la metáfora *Planchar oreja* y no interesa mucho el sentido de la metáfora porque el concepto ya es comunicado. En la poesía surrealista el concepto que atiende a la conciencia y al orden lógico de la comunicación no es relevante porque lo que se necesita; es la imagen inconsciente. Véanse estos versos extraídos del poema *Nudo de espejos* de Bretón.

Las bellas ventanas abiertas y cerradas

Suspendidas de los labios del día.

(Bretón A. , 2012)

La imagen es *ventanas que tienen la función de abrir y cerrar igual que los labios*. Ahora bien, en esta metáfora *labios* agrega un sentido de carácter sensual puesto que se usan para besar. El sentido de la metáfora se traduce entonces como: abrir una ventana y engancharse al día como si se le besara. El lector se queda con el sentido de la metáfora porque en realidad eso es lo que se queda en el pensamiento. La metáfora sólo es un medio para transmitir el sentido; se podrían usar mil metáforas para transmitir un mismo sentido.

Derridá (1998) explica a partir de Heidegger “la metáfora es una joya del poema, es una relación de la palabra con la cosa y se retira.” No se puede quedar

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

quieta porque sólo cumple su función y se va, incluso hay veces que retorna trayendo un sentido distinto pudiendo usarse la misma metáfora para abrir y cerrar un poema y dar un giro. Según Derridá (1998) la metáfora en su carácter metafísico logra una *ἐποχή* provocando la suspensión del ser, tratándose de un ocultamiento de la verdad en sí misma. Supóngase entonces que la metáfora también tiene la función de ocultar toda lógica del mundo real. Bretón al proponer la suspensión del espíritu y la conciencia buscaba entonces el carácter metafísico de la metáfora surrealista.

Respondiendo a la cuestión inicial sobre cuáles son los contenidos de una metáfora surrealista podemos enunciar: la suspensión de la conciencia, las imágenes extraídas desde el inconsciente y el sentido que el lector le atribuye. La metáfora surrealista es creada de manera automática, bajo un lema de libertad y de revelación, esto le dio énfasis al surrealismo y lo colocó dentro de las vanguardias. El método que Bretón Expone en el *Primer manifiesto* para crear la escritura resulta algo nuevo, novedoso incluso interesante para el hombre porque con ello se podía crear nuevamente y emerger desde la poesía misma. El mayor mérito de una metáfora surrealista es que quien la crea utiliza el inconsciente y éste, sin haber tenido la intención, puede despertar en quien la recibe un sentido que también se encuentra en su inconsciente.

El cine de Luis Buñuel es de corte surrealista. En sus inicios realizó obras con Salvador Dalí y crearon algunas imágenes de estilo metafórico. Como se explicó arriba, el surrealismo genera imágenes que se refieren al inconsciente que se refieren a la interioridad del sujeto. La metáfora surrealista tuvo su expresión por medio del cine. El cine fue una herramienta visual para la expresión de metáforas surrealistas. El carácter de ellas no cambió, pues se siguieron extrayendo de los elementos que aluden al inconsciente humano, tales como los sueños, los deseos, las pasiones y todo lo ajeno a la lógica. En la película *Un chien andalou* (Buñuel, 1929) existen varias imágenes famosas para la historia del cine. Una de ellas en particular indica una metáfora del deseo como algo sucio y putrefacto. Cuando el hombre que aparece en la imagen atosiga a la mujer que se encuentra en la esquina del cuarto mientras arrastra un par de cadáveres de animales sobre unos pianos.



*Un chien andalou*, Dir. Luis Buñuel, Guión de Salvador Dalí (1929).

Fotograma

El mismo Buñuel en la película *Viridiana* hace una metáfora del cuadro de *La última cena* (Da Vinci, 1495–1498) en una imagen. La característica principal de éstas metáforas cinematográficas de estilo surrealistas es que nacen de todo lo que encontramos dentro del inconsciente. Los sueños, los deseos, las aberraciones, los traumas, la religión, lo absurdo, la sin razón, los miedos, etc. Salvador Dalí también hizo su propia representación de dicho cuadro, no obstante, como se mencionó en el primer capítulo, utilizó la divina proporción.

Las películas de Luis Buñuel tienen como recurso estético la metáfora surrealista. En su mayoría se pueden ver los elementos antes mencionados. Leer el lenguaje metafórico surrealista envuelve al espectador en una sensación de incertidumbre frente a la obra. Ese es uno de los efectos que causan este tipo de metáforas, es por eso que algunos espectadores al enfrentarse a este a ellas por primera vez expresan frases como “no entendí” o se preguntan “¿y eso por qué?”. No obstante, dicha sensación es parte del efecto estético.



*Viridiana*, Dir. Luis Buñuel, (1961).

Fotograma

En la década de 1990 el concepto de metáfora también fue estudiado por Trevor Whittock. Indica que a la metáfora usualmente se le conoce como un elemento donde la primera idea es transformada en términos de algo. La base de muchas metáforas es la analogía, que es la comparación de una cosa con otra. La metonimia ha sido tomada en cuenta por escritores de poesía. Es un fenómeno que consiste en dar otro nombre a las cosas. Según Whittock hay dos características que intervienen en la metáfora: la analogía y la metonimia.

El autor trata sobre la imagen poética; se refiere a C. Day Lewis cuando dice que es como una fotografía hecha de palabras. (Whittock, 2009). En este mismo contexto el autor parte de la idea de que el objetivo del arte no es reproducir la realidad, pero para lograrlo es preciso establecer que la imagen y la metáfora se encuentran estrechamente relacionadas. La metáfora tiene la tendencia de imitar a la realidad y para ello necesita elaborar imágenes precisas. En este fenómeno el

arte desarrolla un papel importante pues sería como el vehículo por medio del cual se conducen las metáforas.

Las metáforas que encontramos en la poesía por lo general son transitorias indica Whittock. Esta característica se relaciona con Derridá cuando se refiere a la retirada de la metáfora. Partiendo del significado de la palabra transitorio es preciso tener en cuenta que se refiere al carácter limitado de una cosa, es decir, que no dura para siempre. La metáfora es parte de lo que se conoce como tropos. Existen otros topos aparte de la metáfora como lo son la *hipérbole*. En ella se llega hasta la exageración del significado. En el cine con frecuencia podemos ver ejemplos de hipérbolos. Un tropo más es el de la *ruptura de las normas*. En éste la forma sintáctica o el código convencional de un enunciado es roto. El autor explica que no existen límites en la ingenuidad de los artistas en el momento de construir alguna metáfora; cabe cuestionar cómo es que el artista las construye.

Whittock enuncia seis atributos de la metáfora:

1. Decoración.

Asume que un significado literal es más importante que un figurativo. En el peor de los casos la metáfora puede ser considerada como engañosa. Este atributo de la metáfora se deriva de una retórica utilizada para los discursos persuasivos y no exactamente para una retórica poética.

2. Efecto emocional.

La metáfora contribuye a la viveza y al sentido memorable del discurso racional.

3. Corte

En este aspecto todavía se hace énfasis en el significado racional y literal de la metáfora, pero además se toma en cuenta que es también una serie de instrucciones complejas en una breve figura.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

4. Nombra aquello que no tiene nombre.

Permite identificar ciertas características de las cosas por ejemplo para terminologías que todavía no han sido acuñadas. Una variación del uso de este atributo de la metáfora se da en lugar de una palabra que no puede ser usada por razones obscenas, blasfemas o prohibiciones políticas en los discursos.

5. Nombra lo innombrable.

Se presuponen ciertas categorías que no tienen nombres y las metáforas ayudan a nombrarlas.

6. Provoca la propia creatividad del lector.

El escritor de la metáfora provoca en el lector que pueda identificarse con él mismo. Entonces se da una paradoja, el poeta manipula al lector con elementos que colocan a la metáfora en primer lugar, pero el lector entonces está completando la metáfora<sup>10</sup>.

Whittock sugiere las principales formas en que se puede generar la metáfora, de las cuales hacemos un análisis con referencia a ejemplos citados del cine.

a. Epifora

En literatura una epifora es una figura retórica donde se repite una o varias palabras al final de una frase.

Ejemplo:

Empieza el llanto de la guitarra.

Es inútil *callarla*.

Es imposible *callarla*.

(García Lorca, 2016)

---

<sup>10</sup> Consultar el apartado *La atención visual en los elementos gráficos y el concepto de Gestalt* de la página 114 para ver lo que se refiere a la acción de completar las formas de los objetos por medio de la percepción.

La pregunta es ¿cómo se puede presentar esta figura retórica en el discurso cinematográfico? La respuesta se encuentra en el ritmo de las imágenes y la cantidad de veces en las que se proyectan ciertas imágenes. Suponiendo un caso donde una película cerrara con la misma imagen entre un capítulo y otro o se repitiera la misma escena en el transcurso de la película, o bien podría ser un objeto icónico que aparezca varias veces.

b. Afirmación de la identidad.

Ese aspecto se puede ver sobre todo en las películas de corte cultural o psicológico. En aquellas donde se hace uso de la situación existencial de los individuos. El asunto de la identidad puede abarcar el tema completo de una película o el de los personajes.

Un ejemplo:

En la película *Psicosis* (Hitchcock, 1960) el personaje sufre un trastorno de personalidad múltiple y se plantean situaciones en donde busca la autoafirmación de su propia identidad. En la búsqueda de la afirmación de su identidad se muestran imágenes metafóricas que insinúan la identidad que en realidad posee. Es una búsqueda de sí mismo a través de hechos y palabras que él mismo crea para convencerse de quién desea ser.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*Psicosis*, Dir. Alfred Hitchcock, (1960).

Fotograma

c. Identidad implícita por sustitución.

En este caso también es frecuente encontrar esta forma en las películas de corte psicológico.

Ejemplo:

*El experimento* (Scheuring, 2010), en ella un grupo de personas son parte de un experimento social, en donde adoptan el rol de presos y guardias, en pocas horas se puede ver cómo el comportamiento de cada una de las personas va cambiando, pues han sustituido su personalidad y comienzan a jugar los roles que les han asignado. En esta forma llegan a aparecer situaciones en la trama, donde se cambian las personalidades de los personajes de manera muy rápida incluso en horas.

La identidad ha sido sustituida en cada uno de los miembros del grupo, esto ocasiona estrés y peligro entre ellos, algunos se agreden con el fin de seguir las reglas impuestas para llevar a cabo el procedimiento de un experimento social. Es implícita porque es inconsciente.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



El experimento, Dir Paul Scheuring, 2010.

Fotograma.

d. Diáfora.

En literatura, es cuando se utiliza una palabra varias veces para otorgar distinto significado. Ejemplo: “Dado que no me has llamado no jugaré a los dados”. Una diáfora en el cine se presenta en las situaciones que le ocurren al personaje de Forest Gump, pues el personaje tiene varios significados en distintas facetas de su vida. Corre en distintas facetas de su vida y por distintas causas, cambia el contexto de lo que está alrededor, pero no la acción de correr.



Forest Gump, Dir. Robert Zemeckis, (1994)

Fotograma

e. Metonimia.

La metonimia se da cuando se le asigna un nuevo nombre al objeto. En literatura y en psicoanálisis existe esta forma de expresión. Por ejemplo, cuando una persona ayuda siempre a otra a realizar cosas importantes se dice que es *su mano derecha* en lugar de llamarle por su nombre. Para Lacan este fenómeno se presentaba cuando un objeto recordaba a otra persona. Por ejemplo, si alguien no come manzanas amarillas porque le recuerdan a otra persona que no es de su agrado, porque le gustan las manzanas amarillas.

En el cine es común que esta forma aparezca en los personajes, como aquellas que se refieren a descifrar puntos clave, como los que descubren que el asesino es quien vive en la casa de enfrente.

f. Sinécdocta.

Es similar a la anterior. Se encuentra en expresiones de la vida diaria, por ejemplo, decir: *llegué a la fiesta y no había ni un alma* para referirse a que no había nadie más. En el cine ésta figura ser utilizada para completar los diálogos o las frases de los personajes. Se da sobre todo en el lenguaje hablado y la expresión verbal.

g. Objetivo correlativo.

Ésta forma se refiere a la continuidad. En el cine suelen hacerse secuelas y precuelas de las películas. También por otra parte en una misma película existen elementos que conectan un hecho con otro y esto se refiere al carácter de correlación. Es decir, se corresponde un objetivo dentro de la trama.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

h. Distorsión (hipérbola, caricatura).

Esta forma se da sobre todo en la ciencia ficción. En la creación de personajes, por ejemplo, *Los cuatro fantásticos* (Story, 2005) en donde los personajes se estiran, levantan los puentes de la ciudad, son invisibles, etc.



Los cuatro fantásticos, Dir. Tim Story, (2005).

Fotograma

i. Interrupción de las normas.

Esta técnica es muy común en las vanguardias, varias de ellas trataban de romper los esquemas impuestos por la tradición para proponer nuevas formas. En el cine podemos encontrar ejemplos como *The Blair Witch Project* (Sanchez-Quiroz, 1999), que rompe con los tipos de encuadres tradicionales y se utiliza el formato de una cámara casera en la mayoría de la película. Esta película alcanzó gran éxito en su tiempo, sobre todo por haber quebrantado varias reglas tradicionales tales como: la estructura narrativa de contar una historia que contenga un desarrollo lineal, la ausencia de encuadre, la falta de color en algunos pasajes, entre otros.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*The Blair Witch Project*, Dirección de Eduardo Miguel Sánchez-Quiros y Daniel Myrick (1999). Fotograma.

j. Réplica, paralelismo.

Ésta forma se da cuando se hace una nueva versión de otro objeto. En el cine es común que se realicen versiones de las mismas películas, pero con otros elementos que les dan otro aspecto. <sup>11</sup>

Se pueden realizar paralelismos de algunas películas. Al hacer una nueva película pueden adoptarse varios estilos que diferencian una obra de otra. Algunas veces se puede pasar de la caricatura a la creación de personajes humanizados, en donde la forma cambia en su totalidad, pues en la primera su base son los dibujos animados y en la segunda el trabajo de la caracterización de los actores contiene otro tipo de estructura; sin embargo, las historias son paralelas pues la trama es la misma. Tal es el caso de las últimas propuestas donde se están realizando nuevas versiones de los clásicos de Disney, donde se toma la historia original, pero se le agregan algunos cambios para adaptarse a las nuevas tendencias sociales.

---

<sup>11</sup> Véase el primer capítulo que trata sobre el contenido y la forma, donde se puede observar el caso de la película *King Kong* y sus diversas remasterizaciones. P.40.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*La bella durmiente*, Producción Walt Disney, (1959).

Fotograma



*Maléfica*, Productora: Walt Disney Pictures & Roth Films, (2014).

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*La cenicienta*, Producción Walt Disney, (1950).

Fotograma



*La cenicienta*, Productora: Walt Disney Pictures, (2015).

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

En otros ejemplos se puede ver con mayor claridad el concepto de réplica. En estos casos la historia es exactamente la misma mientras que en las nuevas versiones los efectos especiales son el protagonista. En el caso de *Willie Wonka y la fábrica de chocolates* es notable el uso de las nuevas tecnologías implementadas en las imágenes cinematográficas, éstas de gran ayuda para crear el asombro e implementar el concepto de magnitud en el espectador.



*Willy Wonka & the Chocolate Factory*, Dir. Mel Stuart, (1971).

Fotograma



*Charlie and the Chocolate Factory*, Dir. Tim Burton, (2005).

Fotograma.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Whittock hace la observación de que a través de los siglos se han propuesto otros esquemas para el análisis de la metáfora además del que él propone. Se refiere a Aristóteles y a Crsitine Brooke-Rose por mencionar algunos. Sin embargo, su discurso desarrolla una propuesta sobre establecer un patrón, una guía para la elaboración de un esquema que sea útil para el estudio de la metáfora. Existen tipologías para las formas de metáforas, por lo tanto, se puede elaborar una conveniente a la cinematografía. Destaca que proponer un método propio sirve para abrir la discusión sobre la metáfora cinematográfica y el estudio del cine en base a la misma estructura utilizada para el análisis de la metáfora literaria.

## **4.2 LA METÁFORA CINEMATOGRÁFICA.**

Hablar de una metáfora cinematográfica, conduce a pensar en la definición de una metáfora literaria para tratar entender de qué se trata. El término de metáfora literaria es mayormente conocido gracias a la retórica del lenguaje literario. No obstante, es preciso diferenciar las dos porque una ha sido creada con el lenguaje literario y la otra con el lenguaje cinematográfico. Entre la creación de los dos lenguajes existen miles de años de diferencia, pues la expresión literaria es una práctica que se realizaba desde los griegos mientras que la expresión cinematográfica es una práctica que tiene un poco más de 120 años desde su creación. Son dos lenguajes que son distintos en su naturaleza, no obstante, la metáfora tiene lugar en cada uno.

La metáfora genera imágenes que impregnan ideas en la mente del ser humano. Las metáforas cinematográficas también tienen esta particularidad, están hechas en base a imágenes visuales y éstas son inmediatas al espectador. Las metáforas hechas con imágenes audio visuales como las del cine son percibidas de manera más fluida que aquellas que están elaboradas por medio de la literatura. En este proceso el lector realiza la actividad de leer, comprender ciertos códigos y al final por medio de la imaginación genera una imagen en su cabeza. Durante el proceso cinematográfico el ser humano ya no tiene que generar la imagen en su cabeza por medio de la imaginación pues ya está dada es por eso que las ideas se perciben con mayor fluidez y rapidez. Este fenómeno es común cuando se compara una película con un libro que tienen la misma historia. Es menester entonces partir de lo siguiente: en el cine las imágenes van a la mente humana por medio del ojo y en la literatura por medio de la imaginación.

En sus inicios el cine se generó como una obra tecnológica y luego fue considerada una obra artística. La forma del cine comenzó a evolucionar hasta que se comenzaron a distinguir elementos fundamentales en su composición dentro de los cuales figuran: el argumento, el lenguaje artístico, la composición, el ritmo, el color, montaje y metáfora. La forma del cine es un elemento básico en la creación de las metáforas, pues en ella es donde se gestan.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

La forma de una obra cinematográfica es parte de su composición estética. En la forma se encuentran la mayoría de las herramientas que generan las metáforas. Dentro del contenido se encuentran las ideas que transmiten las metáforas cinematográficas. La forma es un elemento útil pues con ella se definen los colores, encuadres, el ritmo y velocidad de una metáfora. En el contenido se define si la metáfora se refiere a las ideas de amor, odio, felicidad, venganza, entre otros.

Las cuestiones básicas que definen a la metáfora cinematográfica son las siguientes: ¿Cómo se reconoce una metáfora cinematográfica? La metáfora cinematográfica debe contener los tres elementos básicos de una metáfora en cuanto a su significado básico. *El tenor o término real*, es aquello de lo cual se trata en realidad o bien la idea en sí. *Vehículo o término imaginario* es aquello con lo que se compara el término real o tenor. Por último, *el fundamento* que es lo que se asemeja entre el tenor y el vehículo.

El tenor es la idea que se transmite al espectador. Las pasiones como el amor, la compasión, el odio, la muerte, la fidelidad, etc., son las ideas o términos reales. La idea debe ser clara y debe ser una idea importante dentro de la historia y debe permanecer durante todo el tiempo que dure la metáfora.

El vehículo puede crearse con efectos especiales, es el objeto con el cual se sustituye la idea que se quiere transmitir. El vehículo es uno de los elementos más novedosos dentro de la creación de la metáfora, pues es el que causa el efecto estético en el espectador y propicia la belleza de la obra.

El fundamento es la unión entre los anteriores, es aquello de vital importancia para el espectador. Cuando está viendo una imagen que le recuerda la idea a la que se refiere y le ayuda a entender el contexto entonces comprenderá que está frente a una metáfora cinematográfica. Cuando el espectador de cine comienza a buscar en las películas estas relaciones desarrolla nuevas habilidades para interpretar el lenguaje cinematográfico.

Interpretar o descifrar el lenguaje cinematográfico es una práctica que depende sobre todo de la percepción audio-visual. Cabe recordar que el papel de la percepción es vital pues es lo que le permite a la mente generar ideas. La

metáfora cinematográfica depende en su mayor parte de la percepción audio-visual. Se genera conocimiento de las cosas en el momento en que acontece la percepción de las imágenes. En una obra cinematográfica existen varios tipos de imágenes, algunas son simples y ayudan a generar otro tipo de imagen más complicada que es la metafórica. En ocasiones la imagen metafórica no es percibida inmediatamente, pues depende de las imágenes simples para comunicarse en su totalidad.

Una metáfora cinematográfica puede ser parte de una secuencia en una película, una escena o una película completa. De esta forma podemos ver que la metáfora en el cine no tiene una extensión específica. Derridá decía que una metáfora tiene que tener la característica de aparecer en un breve instante y después irse. En el caso del cine no es así, pues como ya lo indicamos, una metáfora puede durar un solo segundo dentro del argumento de una película o puede ser la cinta entera.

Otro aspecto de la metáfora cinematográfica es que conduce al espectador a la reflexión. Esta característica es parte de la composición estética de la obra. consideremos que también este aspecto de la metáfora lo contienen las metáforas vivas. Así como en la literatura existen metáforas vivas y metáforas muertas, en el cine hay estos dos tipos. Las primeras se quedan dentro de la psique del sujeto llevándolo al análisis de la idea percibida mientras que la segunda tiene un carácter típico que incluso puede ser una expresión tradicional.

Una metáfora muerta muy utilizada en los melodramas mexicanos del cine de la época de oro, era cuando se representaba la unión de dos personas con un beso entre los actores. Una metáfora viva es aquella donde se utilizan imágenes más elaboradas como en la película *El bruto* (Buñuel, 1953) donde para representar la unión de dos personas se acerca la cámara haciendo un *close up* a una olla de barro sobre las brasas de un fogón.

¿Para qué se utilizan las metáforas en el cine? son utilizadas como parte de la forma. Son parte del discurso y la retórica del lenguaje cinematográfico y tienen como fin dar énfasis a la composición estética de una obra. Las metáforas en el cine son parte de la retórica del lenguaje. Dan belleza y armonía a las obras, además

causan sorpresa en el espectador y se utilizan para que la expresión de las ideas sea más novedosa. Son un elemento del ingenio del creador de la película para hacer de la obra algo particular. Las metáforas cinematográficas también generan el conocimiento de las cosas del mundo exterior y son un modo particular de explicar los fenómenos y los cambios que vive el ser humano a lo largo de su historia.

¿Qué diferencia hay entre una metáfora literaria y una visual? La metáfora literaria es percibida directamente con un sentido interno en el ser humano mientras que la metáfora visual propia del cine se percibe con los sentidos externos principalmente la vista y el oído. La imaginación es un sentido interno. Cuando se está leyendo una metáfora la imaginación es la que se encarga de representar la idea que se transmite. Para algunas personas este ejercicio es más lento y para otras es más lento y para otras es más rápido porque algunas personas están acostumbradas a leer y por lo tanto desarrollan una mayor habilidad para el ejercicio de percibir con la imaginación. Los sentidos externos como la vista y el oído son más rápidos y están más ejercitados, dado que el ser humano ve y escucha todo lo que se le presenta de forma inmediata. Es por eso que cuando está frente a la imagen cinematográfica le resulta más rápido acceder a la idea.

¿Qué pasa cuando una metáfora literaria se transforma en una metáfora visual? Ocurren varios procesos: se corre el riesgo de que cuando el director está produciendo la obra se cambie el sentido de lo que el escritor quiso expresar. Se puede disminuir o aumentar el impacto de la metáfora literaria causado sobre el espectador o lector. Es por lo anterior que el director cinematográfico debe pensar bien en los recursos técnicos que puede utilizar para transformar la imagen.

El cine a lo largo de su historia se ha apoyado en la literatura para crear sus imágenes, pero siempre debe acotar todos los detalles que están en las obras literarias, pues el cine dispone de poco tiempo y mucha velocidad para expresar todo el contenido de una novela. Algunas veces las películas logran capturar toda la esencia de la historia de la obra literaria, perfeccionando con imágenes visuales todo lo que ha creado el escritor por medio de imágenes literarias. En otras ocasiones la imagen literaria no puede ser superada por la imagen visual o ésta no tiene la misma intensidad que la otra.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

En la transformación de una metáfora literaria a una metáfora visual, debe conservarse la capacidad de unir dos elementos: lo real con lo ilusorio. Se debe conservar la finalidad de transmitir una idea. El lenguaje literario es muy joven en comparación con el literario, está permitido al cine utilizar las figuras retóricas que la literatura ha utilizado para adornarse. Los medios de composición son distintos entre uno y otro, no obstante, el lenguaje cinematográfico se nutre de la literatura para re-inventarse.

### **4.3 CARACTERÍSTICAS Y PROPIEDADES DE LA METÁFORA CINEMATográfica.**

El lenguaje cinematográfico ha construido su propia retórica a lo largo de su historia. El mayor signo de la rapidez con la que se desarrolla es que su composición es tecnológica y la tecnología hace que el mundo que se encuentra a nuestro alrededor cambie de forma acelerada. La metáfora ha cambiado en cuanto a su forma de presentarse, pues de haberse gestado en la literatura ahora es posible encontrarla en el cine. La metáfora puede ser utilizada por varios lenguajes. La metáfora cinematográfica es una figura con características y propiedades muy particulares. A continuación, se expone una serie de elementos que describen las características y propiedades de la metáfora cinematográfica. Esta serie es el resultado del análisis de la metáfora desde su condición estética y el rol que tiene dentro del lenguaje.

1. La metáfora cinematográfica contiene belleza como un atributo del objeto. En este caso el objeto es la obra cinematográfica. Cuando el objeto contiene metáforas, estas son incorporadas para hacer que la película contenga elementos retóricos que harán de ella una obra bella. Recuérdese que la belleza es un atributo del objeto, algo que se le puede agregar o quitar. En ocasiones el objeto depende de ese atributo para que sea bello. Lo bello de una metáfora cinematográfica no se encuentra en la metáfora, considerada como un objeto, sino en la mente de quien la percibe a través de sus sentidos externos.
2. La metáfora cinematográfica es perfecta como atributo del objeto en cuanto al contexto de su propia narración. Se debe ser cauteloso con esta característica puesto que, la metáfora debe ser el atributo perfecto para la obra. No debe ser exuberante en su composición ni, al contrario, demasiado llana. Debe tener tal forma, que no haga que se pierda el contexto de la película, que no salga de ritmo y que mantenga el sentido.

3. Otra característica la encontramos en la adecuación. La metáfora cinematográfica es adecuada cuando resulta pertinente insertarla en la narración. En ocasiones se encuentran películas con escenas de tipo metafórico que no tienen ninguna relación con lo que se está narrando, es decir que no son adecuadas para el contexto, esto provoca en el espectador cierta incertidumbre. Al no ser adecuada la metáfora, la obra pierde valor estético.
4. La metáfora cinematográfica es útil. Puede tener distintas utilidades, ya sea para aclarar una escena, para explicar algo que no se puede mostrar tal como es, para provocar suspenso, adrenalina, pánico, etc. El carácter de utilidad de la metáfora es de gran importancia en el desarrollo de la obra. La mayor utilidad es la de comparar dos objetos y que el espectador perciba una idea. Servir para algo es una de las propiedades que conserva la metáfora en el cine. Se puede decir que es útil para embellecer la obra, explicar el contenido de las ideas importantes y centrales. No se debe olvidar que la utilidad de una metáfora es parte de la estética que le compone. Cuando una metáfora no es útil hace que la obra sea bella y que el espectador la pueda seguir usando para explicar sucesos de su vida personal. En ocasiones se dice: “Como en la película donde...”
5. Otra característica es la finalidad. La metáfora cinematográfica siempre tiene la finalidad de explicar o comparar por medio de la semejanza. Entiéndase el concepto de finalidad como un fin o propósito. Cabría preguntarse ¿Esa metáfora para qué? De esta forma es más fácil identificar el objetivo de cada metáfora en el cine, nótese que habrá una cantidad incalculable de objetivos, pues existe una cantidad incalculable de metáforas que pueden crearse.
6. La metáfora cinematográfica es variante en cuanto a su tiempo de duración. Existen metáforas de larga duración, cortas y submetáforas. Esta propiedad es muy singular, pues una metáfora cinematográfica de larga duración puede

desarrollarse en el transcurso de toda la película. Al término es espectador puede concluir que esa obra es una metáfora de un suceso histórico o un caso en particular. También están las metáforas que duran muy poco y constan de unos segundos o minutos dentro de la película. Por otra parte, hay películas que contienen estas pequeñas metáforas que se insertan en una gran metáfora. Esta propiedad de variación en el tiempo abre un gran número de posibilidades de creación. Es como crear varios objetos dentro de un objeto o tener uno muy grande.

7. Placentera, la metáfora creada en el cine otorga un placer obtenido por medio de los sentidos de la vista y el oído. Estimula también los sentidos internos en un segundo grado. Lo importante es que tiene la característica de producir placer en el espectador.
8. Parte de la percepción de una ilusión generada ante los sentidos y no de algo real y concreto que se pueda tocar, medir y pesar. Recuérdese que el cine es la ilusión de movimiento. La metáfora cinematográfica tiene en sus orígenes lo irreal e ilusorio. Es una copia de la realidad que compone al mundo. Los objetos artísticos se caracterizan por generar en el ser humano sensaciones y cosas que se quedan sólo en su mente y no son posibles de ser sometidos a experimentos científicos que requieran de una comprobación. La ilusión de movimiento como base de una metáfora no es comprobable, sin embargo, ocurre.
9. El concepto de magnitud también es una propiedad de este tipo de metáforas. Son proyectadas en grandes pantallas para referirse a todo lo grandioso que el hombre puede crear a partir de la naturaleza que le rodea. El ser humano siempre se ha sentido atraído por lo magno, pues a través de ello se sorprende, se intimida, se conquista y se convence. La metáfora cinematográfica es magna y puede cumplir con dichas funciones.

10. Una metáfora cinematográfica debe ser conveniente. Esto quiere decir que el hecho de introducirla en una película debe traer algunos beneficios para la composición de la obra. Beneficios provechosos tales como la explicación de algunos pasajes de la narración de manera rápida de tal forma que ahorre tiempo. Entre algunos otros.
11. Es un recurso para la forma de una película. Ya se ha mencionado arriba la importancia de la forma en la composición de la obra cinematográfica. Las metáforas cinematográficas ayudan a que la forma de la obra sea posible. Si la forma es sofisticada, entonces las metáforas ayudarán a enfatizar este recurso.
12. El montaje, tal como lo consideraban algunos cineastas como Eisenstein, es un recurso de suma importancia para la metáfora. En el montaje se puede definir el ritmo que tendrá la narración del discurso cinematográfico. En consecuencia, el montaje permite que la metáfora adopte el ritmo.
13. Otra propiedad de la metáfora en el cine es que conduce a la reflexión. Cuando algo lleva a la reflexión lleva al conocimiento. Es por eso que por medio de la metáfora cinematográfica se puede tener conocimiento de las cosas. La metáfora puede generar la curiosidad en el espectador, esto le permite investigar de manera profunda un tema y en consecuencia podrá saber más sobre algo, obteniendo así conocimiento nuevo.
14. La belleza de la metáfora cinematográfica es una belleza de orden material, es decir, es creada por el hombre. A diferencia de otro tipo de belleza que es provocada por las cosas del mundo natural. Estas propiedades de las cosas se les atribuía a los objetos artísticos en la Grecia antigua. Se decía que había dos clases de objetos; los creados por las divinidades, que se encontraban en la naturaleza y aquellos que creaba el ser humano. Por lo tanto, la belleza de la metáfora cinematográfica es de orden material. En

nuestro tiempo esta condición de ser un objeto creado por el hombre hace que adopte una belleza particular, que se encuentra sujeta a los cambios constantes de la innovación tecnológica y los alcances de la capacidad creativa en el ser humano.

15. Produce reconocimiento y reintegración. Es decir, por medio de la metáfora, el ser humano puede identificarse a sí mismo o igualar situaciones con los objetos que se le presentan y asemejan. Las metáforas cinematográficas tienen la propiedad de lograr que el espectador se muestre a sí mismo y se identifique. Es común lograrlo a partir de arquetipos implementados en los personajes o situaciones por las que pasa la sociedad de determinadas épocas. De ésta forma se da el reconocimiento y la reintegración.
16. Las metáforas literarias o pictóricas pueden traducirse a metáforas cinematográficas. Éstas últimas tienen la capacidad de ser traducidas e interpretadas desde otros lenguajes. Comparten estructuras del discurso en que provienen de otras formas de interpretación.
17. Permiten el conocimiento y la descripción del mundo material. Es una forma de poder interpretar al mundo. Hace que el contacto del ser humano con el descubrimiento de las cosas sea ameno y placentero.
18. Es una necesidad del ser humano para explicar con mayor facilidad los fenómenos del mundo material. La metáfora cinematográfica se ha convertido en un medio útil para explicar los cambios que experimenta el ser humano en la tierra. En este caso podemos encontrar el cine de ficción o documental que abordan fenómenos ocurridos en la historia mundial.
19. La metáfora cinematográfica es una idea o varias ideas inteligibles. Esa propiedad se refiere sobre todo a los objetos que por medio de la percepción son comprendidos por la mente humana y sirven para permitir algún tipo de conocimiento.

20. La mente tiene determinadas necesidades. La capacidad metafórica de la mente humana es una de ellas pues el hombre se encuentra en constante ejercicio de explicación y comparación de los objetos, buscando los atributos que les relacionan entre sí. Las metáforas son una necesidad de la mente humana y el cine proporciona una vía para crearlas.
21. Las metáforas cinematográficas se aprenden a leer con la práctica. Se deben aprender los códigos del lenguaje cinematográfico para identificarlas. Dado que se crean dentro del lenguaje literario es menester que los espectadores poco a poco acostumbren a los sentidos externos para identificar los elementos de composición de una metáfora. Éstos pueden encontrarse en la fotografía, el sonido, el encuadre, el montaje, el color, etc. Cuando el ser humano se acostumbra a leer los códigos del lenguaje cinematográfico, le será más rápido identificar metáforas.
22. Por medio de las metáforas cinematográficas la mente humana puede completar o unir elementos. Esta práctica es de gran utilidad para mantener a la mente en movimiento constante.
23. El origen de la metáfora cinematográfica está en el pensamiento y no en la imagen. Esto quiere decir, que la imagen sólo es un medio por el cual la metáfora es expresada, no obstante, la esencia de la metáfora está en el pensamiento humano.

La última de las características enunciada explica en gran parte que la metáfora cinematográfica depende en su totalidad de la construcción de la imagen hecha en el cine. Dado que la metáfora en sí permanece en el pensamiento del hombre la metáfora cinematográfica conserva características que comparte con la metáfora literaria porque finalmente son dos tipos de metáforas que se distinguen en su forma pero en esencia el concepto es muy similar.

### 4.3 CASOS DE METÁFORA EN EL CINE.

La cuestión a resolver en el presente apartado es ¿cómo se presentan las metáforas en el cine? Hay que tener en cuenta las características que construyen la metáfora cinematográfica expuestas en el subcapítulo anterior. Tomando algunas películas propias de las corrientes cinematográficas arriba mencionadas se explican algunos ejemplos. El objetivo principal es realizar un análisis que sea útil para estudiar las obras cinematográficas en el tema de la metáfora, pues todo el cine permite realizar ejercicios para el estudio del lenguaje cinematográfico.

#### ***Stachka* (1925) de Serguei M. Eisenstein**

La obra cinematográfica del cine de Serguei Eisenstein es clásica en la historia del cine. El trabajo realizado por él ha sido importante en su mayoría por sus teorías del montaje. En las pocas obras que logró realizar se pueden clasificar cinco tipos de montaje.

*Montaje métrico:* Contiene ciertos cálculos matemáticos en los que se trata de montar los planos según su duración.

*Montaje rítmico:* Considera los movimientos que se darán dentro del encuadre.

*Montaje tonal:* Los elementos que conforman el plano se asocian para lograr un tono emocional para dar énfasis a la narración de la historia contada.

*Montaje armónico:* una vez que se da el montaje tonal se pueden combinar diferentes elementos del plano para generar varios tonos. La finalidad es lograr armonía a base de distintos tonos.

*Montaje intelectual:* En él se da la metáfora visual. Se trata de asociar imágenes para que el espectador les dé un significado.

El último tipo de montaje que trabaja Eisenstein es el que interesa en este caso. En general, el montaje es un elemento que ayuda a la construcción de metáforas de forma considerable, pues en él interviene cada imagen de una secuencia narrativa. El montaje intelectual es uno de los más complejos. En este tipo figura la asociación de imágenes para generar una reflexión en el espectador, no es una simple secuencia de imágenes con el fin de explicar una idea, sino que además se busca la reflexión y el análisis. Es la propuesta de un viaje al interior del ser humano, sobre todo de su existencia.

En los últimos cinco minutos de la película *Stachka* (1925) se encuentra un caso de montaje intelectual en el que figura la metáfora visual que realizada por Eisenstein. La sinopsis de la Película trata sobre un grupo de obreros que tienen una reunión y al término deciden ir a la huelga. La policía llega para dar fin a la huelga, pero en el transcurso un obrero se suicida y este acto dispara la tensión entre la multitud. El suicidio ocurrió debido a que el obrero en cuestión fue acusado de un robo que no cometió. La metáfora que se logra al final de la película es al momento de alternar la secuencia de la lucha de los huelguistas y el descuartizamiento de una res. Mientras los huelguistas corren también se puede observar cómo corre la sangre del animal. Otra imagen de impacto es cuando entre el furor de la multitud un hombre toma a un infante de escasos dos años y lo lanza al aire. El niño cae desde una gran altura y es ahí cuando un plano en profundidad captura el momento. Al final de la secuencia el niño aparece inerte en un cuadro.

Las imágenes logradas por el director en este tipo de montaje intelectual logran un impacto exorbitante para el espectador. A la vez, el momento de ver la película no se puede evitar relacionar la inocencia del niño y la falta de posibilidad de que un animal se defienda ante el ser humano en una situación de masacre. En los dos casos tanto el niño como la res han sido asesinados sin poder hacer nada ante la fuerza brutal del hombre. La imagen, sin duda es una metáfora de la situación obrera, de cómo durante el caos y la lucha el más indefenso y el menos racional termina bajo el yugo de quien tiene las armas en mano.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

La metáfora visual que expone el largometraje *Stachka* es de una corta duración. Existen películas que en todo su conjunto son grandes metáforas, pero existen secuencias como esta de la que hablamos, donde planos o instantes de corta duración albergan una metáfora con gran sentido para el espectador. Las películas de Eisenstein siguen vigentes en cuanto a sus temas y son puramente revolucionarios. En nuestros días las manifestaciones siguen ocurriendo en la sociedad es por lo que éstas metáforas encontradas en este largometraje siguen teniendo gran impacto.



*Stachka*, Dir. Serguei Eisenstein, (1925).

Fotograma.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*Stachka*, Dir. Serguei Eisenstein, (1925).

Fotograma.



*Stachka*, Dir. Serguei Eisenstein, (1925).

Fotograma.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### ***La souriante madame Beudet* (1923) de Dullac.**

En la presente obra cinematográfica figura la corriente estética del impresionismo francés. Este tipo de cine se caracteriza por utilizar imágenes de la memoria, sueños, fantasías o estados mentales como: angustia, desesperación, ansiedad, entre otros. El impresionismo francés, debido a lo anterior se acerca mucho a la metáfora surrealista en donde se hace alusión al mismo tipo de imágenes.

En la película *La souriante madame Beudet* la narrativa trata de lo siguiente. Es la historia de una mujer inteligente que vive bajo el yugo autoritario de su marido. En su casa existe un ambiente de desamor de él hacia ella. El continuamente juega con su revolver. Se entretiene poniendo la pistola en vacía sobre su cabeza y amenaza con dispararse en la sien. Un día, cuando él no está en casa, la mujer carga completamente el revolver. Luego durante la película se insertan varias secuencias que se refieren a los pensamientos e imágenes mentales de ella. Finalmente, ella no alcanza a retirar las balas del revólver, pero ese día su marido no juega a dispararse en la sien sino a ella.

En la actualidad este es uno de los filmes con mayor antigüedad y de los primeros considerados como feminista. Debido a su temática la obra contiene un tema de gran impacto para la época de su creación. En lo que se refiere a sus características estéticas el filme contiene un montaje rítmico que muestra secuencias aceleradas sobre todo en las que se refieren a los estados mentales de la protagonista.

En la siguiente secuencia se puede ver una metáfora significativa. Al frente los protagonistas se muestran como sujetos normales ante la sociedad mientras que su reflejo de ellos corresponde a su verdadero ser interior. Una pareja con tintes falsos que llega a caer en lo grotesco. El reflejo no corresponde a la realidad, así como su matrimonio. Esta metáfora, al igual que la anterior es de corta duración.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*La souriante madame Beudet*, Dir. Dullac, (1923) .

Fotograma

En el cine silente es común identificar metáforas de corta duración. Resulta menester que el cine silente se comunique con metáforas puras que tienen un ritmo acelerado en cuanto la constitución de su montaje. En este tipo de obras gran parte de las ideas eran transmitidas al espectador por medio de la imagen. La palabra era escrita y en breves comunicados por lo que no había gran espacio para la expresión verbal; las metáforas sucedían de una manera inmediata. En nuestros días, debido a los avances tecnológicos incluso se pueden identificar metáforas en secuencias donde no las hay y se pueden llegar a confundir los mensajes que envía el director. La gran enseñanza que dejó el cine silente a las generaciones posteriores fue la capacidad de fabricar imágenes de metáforas puras e inmediatas.

### ***Miracolo a Milano* (1951) de Vittorio de Sica**

Obra del Neorrealismo italiano. El guion está basado en la novela de Cesare Zavattini *Totò il buono* (1943). Esta obra cinematográfica contiene una serie de metáforas que aluden al tema de la pobreza y la injusticia. Se utiliza la fantasía para elaborar la metáfora.

La sinopsis de la película trata de lo siguiente. Totó es un joven huérfano que fue encontrado por una amable viejita en un huerto de lechugas afuera de su casa. Con el tiempo la señora fallece y Totó es enviado a un orfanato. Cuando se llega el tiempo de abandonar el orfanato el chico se instala a vivir en un barrio de indigentes ubicado en las afueras de Milán. El terreno es vendido al señor Mobbi, y un día repentinamente se encuentra un yacimiento de petróleo. Totó enfrenta al dueño. Milagrosamente en medio del caos aparece del cielo su madre, quien lo encontró de pequeño y le entrega una paloma. Ella le dice que no debe perderla y que le concederá todo lo que desee.

La película es una gran metáfora en su totalidad de la situación de pobreza que viven los habitantes de Italia en los tiempos de la Posguerra y el deseo infinito de obtener una vida más cómoda. Sin embargo, no dejan de tener la esperanza de que vendrán tiempos mejores a pesar de la situación en que se vive. Se alude a la bondad del ser humano descrita en términos de fantasía. Se describe cómo el indigente a pesar de la pobreza conserva una actitud optimista ante la realidad y vive cada día con el deseo de que vengan tiempos mejores. El pueblo de indigentes al final se une y entra a la ciudad de Milán. Todos se van cantando mientras vuelan en escobas y se dirigen hacia el cielo en signo de su reconstrucción a manera de un inesperado milagro.

En *Miracolo a Milano* tenemos una metáfora cíclica, pues la obra inicia y termina con una idea parecida. Los habitantes cantan felices todos en conjunto al inicio de la historia del barrio de indigentes y al final. La gran metáfora inicia como termina y dicha estructura se puede encontrar en algunos poemas. Existen aquellos que inician y terminan con la misma frase. Esto ayuda a establecer el ritmo de una metáfora. En la película es constante la canción que cantan y tararean los

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

indigentes. Cantan mientras se instalan en el barrio y forman sus casas de cartón. Cantan mientras están felices, cuando están unidos en contra del señor Mobbi, cuando Totó les concede milagros con su paloma y al final cuando todos se van al cielo montados en sus escobas.

Ésta película encierra en una gran metáfora otras metáforas. En el cine es posible hacer sub-metáforas que conformen una gran metáfora. Por ejemplo: en la película hay una escena donde debido a las inclemencias del tiempo y a que los habitantes son tan pobres, para tomar un rayo de sol algunos pagan el alquiler de una silla hasta que aparezca el ocaso. Más adelante, en medio del caos y alejados del tumulto Totó le pregunta a Eduviges que, si quiere ver la puesta del sol y ella es feliz con el espectáculo, como si lo hubiera visto a través de una pantalla cinematográfica.



*Miracolo a Milano*, Dir. Vittorio de Sica, (1951).

Fotograma.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

El neorrealismo italiano trata la realidad de una situación en la que el ser humano se encuentra decadente después de la guerra. Esta obra es peculiar para la metáfora por el uso de la fantasía. Es similar al realismo mágico de la literatura en donde se trataba de pobreza, pero a la vez de fantasmas. Al parecer el carácter de la metáfora aplicado a esta corriente estética del cine, el neorrealismo, ayuda a sobrellevar la existencia del ser humano en condiciones precarias. Es común que en algún momento de la vida se quisiera tener una paloma que hiciera el milagro de aparecer los deseos. Con esta obra se demuestra que la fantasía es útil para crear la metáfora y que una metáfora extensa puede contener otras más breves.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

***El bruto* (1953) de Luis Buñuel.**



*El bruto*, Dir. Luis Buñuel, (1953).

Fotograma

En la película a la que corresponde el fotograma se aprecia una metáfora rápida y de corta duración. A simple vista sólo se diría que la imagen se refiere a unos trozos de carne asándose en el fogón. En el contexto, este objeto fue grabado en *close-up*. Esto genera profundidad y énfasis a lo que se quiere expresar. Pedro Armendariz y Katy Jurado, los actores que protagonizan la escena, se encuentran cometiendo una infidelidad. Esta imagen es el signo de una relación sexual. A manera de metáfora el director ha creado este cuadro para referirse al deseo carnal y la pasión desmedida entre los personajes.

### ***El apando* (1969) de Felipe Cazals**

La obra de Cazals contiene tres películas emblemáticas que siguen la línea del terror basado en los hechos reales de la sociedad mexicana de la década de 1970. Las películas son: *El apando*, *Las poquianchis* y *Canoa*. En las dos últimas se ha utilizado información documental sobre los hechos ocurridos que se tratan en la narrativa. Debido a que fueron de alto impacto social fue necesario hacer una investigación documental para realizar el guion. Lo que le diferencia estas dos obras de la primera en cuestión es la fuente de información consultada para elaborar las imágenes.

Para realizar *El apando* Felipe Cazals recurrió a la obra literaria de José Revueltas que lleva el mismo nombre. En cambio, para realizar *Las poquianchis* y *Canoa* incluso se utilizó un formato de tipo documental en la película. En ella se narran los hechos y se nota la gran influencia de los noticieros de la época a manera de reporte de columna periodística. Las dos obras se dividen en capítulos dando a suponer la cuenta de los hechos ocurridos.

En *Canoa* se nota con claridad el traslado de la imagen literaria a la imagen visual. Esto provoca que el director realice el ejercicio de pasar una metáfora literaria a una metáfora visual. En la última escena de la película vemos a los presos entre los barrotes de la antigua prisión de Lecumberri. Esta escena traslada la metáfora con que Revueltas describía a los presos como “mariposas suspendidas en el aire”.

La historia original de la novela *El apando* narra la situación existencial de tres presos y su desesperación por conseguir drogas. La obra literaria está llena de metáforas que hacen referencia a la existencia humana. Vivir apandado en una prisión mexicana de la década de 1970 se describe en base a metáforas. La película y la novela hablan de una realidad en la que los presos buscan la forma de poder soportar su exilio. El consumo de drogas en su vida tanto fuera como dentro de la cárcel los ha llevado a no tener consciencia lógica de lo que hacen. Su necesidad los hace poner en riesgo a los seres que viven en su entorno. Buscan alternativas en las que matar a otros es una solución factible. Éstos personajes viven en cierta situación donde lo que sucede en su mente es desesperante. Ellos describen su

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

situación en una sola frase de carácter metafórico, como dice Polonio: “El Carajo ya no registra”.

Éstas metáforas literarias traducidas a metáforas visuales hablan de temas como el abuso, la desesperación, el hambre, el terror, entre otras situaciones. En definitiva, no son metáforas que se refieren a la belleza ni a contemplar la felicidad. Por su naturaleza ponen al ser humano que las contempla en un alto grado de impacto emocional. La estética de esta obra cinematográfica radica en el traslado de la metáfora literaria a la metáfora visual, en las que encontramos categorías que radican en lo grotesco, inhumano, cruel e injusto.



*El apando*, Dir. Felipe Cazals, (1969).

Fotograma.

### ***El imperio del sol* (1987) de Steven Spielberg**

La metáfora viva se puede apreciar en un fragmento de esta película. La sinopsis trata sobre la historia de Jim, un niño que se separa de sus padres entre una multitud en medio del caos. En tiempos de la segunda guerra mundial pierde a sus padres y termina sobreviviendo en un campo japonés de prisioneros. El chico es de origen británico, pero como está perdido no puede ir a ningún lugar ni hacer otra cosa más que sobrevivir en medio de personas desconocidas enfrentándose a situaciones de hambre, muerte y abandono. En el campo de prisioneros tiene varias experiencias. Tiene gran cercanía con una pareja joven de británicos: la señora Víctor y su esposo. Ellos se encuentran en los barracones de los británicos. En los barracones de los prisioneros americanos se encuentran dos hombres que anteriormente encontraron a Jim y en quienes el chico busca recursos para sobrevivir dentro del campo. Jim admira las prácticas de aviación de los japoneses, así como sus aviones. Es un chico que continuamente está en contacto con la muerte a lo largo de toda la película. El campo de prisioneros es atacado y las personas tienen que irse.

En dicho traslado de prisioneros es donde ocurre una escena que se refiere a una metáfora viva. El cuadro tiene una composición surrealista, pues los prisioneros llegan desolados a un estadio de fútbol en Nantao donde están los objetos confiscados por los japoneses. Entre los que figuran automóviles, pianos, baúles, entre otros. La señora Víctor va en peregrinación con Jim y en un estado de cansancio y desolación extremos le dice a Jim que ella ya no puede seguir. El chico no la quiere dejar sola y se queda con ella. De repente, después de un largo sueño el chico capta una luz que viaja por el cielo y piensa inocentemente que es el alma de la señora Víctor. Lo que en realidad se presentó ante sus ojos fue el estallido de la bomba atómica.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



*Empire of the sun*, Dir. Steven Spielberg, (1987).

Fotograma



*Empire of the sun*, Dir. Steven Spielberg, (1987).

Fotograma

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

La película cierra con otra metáfora importante. Jim al final de la guerra es internado en un albergue para niños británicos. Los padres de los niños perdidos van a buscarlos y un día su mamá por fin lo reconoce y Jim se reencuentra con sus padres. Su maleta, en la que conservó sus objetos más preciados durante todo el tiempo vivido a causa de la guerra, aparece flotando sobre el agua a la deriva. Es el signo de la inocencia perdida que ya nunca se recupera.



*Empire of the sun*, Dir. Steven Spielberg, (1987).

Fotograma

Éstas dos metáforas vivas llevan a la reflexión de la historia de la humanidad y la pérdida de una etapa pura en el ser humano. Con éstas metáforas el cine ofrece la oportunidad de reflexionar ante situaciones existenciales. Las guerras son acontecimientos que han cambiado la vida de millones de personas por generaciones enteras en gran parte del mundo. Las metáforas que ofrece esta obra cinematográfica de carácter bélico alcanzan un gran impacto en la percepción del espectador. Aportan el conocimiento de una situación histórica y llegan a ser didácticas en la enseñanza de un tema histórico. Una metáfora de este carácter tiene la capacidad de quedar impresa en la mente del ser humano con mayor facilidad.

### ***Life of Pi* (2012) de Ang Lee**

Esta obra destaca por su tecnología en 3D y sus efectos especiales para crear las imágenes. Las metáforas que se logran en esta película contienen grandes avances tecnológicos. Su formato corresponde a las propuestas de Hollywood creadas para el ámbito comercial. No obstante, lo que interesa es la narrativa de la historia pues al final es donde se da a conocer la metáfora.

En contraste con la escena que se refiere a la puesta de sol en la película neorrealista *Miracolo a Milano* en *Life of Pi* las imágenes pueden sentirse de cerca. Varias décadas marcan la diferencia entre una y otra ya que por medio de la tecnología 3D es posible que nuestros sentidos perciban las imágenes de tal manera que la experiencia de naufragar en el océano se acerque a la realidad más posible. Lo peculiar es que el sentido de la metáfora se entiende hasta que se ha llegado al final de la cinta y es ahí en ese instante cuando se sabe que cada animal mencionado en la trama era la metáfora de cada una de las personas. Para entenderlo es preciso conocer la sinopsis.

La película cuenta la historia de Pi. Un inmigrante de la India que reside en Canadá. Es entrevistado por un periodista a quien le cuenta los hechos sobre su naufragio a manera de un cuento. De joven sus padres tenían un zoológico, por motivos económicos decidieron vender los animales y empezar una nueva vida en América. La familia decidió emprender el viaje en barco, pero en el camino se hundió. Pi naufragó en un bote y conforme avanzó en el mar se fue acompañando de algunos de los animales.

La jirafa subió al bote desde el inicio, luego Pi rescató al orangután, del interior salió la hiena y comenzó la tragedia. La jirafa se había roto una pata por lo que no podía moverse, pero la hiena se puso muy salvaje y la atacó. El orangután, quiso detenerla, pero finalmente la hiena se le lanzó al cuello y cayó desangrándose en segundos. De repente, emergió el tigre que venía escondido y se comió a la hiena. Pi se movilizó para ponerse a salvo y creó una balsa con los chalecos salvavidas que ató al barco para mantenerse alejado provisionalmente del animal.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Con la ayuda del manual de supervivencia y algunas provisiones pudo mantenerse a salvo algunos días, pero tuvo que buscar algunos métodos para enfrentar al tigre y poder sobrevivir con él. Finalmente llegó a tierra firme y fue rescatado, el tigre, su compañero, se fue.

Pi en su recuperación tuvo que contar la historia verdadera a los representantes de la empresa japonesa a la que pertenecía el barco en el que viajaba. Y es ahí cuando se descubre que durante toda la película la narrativa es la descripción de una gran metáfora pues los animales no eran animales sino personas que se atacaron entre sí y Pi era el tigre. El animal es una metáfora de su fortaleza y su instinto de supervivencia, lo más salvaje que Pi encontró en su interior. Por eso al final el tigre se fue sin mirar atrás porque sólo lo ayudó a mantenerse vivo y ya nunca más quiso que esa fuerza e instinto lo acompañara en su vida.



*Life of Pi*, Dir. Ange Lee, (2012).

Fotograma.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

La metáfora que se presenta en esta obra se refiere a una situación existencial, es de carácter filosófico. No obstante, la apreciación estética que se puede hacer en esta metáfora es su larga duración y la tecnología 3D utilizada para crear los efectos especiales en la construcción de imágenes. Son metáforas que se pueden sentir vivas y latentes.

El efecto 3D es una herramienta que copia a la realidad de forma precisa y contiene un mayor grado de exactitud para plasmar la naturaleza en la que vive el ser humano. La ficción es un elemento que ayuda en gran medida a la creación de metáforas. La fantasía es otra herramienta que ayuda a los creadores del cine a utilizar la tecnología en 3D y con ella se logran imágenes metafóricas sofisticadas que asombran a los espectadores de tal forma que participen dentro de la ilusión que se crea ante los sentidos de la vista y el oído.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### ***La región salvaje* (2016) de Amat Escalante.**

Esta obra es clasificada dentro del género de drama y ciencia ficción. La sinopsis trata sobre la historia de un matrimonio joven con dos hijos pequeños. Viven en una pequeña ciudad en México. Existen conflictos de infidelidad homosexual por parte del esposo pues engaña a su esposa con su hermano. En el contexto en que viven, la homosexualidad no es aceptada comúnmente. Los infieles entran en un dilema difícil de sobrellevar y ocurre una riña entre ellos. El esposo se encuentra en el hospital en estado de gravedad después de haber sido atacado por su cuñado con quien no puede seguir la relación. En el proceso de la tragedia aparece Verónica, quien convence a la esposa y los afectados con la situación de ir a una cabaña en donde existe una especie de monstruo extraterrestre que les puede ayudar a curar los males que les aquejan.

Dicho monstruo o personaje dentro de la historia es una metáfora que representa los prejuicios y fetiches en los que las personas se refugian cuando se encuentran en situaciones de conflictos existenciales, en este caso desencadenados por la falta a las leyes morales que impone la sociedad. La metáfora presentada en la obra de Amat Escalante se encuentra al inicio, en medio y al final. Es corta y es un sólo objeto. No está presente durante toda la película, pero aparece de vez en cuando. Tiene la facultad de repetirse y su contenido es de ficción. La estética que alberga es que aparece como un objeto hecho a partir de la fantasía y se funde con la vida diaria y lo real.



*La región salvaje*, Dir. Amat Escalante, (2016).

Fotograma.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

#### **4.5 FELIPE CAZALS Y AMAT ESCALANTE: LOS DIRECTORES Y LA METÁFORA CINEMATOGRAFICA**

En este apartado se presentan un par de entrevistas realizadas a dos directores de cine mexicano: Felipe Cazals y Amat Escalante. La obra de Felipe Cazals dio un cambio importante a la manera tradicional de hacer cine sobresaliendo en la década de 1970. Amat Escalante realiza su trabajo desde el año 2002 a la fecha. Son dos generaciones de directores de cine en México que muestran distintas vertientes y posiciones respecto a la metáfora cinematográfica y sobre todo la forma de realizar la imagen cinematográfica.

##### **Felipe Cazals**

Entrevista Realizada el día 26 de noviembre de 2016.

**Maria Refugio.** - ¿Considera que su cine tiene sentido metafórico?, ¿Qué elementos técnicos son los que apoyan a la realización de metáforas en sus películas?, ¿Qué opina del valor de la metáfora en el cine?

**Felipe Cazals.** – En verdad, existe una paradoja en cada una de ellas (las preguntas), no fue nunca la razón de su creación. (Se refiere a la creación de las películas). En todo caso, será una deducción de algún espectador más avezado, pero insisto, que esa intención no existió (Se refiere a la creación de un cine metafórico).

En cuanto a la estructura de las películas *El apando*, *Canoa* y *Las poquianchis* explica:

**Felipe Cazals.**- Tienen el mismo formato de estructura y, no sólo se puede interpretar su relato como un acontecimiento del cual las películas son un testimonio (ficcional) sino que contienen un espíritu crítico en cuanto a la interpretación de su lenguaje cinematográfico (Cineasta / Autor). Más allá de las paradojas, mi trabajo

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

se inserta en la historia del cine nacional como una ruptura formal tanto de su lenguaje tradicional como también de su narrativa cinematográfica. La distancia actual del tiempo transcurrido confirma mi afirmación, tanto por el regreso de un cine comercial sin aliento ni contenido como la aparición de nuevas rupturas en la década de 2014. Finalmente, si alguna paradoja existe, esta residirá en el hecho de que el cine nacional nunca acaba por rendirse ante el acoso de la presión del comercio y resurge siempre como una expresión genuina del talento.

De acuerdo al punto de vista de Felipe Cazals no ha sido su objetivo crear un cine metafórico. Sin embargo, su intención si ha sido la de crear un cine que conduzca al espectador hacia la crítica y la reflexión. En sus tres películas icónicas se muestra una crítica hacia la injusticia, la corrupción, el abuso, la pobreza, entre otros aspectos. Cazals demuestra que dentro de la estructura del lenguaje tradicional su rompe los esquemas tradicionales de la narrativa. Insiste en que el cine mexicano comercial de la presente época carece de contenido.

Una cosa se ha comprobado con la respuesta que nos proporciona el director, es que cuando el espectador se acostumbra a leer los códigos del lenguaje visual puede interpretar metáforas en las obras cinematográficas. En la medida en que se acostumbra a captar los elementos que le constituyen será más fácil hacer una lectura crítica de la composición estética a la estética de la obra.

Para Cazals la metáfora no era el objetivo principal de la creación de sus obras. La imagen cinematográfica abre un espacio a distintas interpretaciones. Dado que sólo existe un receptor y ya no hay otro mensaje de vuelta, la metáfora será contingente en algunos casos. Ocurrirá de formas accidentales en la mente del espectador algunas veces. En estos casos la metáfora será el resultado de la apreciación del espectador y de los juicios que se elaboren a partir de la obra. Las metáforas también se identifican como el resultado del talento de los directores. Cazals indica que a pesar de las incidencias del aspecto comercial el cine mexicano resurge con propuestas talentosas de directores.

## **Amat Escalante**

Entrevista realizada el 8 de diciembre de 2016.

Para comenzar, se le manifestó a Amat que la cuestión principal radicaba sobre la creación de la metáfora en la obra cinematográfica, se tomó como ejemplo una de las escenas iniciales de su película *La región salvaje*; a lo que respondió:

**Amat.**- Cuando estaba haciendo la película no pensé en la palabra metáfora, estaba más bien abordándolo de otra forma. Dejando que cada espectador buscara la metáfora para de alguna forma no ser demasiado obvio. (...) ¿A qué metáfora te refieres a la chava que está en la cabaña o al meteorito?

**María Refugio.** - A la chava que está en la cabaña que se enfrenta con un monstruo. Yo interpreté al monstruo como el conjunto de todos los prejuicios y miedos que tenían las personas que acudían al lugar.

**Amat.**- Bueno, no estoy muy seguro de lo que es la metáfora (...) pero la criatura representa lo que ellos temen pero a la vez rechazan, algo que vencer, algo que superar. Es enfrentar a esa criatura, que sería como una metáfora de la realidad; lo que uno tiene adentro. El por qué de todos esos rechazos y tabúes hacia la sexualidad, los deseos y ese misterio, que me parece a mí muy desconocido, está representado con esta criatura. Supongo que esa sería la metáfora.

**María Refugio.**- ¿Tu cine tiene sentido metafórico?

**Amat.**- Yo digo que todo el cine es metafórico. Hay mucho cine que es así. La mayoría de películas cuentan una historia. Por ejemplo, una película que cuenta la historia de una familia normalmente funciona con el público porque es una metáfora para otras cosas más grandes y por eso hay ese interés. Porque si uno se pone a verlo muy crudamente, pues por qué a uno como tercera persona le va a interesar

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

ver a dos personas enamorarse y vivir contentos para siempre o en una tragedia al final. Yo digo que nos importa porque de alguna forma el subconsciente a veces es una metáfora para nuestras vidas o para la vida en sí y el buen drama, siempre es una representación de algo, más grande tal vez, de lo que aparentemente sale de la pantalla y ahí podría ser un lugar en el que podríamos hablar de metáfora. Por ejemplo, las películas de Luis Buñuel, él tenía muchos símbolos que creaban cierta sensación en el espectador. Supongamos, hay una pelea, vemos una gallina, enfocamos en la ventana y está esa gallina, cortamos y seguimos con la próxima escena. Él quizá no lo usaba como metáfora, pero si lo usaba como un acento digamos, que se podría transferir a ser una metáfora.

El cine está lleno de esos símbolos que son como sabores a la vez, emocionales hacia el público para ir creando ciertos sentimientos o ideas, pero no de una forma articulada directamente. Otra cosa sería, por ejemplo, si saliera un texto en la pantalla que dijera “El hombre tiene miedo” le quitaría al cine las imágenes pues no es visual y cerraría la idea. En cambio, cuando se usan metáforas es más abierto y más profundo. En el cine muchas decisiones son sin pensar en la palabra metáfora realmente, más bien eso es para la parte del análisis. Cuando uno está creando no piensa en representaciones metafóricas, porque también se puede volver muy obvio.

Me gusta usar imágenes de la infancia y no sé por qué. Por ejemplo, en mis películas. En la película Helí hay una escena donde Helí en el campo se encuentra con un pozo y adentro del pozo hay un toro atorado en el lodo y está viendo hacia arriba. Es un momento en la película donde Helí se siente atrapado y no sabe muy bien qué hacer mientras él ve eso y se va. Eso yo lo viví, yo estaba caminando una vez en el cerro. Esa imagen es una imagen poco extraña que no ves todos los días, por eso también es importante alejarse y buscar imágenes nuevas. En el cine, yo creo que está todo construido a través de representaciones, de sentimientos, ideas, que podrían ser calificadas como metáforas.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

**María Refugio.**- ¿En qué elementos técnicos te apoyas para realizar tus películas?

**Amat.**- Está el guion, que se escribe de una forma bastante práctica. Luego voy a buscar locaciones, a veces se vienen nuevas ideas y en el momento de la filmación también estoy atento a ver si sucede algo que pueda ser interesante dramáticamente o visualmente, etc. Me apoyo también con la fotografía, el tipo de iluminación, el tipo de lentes, todo lo que aparece enfrente de la pantalla que está diseñada con la persona que hace el diseño de arte, que son todos los colores. Cada elemento se escoge, el tipo de mesa, el color de las cortinas, si se hace un set, cómo va a ser la estructura. Todo tiene una función que no es nada más al azar. Por ejemplo, usar una cortina que permita ver que alguien se acerca, porque así lo señala el guion. Todo tiene que ser en base al guion para entender qué es lo que tiene que suceder y que todos los elementos jueguen su parte correctamente.

El sonido es muy importante, más que la imagen, porque con el sonido nos podemos imaginar muchas cosas más. La imagen de alguna forma es muy limitada porque la vemos y es lo que se filmó en ese momento. Con el sonido, por ejemplo, si se está escuchando un tren que viene, en la cabeza ya se está imaginando al tren casi automáticamente. El tren no se filmó, pero la persona se lo imagina. Es un ejemplo de cómo el sonido puede ser una puerta a la imaginación todavía más grande que la imagen. Trabajo mucho la parte técnica en la post-producción. En el rodaje nos concentramos en grabar muy bien los diálogos lo más claros posible y el ambiente del lugar. Grabamos la escena, el diálogo y ya que terminamos la escena damos cinco minutos de silencio para grabar el ambiente. Ese ambiente luego en la mezcla de sonido lo ponemos sobre la escena para que parezca que realmente estamos ahí.

Por último, Amat concluyó reiterando su opinión acerca del valor de la metáfora en el cine. Las metáforas no deben ser pretenciosas, deben fluir y no deben contener reglas específicas para su creación en determinadas escenas. Los elementos que pueden componer una metáfora deben aparecer de forma natural de tal manera que

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

el público las descubra. El cine se convertiría en pretencioso si hay quien piensa en hacer metáforas obvias.

Al entrevistar a los dos directores se pudo resolver una cuestión. El director de cine por lo general no piensa en crear una metáfora directamente. Dado que el lenguaje cinematográfico está lleno de muchos elementos para conformar una imagen, la interpretación de cada una de ellas no es unificada, es decir, tiene un número incalculable de interpretaciones. Incluso una persona puede ver una película el día de hoy y tener una interpretación de ella, pero en diez años volver y a verla y reinterpretar otros signos que al principio fueron desapercibidos. Esto quiere decir que el campo de interpretación de la metáfora es equivalente al número de veces y las formas en que se perciba.

Felipe Cazals y Amat Escalante pertenecen a dos generaciones muy distintas del cine mexicano. Su manera de crear sus obras es muy distinta, incluso la tecnología utilizada en la producción de sus obras difiere. No tienen muchas cosas en común, no obstante, se llega a la misma conclusión en los dos casos. El director no crea las imágenes metafóricas. Esto demuestra una de las propiedades de la metáfora cinematográfica y es que la metáfora se encuentra en la mente humana y no en la ilusión de 24 fotogramas por segundo que pasa ante nuestros sentidos.

## CONCLUSIÓN

En nuestros días y sobre todo en México es fácil encontrar especialistas que se dedican a la práctica del cine como críticos o productores de obras cinematográficas. Pero hace falta estudiar el cine desde su estructura como un lenguaje. Alrededor del mundo el cine es una práctica que por lo general está enfocada a la producción de obras. Los críticos de cine pueden proponer opiniones sobre el valor estético de una película o el impacto social que éstas generan, sobre todo si la producción es comercial. Sin embargo, no se debe olvidar que el cine es una práctica que se construye en un sistema del lenguaje. En realidad, el cine es un sistema del lenguaje muy joven, de reciente creación en comparación con otros sistemas como el articulado que genera el lenguaje del habla.

El cine no solamente es el conjunto de aplicaciones tecnológicas utilizadas para generar una imagen visual. El cine ahora es la propuesta de un nuevo sistema del lenguaje, el cual debe ser estudiado identificando sus elementos retóricos y sus códigos. El cine comunica ideas y genera conocimientos, implica una actividad mental en la que el ser humano recibe imágenes capaces de modificar su pensamiento o generar una experiencia estética. La práctica cinematográfica no debe quedarse solamente en la opinión de los críticos, sino que debe ser estudiada con el mismo rigor académico que se estudia la literatura o el arte, pues el cine también crea metáforas, genera sus propios códigos y es una expresión artística con elementos estéticos.

En la investigación precedente a esta tesis (*El psicoanálisis junguiano: Bergman, Fellini y Cazals*) se ha demostrado que el psicoanálisis es una herramienta de análisis que sirve para estudiar las obras cinematográficas. Como se puede ver, el cine es flexible a distintos patrones de análisis dado que las herramientas y las disciplinas que lo generan son muy extensas. Luego con esta investigación se concluye que la práctica cinematográfica contiene un lenguaje en el cual se pueden interpretar metáforas que son igual de valiosas a la mente humana que las metáforas literarias y pueden contener los mismos valores estéticos.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Conforme avanzan los desarrollos tecnológicos, la facilidad de producir un video es más accesible, pues las personas cuentan con cámaras de video en aparatos de uso cotidiano como los celulares, tablets, etc., las redes sociales generan espacios en los cuales se puede “transmitir en vivo” un fragmento de la vida cotidiana en segundos; incluso hasta se puede convertir en viral la película de un fragmento rápido de nuestras vidas. Esto es un indicio de que el lenguaje audiovisual exige investigaciones suficientes dentro de las cuales se puedan tomar sus productos, obras cinematográficas, como elementos que denotan la necesidad del hombre para expresarse por medio del quehacer artístico.

La metáfora cinematográfica es un elemento retórico del lenguaje cinematográfico, su estudio es importante puesto que el ser humano construye constantemente nuevos lenguajes conforme evoluciona. La metáfora cinematográfica es uno de los indicios que demuestran que el arte y la necesidad de una estética exigen evolucionar, así como evoluciona el hombre en sus diferentes formas y expresiones. Por lo anterior el arte cinematográfico no debe solo quedarse en el nivel de la “doxa” o bien, de la opinión de los críticos, debes estudiarse formalmente y con el mismo rigor académico con el que se estudian disciplinas como la literatura, pues conforme evoluciona el hombre genera nuevos lenguajes.

No hay que olvidar la tendencia que tiene el hombre hacia la armonía y la proporción de los objetos, así como la capacidad metafórica que tiene la mente humana para unir dos elementos o hacer comparaciones con el fin de buscar el conocimiento. La metáfora cinematográfica ayuda a que esta capacidad en el hombre se desarrolle. Es por eso que buscar metáforas es un buen ejercicio para interpretar el mundo natural circundante.

Dado que la metáfora se encuentra en la mente del ser humano derivada de previos ejercicios de interpretación personal. Cabe señalar que esta propuesta para el análisis de la metáfora cinematográfica puede aplicarse a todo el cine existente. La metáfora cinematográfica puede estudiarse desde la estructura de lenguaje que le compone en su carácter retórico del discurso o desde los elementos estéticos que ayudan a separar la forma de su contenido.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Resulta eficaz que las generaciones jóvenes conozcan a fondo la lectura correcta de las imágenes cinematográficas. Desde muy pequeños los seres humanos crecen teniendo contacto con las pantallas digitales de aparatos móviles. Crean sus propias películas de su vida diaria y toman registros de sus vidas con imágenes fotográficas o la ilusión de 24 por segundo que genera el cine. Es urgente que se estudie el lenguaje cinematográfico en su carácter interpretativo y se propongan nuevos estudios sobre los alcances de la percepción cinematográfica, de lo contrario se estarán forjando generaciones de personas que hacen uso de los avances tecnológicos pero que no saben leer o interpretar los códigos de los nuevos lenguajes que se les presentan.

La metáfora cinematográfica al final sólo es una figura que puede hallarse o no en la lectura de una película. Sin embargo, ocurre y cuando ocurre proporciona en el ser humano el conocimiento, la reflexión y el ejercicio mental de unir conceptos. Así como el ser humano al principio no podía expresarse por medio de un sistema del lenguaje articulado y usaba otros métodos, ahora se va evolucionando y se tiene otro recurso de expresión que es el lenguaje cinematográfico. Así como se hacen poemas escritos también se hacen películas por lo tanto lo más conveniente es estudiar al lenguaje cinematográfico con rigor académico.

Resumen de las contribuciones.

Con el estudio de la metáfora cinematográfica desde su relación con la estética y el lenguaje se abre una línea de investigación en el ámbito teórico y académico del cine, más allá de los desarrollos de los elementos técnicos y de la implementación de nuevas tecnologías en el quehacer de la imagen audiovisual. Los productores de cine, así como los críticos hacen énfasis en los elementos que pertenecen a la realización del guion, la fotografía, el argumento, el maquillaje, etc. Pero se va quedando atrás el aspecto filosófico de las interpretaciones de los mensajes y de las ideas. La humanidad cambia y los modos de expresión también. Nos encontramos en una era digital, en donde se tienen el video y la fotografía en la

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

palma de la mano, por ejemplo, desde un celular. Este es un indicio de que poco a poco el ser humano ha cambiado sus códigos y finalmente, la capacidad metafórica de las expresiones humanas estará de manifiesto.

Investigación futura.

La metáfora cinematográfica es sólo una figura de la retórica del lenguaje cinematográfico. El lenguaje cinematográfico debe ser analizado desde una perspectiva filosófica, donde la humanidad encuentre un modo de expresión, que no solamente copie la realidad de una forma casi idéntica. El lenguaje cinematográfico debe permitir el desarrollo de un esquema riguroso en el que se puedan describir las funciones estéticas del lenguaje, funciones que enriquecen el modo de transmitir una idea y que las encontramos en la musicalidad, la metáfora, el ritmo, etc. elementos que son distintos a los técnicos y que se refieren al color, la luz, el montaje, la armonía, etc.

## ANEXOS

### La tradición de lo bello

Lo bello es una categoría estética. Se aborda de manera general al concepto recogido de la Grecia Clásica. Disertaciones importantes y mencionadas a lo largo de la historia, sobre lo bello, han sido extraídas de los diálogos de Platón. Existen tres de ellos en los cuales Sócrates se ocupó del tema: *Hippias*, *Fedro* y *El banquete*. Se ha elegido hablar sobre el concepto griego de lo bello, porque tiene gran conexión con el mundo natural que le rodea al hombre. Este mundo es inmediato y está estrechamente ligado a los sentidos externos que son oído, tacto, vista, olfato y gusto. Nótese que también en el mundo inmediato y natural la percepción del ser humano ocupa un papel imprescindible pues en ella intervienen los sentidos y éstos permiten el conocimiento de las cosas.

En el *Hippias Mayor*, Sócrates le hace la pregunta a Hippias ¿Qué es lo bello? De la respuesta del filósofo se aclara que lo bello no es lo mismo que la cosa bella; esta distinción es muy importante, ya que, por lógica, se están tratando dos elementos distintos. Con frecuencia, en la vida diaria cuando se hace la pregunta que Sócrates le hizo a Hippias se cae en el error de contestar con un objeto, por ejemplo ¿Qué es lo bello? – El amanecer. Pero es necesario distinguir que la respuesta no corresponde a la pregunta. Lo bello es una idea que tiene su propia definición y puede utilizarse como atributo de algunos objetos. Nótese que, en el ejemplo, al referirse a un atributo también se está construyendo una metáfora, pues se utiliza una cosa para describir otra: bello = amanecer. (Platón, 2003)

El carácter de lo bello como un atributo de los objetos debe tenerse en cuenta al momento de referirse por ejemplo a una obra cinematográfica. La obra es el objeto, lo bello es un atributo y podría entonces tener otros atributos o categorías como la fealdad, lo trágico, lo cómico, entre otros. Platón también distingue lo bello de la cosa bella. Lo primero se refiere al atributo en sí y lo segundo al objeto, que posee dicho atributo, es por lo que generalmente se suele decir que una obra cinematográfica es bella. En el diálogo, se trata sobre el carácter relativo de la belleza. Recordando la distinción entre lo bello y la cosa bella Hippias indica que una

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

doncella es una cosa bella, pero cuando Sócrates le pregunta que si una vasija también lo es entonces Hippias asiente con dificultad pues indica que la vasija, en relación a la doncella es menos bella. (Platón, 2003). En este caso podemos identificar que el concepto de belleza depende de la percepción de cada hombre.

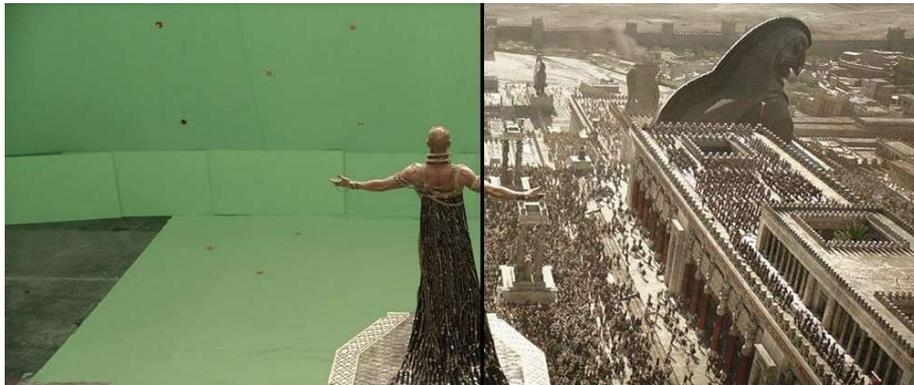
Se habla de una cosa bella en relación a otra, o bien, que algunas cosas son más bellas en cuanto a otras. Cuando se compara un objeto con otro se buscan las cualidades que tienen entre ellos. Dado que lo bello no está en el objeto sino en aquello que percibe el ser humano resulta imposible que los objetos puedan ser unos más bellos que otros. Lo bello no es una cualidad como lo redondo o cuadrado, porque en el caso de un balón de fútbol soccer y uno de fútbol americano es fácil saber cuál es más redondo que otro. Entonces podemos darnos cuenta de que habrá algunas obras cinematográficas más bellas en relación a otras según la percepción de cada espectador. Si dentro de una película encontramos varias metáforas, considerando a la metáfora como un objeto, entonces podemos distinguir que existen metáforas más bellas en relación a otras.

Hippias también habla sobre lo material acerca de lo bello, dice que el oro hace que las cosas sean bellas. No obstante, Sócrates con su método le vuelve a cuestionar, para ello plantea que si el oro tiene la facultad de hacer que los objetos sean bellos entonces por qué la estatua de Atenea esculpida por Fidias no contiene oro. Dicho argumento hace notar que a los objetos bellos no les corresponde un patrón específico, es decir, no tienen siempre las mismas cualidades. En una película que utilice efectos ópticos de alta tecnología o que se haya producido con recursos millonarios para algunas escenas, por muy sofisticado que sea el material, así como el oro en el caso que menciona Sócrates, lo bello no depende de dichos recursos pues no todas las películas los tienen y son bellas.

Este recurso de utilizar efectos ópticos es común en las cintas de ciencia ficción y del ámbito comercial para el fin de recrear imágenes donde se transforme a un ser humano en hombre lobo, la construcción de una ciudad imperial o la visita a un planeta desconocido, por mencionar ejemplos.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Efectos especiales de la película *300*, Dir. Snyder, (2007).



(Genial.guru, 2016)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Por otra parte, lo bello también tiene cierta relación con la utilidad del objeto, pues Sócrates habla de una cuchara de oro y una cuchara de higuera para usarse en una vasija de barro. Debido a su utilidad la cuchara de higuera es más adecuada para el fin de cocinar alimentos, por eso resulta más bella que la de oro. Con ello podemos entender otras dos características de lo bello: la utilidad y la adecuación. Para cocinar en una olla de barro es más conveniente utilizar una de madera hecha con un árbol de higuera que una hecha de oro. La conveniencia puede ser la causa de que el objeto se considere bello.

En el mismo diálogo se considera a lo bello en su relación que tiene con los sentidos. Lo bello, según Sócrates permite que, por medio del olfato, vista, entre otros, el ser humano obtenga cierto placer, este placer en consecuencia le brinda bienestar a la persona. Lo bello es algo placentero que resulta benéfico. Los sentidos resultan una vía o conducto para que lo bello se pueda manifestar por medio del placer. El bien en relación con lo bello es un tema que se discute con precisión en el diálogo *El banquete*. Lo bello está estrechamente ligado al bien, el enunciado tiene sus orígenes en los principios pitagóricos, en los cuales la armonía y su relación con la naturaleza que le rodea al hombre son elementos propios de la belleza en los objetos. En la Grecia Clásica la perfección era un tema vital, esta perfección estaba ligada a la naturaleza y por lo tanto todo aquello que pudiera ser perfecto en el mundo circundante era bello.

El diálogo de *El banquete* trata sobre el amor, no obstante, el amor está estrechamente ligado con lo bello. Eros (dios griego del amor) desea la belleza y el bien, porque carece de ellos por eso él no puede ser bello y bueno, todo surge con esta búsqueda. Diótima, Sacerdotisa de Matinea que participa en la discusión sobre el amor define lo siguiente: Eros es un intermedio entre la belleza y la fealdad, también entre el conocimiento y la ignorancia, por eso lo que no es bello no es feo y viceversa, Eros está en este punto intermedio.

Lo que los hombres aman es el bien y cuando lo que tiene impulso creador se acerca a lo bello se vuelve propicio, es ahí donde podemos entender la razón por la cual el ser humano elabora la obra de arte. Eros procrea y engendra cuando se acerca a lo bello y cuando se acerca a lo feo se contrae, podemos entender

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

entonces que el artista genera la obra buscando encontrar la belleza. El cineasta realiza la obra cinematográfica buscando encontrar la belleza también. De igual forma al elaborar una metáfora lo que busca más allá de la perfección es la belleza en estos casos.

El hombre quiere ser inmortal por eso engendra, por eso el artista siempre tiene la intención de trascender por medio de su obra. Para cerrar su disertación Diótima explica que la belleza de las almas es mejor que la del cuerpo; no es lo bello en el cuerpo ni en un razonamiento o en la ciencia, sino la belleza en sí que es única y absoluta.

Esta característica de trascender también se puede hallar recurrente en los temas que abordan algunas películas. La facilidad de poder plasmar el mundo circundante y la naturaleza permite que el hombre genere la idea, es por eso que en algunas cintas se encuentren a manera de metáforas escenas que se refieren a la regeneración del ser humano como es el tema de la película *A. I. Inteligencia artificial*. (Spielberg, 2001) En el caso específico del cineasta cuando genera la obra comúnmente también busca trascender, quedar en la mente de los espectadores.

En el diálogo *Fedro o del amor* asimismo se habla de lo bello. En él se menciona el dominio de la técnica para elaborar la obra de arte. El hecho de que un artista domine a la perfección una técnica creativa no hace que la obra de arte sea bella. Recordemos un poco, que Hipias, en su respectivo diálogo, ponía énfasis a la comparación entre un objeto y otro para definir lo bello. En la comparación surgen otros elementos que toman una mayor fuerza en el análisis que son el juicio y la ética. Éstos últimos no provocan lo bello, pero nótese que implican ideas importantes que se relacionan con la cultura y la sociedad.

Ahora bien, cabe subrayar que para la elaboración de una metáfora cinematográfica con fines bellos es necesario que el cineasta tenga dominio de la técnica de la elaboración en cuanto a las imágenes. El cineasta debe establecer un sistema sobre el cual sus métodos sean efectivos y debe conocerlo bien para poder aplicarlo.

Por otra parte, en el *Fedro* se trata sobre lo sensible y se deja claro que no es una característica de lo bello porque los sentidos evolucionan o cambian, es

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

decir, lo que se percibe con la vista desde un ángulo es posible que instalados en otro punto no se vea, lo que se puede escuchar intensamente desde cerca es muy probable que desde otra distancia apenas pueda escucharse. Los objetos tampoco son siempre percibidos con los mismos sentidos por parte de los seres humanos, pues existen condiciones donde un objeto es visto por una persona mientras que por otra es tocado. De esta manera se demuestra que lo bello no se refiere a lo sensible porque lo sensible es cambiante y lo bello en sí no tiene motivo para dejar de serlo o cambiar. Entonces que lo que cambia es la percepción de acuerdo a los sentidos, pero no el concepto de belleza.

Cabe recordar que el cine es la ilusión del movimiento producida en base a 24 fotogramas por segundo. Con ello se prueba que la belleza tampoco radica en lo que el ojo percibe exactamente porque lo que se está reproduciendo no coincide con lo que en realidad pasa frente al ojo. El ojo recibe una imagen ilusoria en su origen. La metáfora cinematográfica parte de la percepción de una ilusión generada ante los sentidos y no de algo real y concreto que se pueda tocar, medir y pesar.

En la antigua Grecia no existía el cine. Los antiguos no se imaginaban que este tipo de expresión artística pudiera manifestarse. Sin embargo, ya consideraban que la vista y el oído eran sentidos primordiales en las cuestiones sobre la percepción y definición de lo bello. Aunque queda claro que lo bello no está en lo percibido sino en el placer que se obtiene por medio de la percepción, el cine es una práctica que utiliza primeramente la vista y el oído y por lo tanto existe en él la manifestación de la belleza. Aunque por otra parte la belleza no es exclusiva de la vista y oído la costumbre griega tomaba muy en cuenta dichos sentidos. Sócrates le pregunta a Hipias: “¿Por qué otra razón, sino por qué son placeres, habéis separado los de la vista y del oído de todos los demás? ¿No es de creer que precisamente habéis encontrado en ellos un no sé qué, que os obliga a llamarlos bellos?”. (Platón, 2003). Se consideraba que los placeres obtenidos por los otros tres sentidos eran menos importantes y en consecuencia comer no era una cosa bella. El diálogo entre Hipias y Sócrates llega hasta donde se menciona el proverbio popular: “Las cosas bellas son difíciles”. Si el cine es una práctica que se percibe principalmente por medio de la vista y el oído y además en algunos casos contiene

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

metáforas que le agregan un grado de dificultad puede considerarse un quehacer que propicia lo bello.

La locura es una condición de la mente humana que según en el *Fedro* puede estar ligada a lo bello. Según el diálogo la locura puede manifestarse en el arte bello como una inspiración divina superior a la de los hombres. La locura puede ser también una condición en la que el ser humano se encuentra poseído por los dioses y crea objetos bellos. También la locura puede ser un estado en el cual las almas están dirigidas por las musas para lograr el canto y la poesía. Por último, la locura se puede dar en aquellas almas que después de haber contemplado la belleza buscan la verdad o bien el conocimiento.

En la práctica del cine la locura se ha utilizado como un tema para la narración de la obra. Esto ha generado obras de gran valor y el tema ha creado metáforas de gran valor sentimental entre los espectadores. Tenemos el caso de *Forest Gump* (1994), *The Shining* (1980) o *Shutter Island* (2010) por mencionar algunos casos.<sup>12</sup> Salvador Dalí realizó algunas obras al lado de Luis Buñuel en donde se utilizaron técnicas surrealistas donde la locura era una herramienta para la creación de los filmes poniendo en las imágenes objetos manifestados en los delirios del estado de

---

<sup>12</sup> Breve sinopsis de las tres películas mencionadas.

*Forest Gump.*

Un día mientras Forest Gump se encuentra sentado en la parada de un camión comienza a relatar a diferentes extraños algunos pasajes de su vida. Sus relatos comienzan desde la infancia cuando sufre el acoso de los otros niños por utilizar aparatos ortopédicos. Por una especie de golpes de suerte va resolviendo las dificultades que se le presentan en su vida cotidiana. Pasa de ser soldado del ejército de Estados Unidos en la Guerra de Vietnam a ser el capitán de un barco y propiciar grandes negocios. Siempre sostuvo una relación muy cercana con su mejor amiga de la infancia quien permanece a su lado en momentos clave de su vida. Esta película relata una situación en la que el estado mental del personaje resuelve algunas paradojas.

*The Shining*

Jack llega al Hotel Overlook en Colorado para una entrevista de trabajo y conseguir el puesto de velador durante el invierno. Dado que tiene que permanecer aislado debido a las grandes tormentas de nieve se instala solo con su esposa e hijo. En el transcurso de los días y debido al encierro extremo su estado mental comienza a sufrir algunos cambios en los que se manifiestan estados de delirio, alucinación y esquizofrenia a tal grado que pone a su familia en riesgo.

*Shutter Island*

A una isla llega un detective privado para resolver un caso sobre la desaparición de una paciente en un hospital psiquiátrico. Tiene un compañero que le ayuda a resolver la investigación. En el transcurrir de los días y conforme se encuentran las pistas la narración de la historia da un giro casi al final. Donde se pone en evidencia que el compañero no existe, sino que es un personaje creado a partir del estado mental que sufre el paciente, quien no es un detective sino el paciente mismo.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

locura. No encontramos noticias de algún cineasta que haya realizado alguna obra en algún estado mental que denote locura sin embargo el tema bien se puede utilizar para las técnicas de elaboración incluso de metáforas cinematográficas.

Lo bello se relaciona estrechamente con el poder y la utilidad. Una yegua es bella porque puede transportar mucha carga. También surgen entre los filósofos de la Grecia Antigua dos preguntas muy importantes: ¿Lo bello es el bien? ¿Lo bello es la causa del bien? Consideramos que estas cuestiones, como ya mencionamos arriba, implican aspectos éticos, que se alejan de la definición en sí de lo bello, pues lo bello tampoco debería estar ligado a la cultura en su definición pues al igual que los sentidos la cultura de una sociedad cambia con el tiempo y depende del lugar geográfico donde se desarrolle. Por eso es que las obras de arte varían según la historia de la humanidad y se caería en un error de definición al decir que una obra renacentista es más bella que una obra del mundo clásico griego. En este sentido se estarían elaborando juicios falsos para definir una tendencia artística. Lo mismo pasa con el cine, pues las obras de la cinematografía muda son diferentes a las del cine de nuestro siglo y no podríamos decir que unas son más bellas que las otras.

Véase pues, que en Platón lo bello no es la perfección del cuerpo o de la naturaleza percibida por los sentidos externos, tampoco lo que implica el orden material de las cosas ni lo ético y cultural. Platón considera más valiosa la belleza de las almas que la de los cuerpos. Lo bello es una idea absoluta, que no cambia, tiene también su relación con la locura como un impulso creativo o de inspiración y en este caso cabe mencionar a Hume quien siglos después indicara que lo bello no es una cualidad de las cosas, sino de la mente que las percibe.

Lo que Hume plantea sobre lo bello nos ayuda a comprender que la belleza de una metáfora cinematográfica radica entonces en la mente humana de quien la percibe. (Hume, 1989) Esta característica es importante porque abre las posibilidades de contemplación, evaluación y crítica de las obras del cine. Saber que la belleza de una metáfora cinematográfica radica en la mente abre un cúmulo de posibilidades infinitas para la creación en cuanto a los estilos y los recursos de la producción de la obra. Es por eso que el cine contiene muchos géneros, porque los espectadores encuentran la belleza en una gran variedad de estilos.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

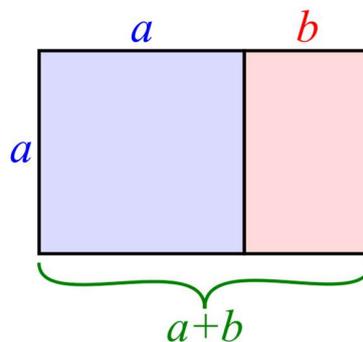
Humberto Eco hace una crítica al mundo clásico griego, en su libro *Historia de la fealdad* habla sobre la insistencia del mundo griego en considerar los objetos bellos según sus proporciones armónicas y medidas exactas. (Eco, 2007). Las figuras de ocho cabezas y las mediciones geométricas tomaron un papel muy importante para definir el concepto de belleza. La escuela pitagórica insistía en que la música ligada estrechamente con el ritmo debía demostrar orden y armonía en su composición, incluso se demostró como el universo estaba tan exactamente ordenado y armónico que hay un lugar en el que las estrellas hacen música. La armonía es la máxima expresión de la belleza de los objetos, sin embargo, con estos elementos de análisis nos damos cuenta de que el estudio de lo bello en la Grecia clásica se ocupaba en los objetos, pero lo bello no es una idea que esté en los objetos como una cualidad sino en el funcionamiento mental del hombre. Como muestra, lo bello de una metáfora cinematográfica no se encuentra en la metáfora, considerada como un objeto, sino en la mente de quien la percibe a través de sus sentidos externos.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### *El origen de la proporción áurea.*

Galileo decía que las matemáticas ayudan a comprender, explicar el mundo y hacerlo más confortable. Tenía razón, pues las matemáticas están presentes en los fenómenos que ocurren en la naturaleza humana. Los animales crecen y se reproducen en base a las matemáticas, las casas se construyen siguiendo operaciones y cálculos, se confeccionan piezas de vestir tomando medidas al cuerpo; entre miles de ejemplos. Aunque es de sorprenderse, resulta preciso decir que las matemáticas en realidad se encuentran en el interior de nuestro cerebro, lo que hay afuera sólo es el reflejo de cómo se utilizan para calcular el orden y la armonía de los objetos.

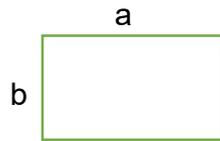
Hay muchas cosas que tienen forma rectangular a nuestro alrededor: billetes, canchas de deportes, tarjetas de crédito, etc. El mundo está lleno de varios tipos de rectángulos, pero uno de ellos en especial tiene unas proporciones determinadas y una significativa propiedad.



Fuente: Elaboración propia.

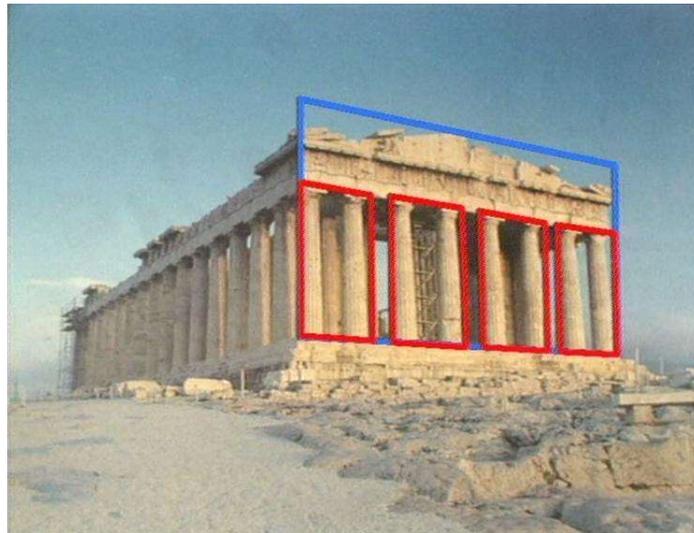
Del rectángulo original se extrae un cuadrado y queda otro rectángulo que también cumple con la misma propiedad. Estos rectángulos son semejantes, es decir, tienen los lados proporcionales. Esta propiedad no ocurre con todos los rectángulos, sólo en los que conocemos como rectángulos áureos. Si dividimos la longitud del lado largo del rectángulo entre la longitud del lado corto obtenemos un número especial que se llama el número de oro.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



$$\frac{a}{b} = \phi = 1.6180339 \dots$$

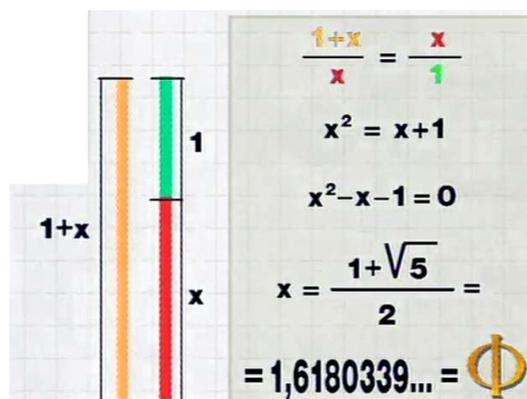
Los griegos utilizaban este rectángulo sobre todo en las manifestaciones artísticas de sus templos y sus esculturas, para medir las proporciones que aplicaban a los objetos.



(Holística, 2014)

Al dividir un segmento buscaban que la razón entre la parte mayor del segmento y la parte menor coincidiera con la razón entre la longitud total y la parte mayor. Expresado en una ecuación se obtiene lo siguiente:

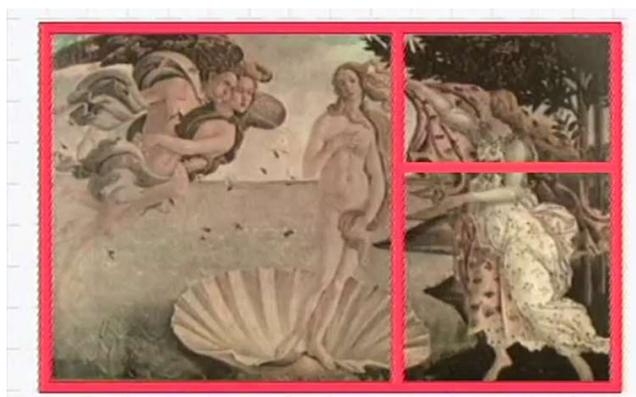
Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



(Pérez, 1996)

En esta expresión queda de manifiesto la vinculación estrecha entre el número de oro y la raíz cuadrada de cinco. Esta proporción ha sido tomada como modelo de armonía y de belleza desde los griegos. Artistas y matemáticos notables como Lucca Pacioli, Leonardo Da Vinci o Durero han llamado a este número sección aurea, razón aurea o divina proporción.

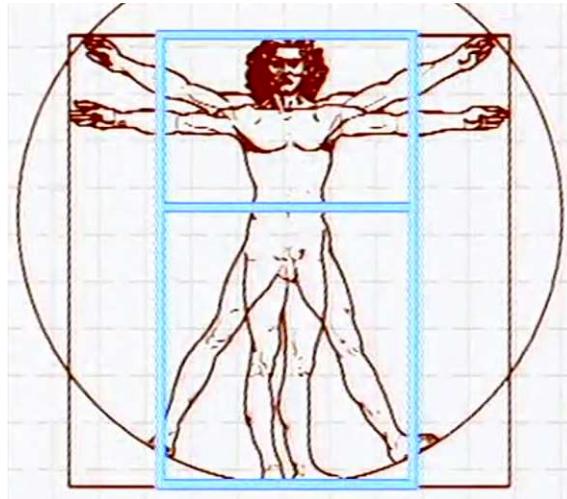
Desde el renacimiento grandes pintores han utilizado en sus obras dimensiones relacionadas con la razón áurea. Un ejemplo clásico es *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli (1484). También el caso de *El Hombre de Vitruvio* o *Estudio de las proporciones ideales del cuerpo humano*; famoso dibujo de Leonardo da Vinci realizado alrededor del año 1490 en uno de sus diarios.<sup>13</sup>



(Pérez, 1996)

<sup>13</sup> Las imágenes geométricas, aquellas que ilustran las ecuaciones y el estudio del rectángulo áureo en *El nacimiento de Venus* y *el Hombre de vitruvio* han sido extraídas del documental *El número áureo*. Disponible en la siguiente dirección electrónica: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/mas-por-menos/aventura-del-saber-serie-mas-menos-numero-aureo/1290977/>

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

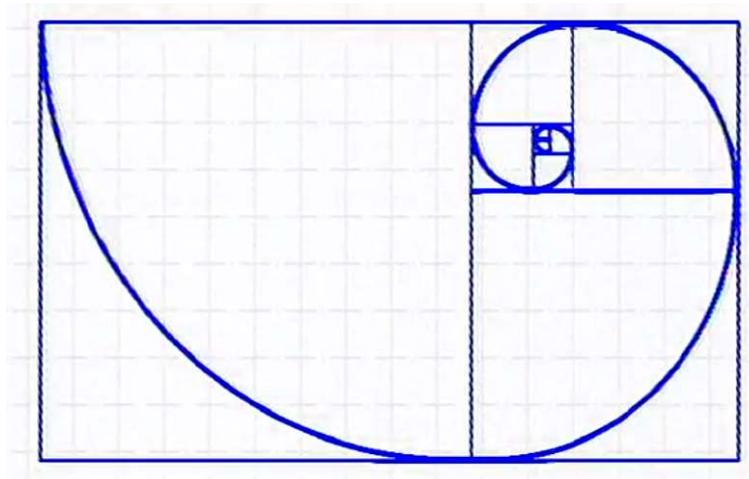


(Pérez, 1996)

Existe un mecanismo sencillo para dibujar rectángulos áureos. Primero se dibuja un cuadrado. Sobre el cuadrado se marca el punto medio de uno de los lados y se traza un arco de circunferencia cuyo radio sea la distancia desde el punto medio hasta el vértice superior; hasta que encuentre la prolongación del lado inferior. Este va a ser el primer vértice del rectángulo áureo. El segundo vértice se obtiene trazando paralelas a los lados del cuadrado y así se tiene el rectángulo áureo.

Para obtener más rectángulos áureos basta con trazar sobre el lado más largo del rectángulo anterior un cuadrado y así se obtiene un segundo rectángulo áureo. Si sobre este nuevo rectángulo áureo se traza otro cuadrado cuyo lado sea la longitud del lado mayor del rectángulo, se obtiene un tercer rectángulo áureo. Si se unen mediante arcos de circunferencia los vértices consecutivos de los cuadrados se obtiene una curva muy especial que se llama espiral de Durero. Todo lo anterior se ilustra en la siguiente figura:

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



(Pérez, 1996)

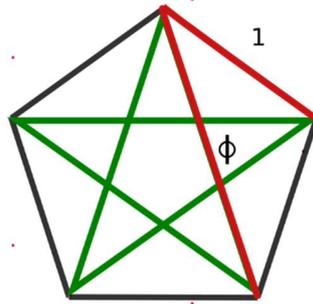
Esta espiral se encuentra en muchas formas de la naturaleza como en los caracoles, el oído humano, el crecimiento de las hojas alrededor de los tallos en una planta, en las galaxias, los cuernos de algunos animales, los huracanes y otros fenómenos.



(Tupis, 2016)

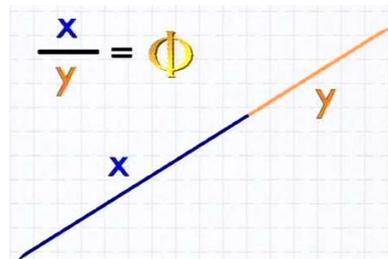
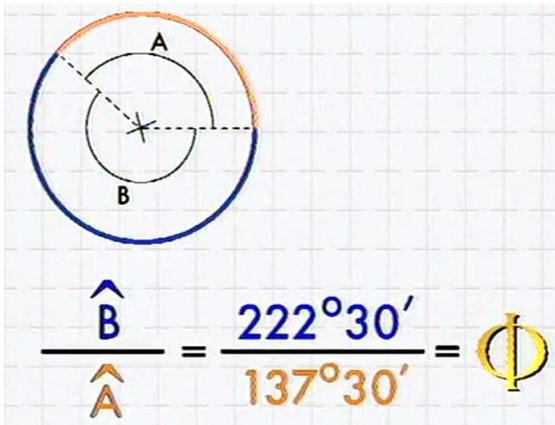
Los pentágonos también están relacionados con el número de oro. En el pentagrama aparecen segmentos de distintas longitudes que están relacionados entre sí por el número de oro, ya que éstos segmentos conservan la propiedad de que la razón entre la parte mayor y la parte menor coincide con la razón entre la longitud total y la parte mayor.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.



(Pérez, 1996)

Existe también un ángulo de oro. Podemos dividir la circunferencia en dos ángulos de tal manera que la razón entre el ángulo mayor y el ángulo menor sea exactamente el número de oro. El menor de estos ángulos mide aproximadamente 137 grados 30 minutos.



(Pérez, 1996)

Si dividimos la altura entre la anchura de varios huevos de gallina siempre se obtendrá un número que estará comprendido entre la raíz del número de oro que mide 1.27 y el propio número de oro 1.61. Este experimento demuestra qué tan exacta es la naturaleza y la perfección que hay en ella. Lo curioso es que las proporciones de las pantallas cinematográficas a lo largo de su historia desde su creación también se han conservado en su mayoría dentro del el intervalo [1.27, 1.61].

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

### *Las proporciones del cuadro cinematográfico.*

Tamaño y proporción no son la misma cosa. La proporción es la relación entre la base y la altura del rectángulo. El tamaño depende de la longitud de los lados del rectángulo. Las proporciones del cuadro cinematográfico varían entre sí. <sup>14</sup>

Cuatro tercios.

Esta proporción es la primera, la podemos encontrar en los orígenes del cine hasta la década de 1930. El formato original de la proporción de cuatro tercios se produjo en 1893 por Tomas Alva Edison con el kinetoscopio. También se le conoce de estas otras formas: (4x3), (4:3), (4/3), (1.33), (1:33 a 1). A un cuadro cinematográfico que tenga la proporción de *cuatro tercios* y un tamaño de 5 cm de altura le corresponderá una base de 6.65 cm.

$$\begin{array}{r} 1.33 \text{ _____ } 1 \\ \times \text{ _____ } 5 \text{ cm.} \end{array}$$

$$5 \times 1.33 / 1 = 6.65 \text{ cm.}$$

Full frame.

Esta proporción es conocida como cuadro completo. Con esta proporción se hacían encuadres que tenían una pantalla más ancha que alta. Para proyectar los filmes realizados en este formato se debe usar el encuadre que se utilizó durante el rodaje. Cuando no se realiza lo anterior entonces se cae en el error de proyectar la película en el cuadro completo y es por eso que se pueden observar objetos que no corresponden a la escena.

---

<sup>14</sup> Sobre el tamaño de las proporciones del cuadro cinematográfico se recomienda consultar los apuntes de cátedra del Dr. Marco Grossi de la Universidad Nacional de Lanus disponibles en: <https://sites.google.com/site/cinemarcogrossi/catedra/apuntes/las-proporciones-del-cuadro-cinematografico>

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Cuadro académico o 1,37:

Con la llegada del cine sonoro en 1927 la banda sonora se agregaba por uno de los lados del material, el ancho de la copia se redujo y el fotograma se hizo más cuadrado. Es por eso que la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas propuso el *cuadro académico* o *apertura académica* que consiste en la proporción que enmascara, de la parte superior e inferior del cuadro, un porcentaje de la imagen para recuperar el aspecto de mayor base respecto de la altura. Tuvo vigencia desde 1931 hasta 1953. El cuatro tercios equivale a 1,33 y el cuadro académico a 1,37. Con la llegada de la pantalla televisiva se procuró que el formato de esta pantalla se acercara al cuadro académico, para que las películas tuvieran un porcentaje mínimo de pérdida de la imagen al pasar las películas en la televisión.

1,66.

Después de 1953 los estudios Paramount utilizaron esta proporción para reducir porcentualmente la altura del cuadro. Los formatos de pantallas “super 16” y la alta definición HD utilizan la proporción 1,66. En Estados Unidos se redujo significativamente su uso y se cambió por formatos más anchos. En Europa, después de la segunda guerra mundial también se discontinuó.

1,77.

Esta proporción fue diseñada por Metro – Goldwyn – Mayer y Disney. Es denominada como “widescreen”, diseñada para televisores de alta definición HDTV. Fue utilizada a partir de la década de 1950 con la llegada del color, los formatos usuales eran Technicolor y Eastmancolor.

1,85 o ventanilla panorámica.

Esta proporción, debido a sus características hace que cada vez se tenga que filmar desde más lejos a los objetos. Estudios Paramount y otras empresas les solicitaron a los exhibidores que invirtieran en pantallas más anchas con el fin de proyectar las películas hechas en estos formatos. Se comenzaron a filmar películas

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

en un sistema denominado VISTA VISION que desplaza en horizontal la película, cuando tradicionalmente se hacía en vertical. Con esta proporción se tuvo un mayor espacio para mejorar el sonido, la alta definición de la imagen y del color.

En el siguiente cuadro se puede observar el cambio en la altura respecto a las proporciones, con una base de 6.65 cm.

Base en cm.	Proporción	Altura en cm.
6,65	1,33	5
6,65	1,37	4,85
6,65	1,66	4
6,65	1,77	3,8
6,65	1,85	3,6

(Crossi , 2016)

Los tamaños pueden ser distintos pero las proporciones se mantendrán. En el siguiente cuadro se pueden observar los parámetros invariables de la proporción.

PROPORCIÓN	PORCENTAJE DE ÁREA VISIBLE	DISTRIBUCIÓN DEL PORCENTAJE DEL ÁREA ENMASCARADA		PORCENTAJE DE ÁREA ENMASCARADA
1,33	100	0	=	0
1,37	97	1,5 + 1,5	=	3
1,66	80	10 + 10	=	20
1,77	76	12 + 12	=	24
1,85	72	14 + 14	=	28

(Crossi , 2016)

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## **PALABRAS CLAVE**

*Armonía:* El equilibrio y la proporción existente entre las partes de un todo, en ella participa la belleza como resultado.

*Categorías estéticas:* Se reconoce como categorías estéticas a la impresión y las sensaciones provocadas ante la experiencia percibida de una obra de arte. Lo anterior permite al ser humano elaborar juicios estéticos. La categoría principal de la estética es lo bello y partir de ella existen otras como lo sublime, la fealdad, lo trágico, lo cómico y lo grotesco, entre otras.

*Código:* Es el elemento por medio del cual se transmite una idea al emisor.

*Contemplador:* Es la persona que recibe la imagen cinematográfica y toda la información que ésta comunica.

*Contenido:* Es el conjunto de información que presenta una obra cinematográfica. Se puede identificar la idea del contenido de una película a partir del título, género o tema a tratar.

*Emoción:* Sentimiento producido a partir de un hecho, idea, recuerdo, etc., provocando el cambio de estado de ánimo en una persona.

*Forma:* Estructura que acompaña al contenido y que trata sobre los elementos técnicos de la composición de una obra cinematográfica.

*Idea:* representación mental que proviene del razonamiento o de la imaginación. Es un acto del entendimiento que se utiliza para conocer determinada cosa.

*Lenguaje:* Sistema utilizado por el ser humano para expresar pensamientos, sentimientos y comunicarse con otros.

*Metáfora:* Figura retórica del lenguaje que se utiliza para expresar una idea, por medio de la semejanza de un elemento se hace referencia a otro.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

*Modismo*: expresión de la cual el significado no puede deducirse de las palabras que la componen. Se conoce como una costumbre lingüística que permite expresar una idea en pocas palabras y transmitir dicho concepto a todos aquellos que comparten una misma lengua.

*Pasiones*: Sentimiento que despierta interés en algo ya sea una emoción, acción, hecho o pensamiento.

*Percepción*: Conocimiento de una cosa por medio de las impresiones provocadas por los sentidos.

*Proporción*: Correspondencia, equilibrio o simetría que existe entre las partes de un todo.

*Receptor*: Persona que recibe la información enviada por medio de la imagen cinematográfica.

*Sentimiento*: Resultado de una emoción provocada en el sujeto.

*Signo*: Es un elemento que sirve para representar a otro. Permite que la comunicación sea rápida, eficaz y transmitir información.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

## REFERENCIAS

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. España: Paidós.
- Añaños, E. (2013). *¿Imagen o texto? El poder de captar la atención de los elementos gráficos en el eye tracker*. Obtenido de <http://revistes.uab.cat/grafica/articulo/view/vl-n2-ananos>
- Aristóteles. (2002). *Retórica*. México: UNAM.
- Aristóteles. (2003). *Poética*. Buenos Aires: Losada.
- Aronica, D. (2004). *El neorrealismo italiano*. España: Síntesis.
- Aronofsky, D. (Dirección). (2000). *Requiem for a dream* [Película].
- Baumgarten, A. G. (1975). *Reflexiones filosóficas acerca de la poesía*. Argentina: Aguilar.
- Benet, V. J. (2004). *La cultura del cine introducción a la historia y la estética del cine*. España: Paidós.
- Bianchi Bandinelli, R. (1945). *Società. Società*.
- Blasetti (Dirección). (1942). *Quattro passi tra le nuvole* [Película].
- Bolfi, C. (1994). De la época de oro a la edad de la tentación. En *A través del espejo, el cine mexicano y su público*. México: Ediciones el Milagro Instituto Mexicano de Cinematografía.
- Bonnard, M. (Dirección). (1942). *Avanti c'e posto!* [Película].
- Bonnard, M. (Dirección). (1943). *Campo de' Fiori* [Película].
- Branagh, K. (Dirección). (2015). *La cenicienta* [Película].
- Bretón, A. (1924). *Manifiestos del surrealismo*. Recuperado el 15 de enero de 2014, de A media voz: [www.amediavoz.com](http://www.amediavoz.com)
- Bretón, A. (20 de junio de 2012). *Poesía completa*. Recuperado el 15 de enero de 2014, de A media voz: [www.amediavoz.com](http://www.amediavoz.com)
- Buñuel, L. (Dirección). (1929). *Un perro andaluz* [Película].
- Buñuel, L. (Dirección). (1950). *Los olvidados* [Película].
- Buñuel, L. (Dirección). (1953). *El bruto* [Película].
- Buñuel, L. (Dirección). (1961). *Viridiana* [Película].

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Bustillo Oro, J. (Dirección). (1940). *Ahí está el detalle* [Película].

C. Ghyka, M. (1983). *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*. Barcelona: Poseidon SL.

Capó, B. (1940). *Piel Canela* [Grabado por G. Valdez]. México: Sony Music Entertainment.

Carles Laínez, J. (2003). *Construcción metafórica y análisis fílmico*. España: Instituto Alfonso el Magno.

Cartier-Bresson, H. (1932). *The Var department*. Recuperado el 28 de junio de 2015, de [www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)

Cazals, F. (Dirección). (1975). *El apando* [Película]. México.

Cazals, F. (Dirección). (1976). *Canoa* [Película].

Cazals, F. (Dirección). (1976). *Las Poquianchis* [Película].

Cazals, F. (26 de noviembre de 2016). Sobre metáfora. (M. R. Soto Suárez, Entrevistador)

Clifton, N. R. (1983). *The figure in film*. EUA: Associated University Press.

Cooper, M. (Dirección). (1933). *King Kong* [Película].

Crossi, M. (14 de agosto de 2016). *Las proporciones del cuadro cinematográfico*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/cinemarcogrossi/catedra/apuntes/las-proporciones-del-cuadro-cinematografico>

Cuarón, A. (Dirección). (2001). *Y tu mamá también* [Película].

Da Vinci, L. (1495–1498). *La última cena*. Santa Maria delle Grazie.

Dalí, S. (Escritor), & Buñuel, L. (Dirección). (1929). *Un chien andalou* [Película].

Dalí, S. (1955). *La última cena*. Recuperado el 30 de abril de 2016, de Color y Forma: <http://pincelyburil.blogspot.mx/2009/04/la-ultima-cena-salvador-dali-y-la.html>

De Sica, V. (Dirección). (1948). *Ladri di biciclette* [Película].

De Sica, V. (Dirección). (1942). *I bambini ci guardano* [Película].

De Sica, V., & Zavattini (Dirección). (1951). *Miracolo a Milano* [Película].

Derridá, J. (1998). *La desconstrucción en las fronteras de la Filosofía: La retirada de la metáfora*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Diccionario, L. G. (10 de enero de 2016). *Gran Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de <http://es.thefreedictionary.com/met%C3%A1fora>

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Dodecaedro. (14 de agosto de 2016). *Color y forma*. Recuperado el 10 de abril de 2015, de <http://pincelyburil.blogspot.mx/2009/04/la-ultima-cena-salvador-dali-y-la.html>

Duchamp, M. (s.f.). *Desnudo bajando una escalera*. Museum of Art, Philadelphia.

Dullac (Dirección). (1923). *La souriante madame Beudet* [Película].

Duque, A. (1990). *Jstor*. Recuperado el 26 de febrero de 2015, de La Recta y la Circunferencia. Renacimiento (4): <http://www.jstor.org/stable/40514817>

Eco, H. (2002). *Tratado de semiótica general*. España: Lumen.

Eco, H. (2007). *Historia de la fealdad*. Italia: Lumen.

Efendi, V. (11 de octubre de 2016). *Vugar Efendi*. Recuperado el 31 de agosto de 2016, de <http://www.vugarefendifilms.com/>

Eisenstein, S. (Dirección). (1925). *El acorazado Potemkin* [Película].

Eisenstein, S. (Dirección). (1925). *Stachka* [Película].

Eisenstein, S. (Dirección). (1932). *¡Que viva México!* [Película].

Eisenstein, S. (2003). *La forma del cine*. México: Siglo XXI.

Emilio, F. (Dirección). (1948). *Río escondido* [Película].

Escalante, A. (Dirección). (2013). *Helí* [Película].

Escalante, A. (8 de diciembre de 2016). Sobre metáfora. (M. R. Soto Suárez, Entrevistador)

Fellini, F. (Dirección). (1954). *La Strada* [Película].

Ferreira, N. (21 de enero de 2016). *Poemas del alma*. Obtenido de Tu pelo de ébano: <http://www.poemas-del-alma.com/blog/mostrar-poema-190457>

Figueroa, F. (30 de junio de 2013). *El Universal Confabulario segunda época*. Obtenido de El pachuco vs el peladito: Tin Tan contra Cantinflas: <http://confabulario.eluniversal.com.mx/el-pachuco-vs-el-peladito/>

Freud, S. (1988). Obras completas Volumen XI. En S. Freud, *Un recuerdo infantil de Leonardo Da Vinci*. México: Amorrortu.

Frith, U. (1979). Reading by eye and writing by ear. En *Processing of Visible Lenguaje*. Nueva York: Plenum Publishing Corporation.

Gadamer. (1998). *Estética y Hermenéutica*. España: Tecnos.

Gance, A. (Dirección). (1927). *Napoleón* [Película].

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

García Lorca, F. (2016). *La guitarra*. Recuperado el 15 de agosto de 2016, de Poemas del alma: <http://www.poemas-del-alma.com/poema-de-la-siguiyiya.htm>

Gavaldon, R. (Dirección). (1964). *El gallo de oro* [Película].

Gavaldón, R. (Dirección). (1964). *El gallo de oro* [Película].

*Genial.guru*. (21 de septiembre de 2016). Obtenido de <https://genial.guru/admiracion-curiosidades/17-de-nuestras-peliculas-favoritas-antes-y-despues-de-los-efectos-especiales-46455/>

Geronimi, C., Clark, L., Larson, E., & Reit, W. (Dirección). (1959). *La cenicienta* [Película].

Geronimi, C., Jackson, W., & Lusk, H. (Dirección). (1950). *La cenicienta* [Película].

Greelling, K., & Oppenheim, P. (1998). The concept of gestalt in the light of modern logic. En S. Barry, *Foundations of gestalt theory* (págs. 191-205). Munich/Viena: Philosophia Verlag.

Hitchcock, A. (Dirección). (1960). *Psicosis* [Película].

Holística, N. (30 de octubre de 2014). *Numerología holística*. Obtenido de El partenon y sus proporciones: <http://www.numerologiaholistica.net/2014/10/el-partenon-y-sus-proporciones/>

Honda, I. (Dirección). (1962). *King Kong vs Godzilla* [Película].

Hume, D. (1989). Sobre la norma del gusto. En D. Hume, *La norma del gusto y otros ensayos* (pág. 27). Barcelona: Península.

Jackson, P. (Dirección). (2005). *King Kong* [Película].

Jakobson, R. &. (1980). *Elementos del lenguaje*. Madrid: Ayuso/Pluma.

Jones, D. (Dirección). (2011). *Surge Code* [Película].

Kant, I. (1973). *Crítica de la razón pura*. Buenos Aires: Losada.

Kubrick, S. (Dirección). (1971). *Naranja mecánica* [Película].

Kubrick, S. (Dirección). (1980). *The Shining* [Película].

Lakoff, G. (1993). The contemporary theory of metaphor. En A. Ortony, *Metaphor and Thought*. Inglaterra: Cambridge Univ. Press.

Lakoff, G. J. (1999). The embodied mind and this challenge to western thought. *New York Times*.

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metáforas de la vida cotidiana*. España: Cátedra.

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Lee, A. (Dirección). (2012). *Life of Pi* [Película].

Lomelí, A. (Ed.). (1963). *Diálogos de Platon*. México: Porrúa.

Lumière, L., & Lumière, A. (Dirección). (1895). *L'arrivée d'un train à La Ciotat* [Película].

L'Herbier, M. (Dirección). (1921). *El dorado* [Película].

Mandoki, L. (Dirección). (2012). *La vida precoz y breve de Sabina Rivas* [Película]. México: Videocine.

Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.

Martinez Solares, G. (Dirección). (1950). *El rey del barrio* [Película].

Melendes Preciado, J. (2 de mayo de 2007). *Periódico El Universal*. Obtenido de [www.archivo.eluniversal.com.mx/columnas/64997.html](http://www.archivo.eluniversal.com.mx/columnas/64997.html)

Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta.

Metz, C. (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre significación en el cine (1964 -1968)*. México: Paidós.

Mitry, J. (1984). *Estética y psicología del cine: Las formas Vols. 1 y 2 Las estructuras, Las formas*. España: Siglo XXI.

Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio: cine y lenguaje*. Madrid: Akal.

Monsiváis, C. (1994). *A través del espejo, el cine mexicano y su público*. México: Ediciones el Milagro Instituto Mexicano de Cinematografía.

Nealt, M. (2013). Ilustración del aparato de Yarbus. *Art21*. Recuperado el 21 de abril de 2016, de <http://magazine.art21.org/2013/01/07/tracking-the-gaze/yarbus/>

Niblo, F. (Dirección). (1925). *Ben-Hur: a tale of the Chirst* [Película].

noticias, R. d. (12 de septiembre de 2014). *Oaxaca Digital*. Obtenido de <http://oaxaca.me/como-afectan-las-peliculas-nuestro-cerebro/>

Pateman, T. (2005). *Twenty conceps for Aesthetics: A lecture*. London: Cambridge.

Pérez, A. (20 de septiembre de 1996). *Más por menos*. Obtenido de El número áureo: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/mas-por-menos/aventura-del-saber-serie-mas-menos-numero-aureo/1290977/>

Platón. (2003). *Diálogos*. México: Porrúa.

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Punset, E. (3 de noviembre de 2011). *Documental Redes Eduard Punset*. Obtenido de La proporción áurea: [https://www.youtube.com/watch?v=d\\_7l-uqz\\_ic](https://www.youtube.com/watch?v=d_7l-uqz_ic)

Quemada-Díez,, D. (Dirección). (2013). *La jaula de oro* [Película].

Quiroz, A. (1942). *Nociones de estética cinematográfica*. México: Editorial México.

Raymond, A. (1964). *Dimensiones de la conciencia histórica*. París: Plon.

Ricoeur, P. (2001). *La metáfora viva*. Madrid: Trotta.

Ripstein, A. (Dirección). (1986). *El imperio de la fortuna* [Película].

Rodríguez, I. (Dirección). (1948). *Nosotros los pobres* [Película].

Rodríguez, I. (Dirección). (1952). *Pepe el toro* [Película].

Rossellini (Dirección). (1945). *Roma città aperta* [Película].

Rossellini (Dirección). (1947). *Germania anno zero* [Película].

Rulfo, J. (1980). *El gallo de oro*. México: Era.

Sadoul, G. (2000). *Historia del cine mundial*. México: Siglo XXI.

Sánchez Vázquez, A. (2007). *Invitación a la estética*. Méico: De Bolsillo.

Sanchez-Quiroz, E. (Dirección). (1999). *The Blair Witch Project* [Película].

Scheuring, P. (Dirección). (2010). *El experimento* [Película].

Schowb, M. (2006). *El terror y la piedad*. Argentina: Zorzal.

Scorsese, M. (Dirección). (2010). *Shutter Island* [Película].

Serguei, E. (2003). *La forma del cine*. México: Siglo XXI.

Snyder, Z. (Dirección). (2007). *300* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (1987). *El imperio del sol* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (1993). *La lista de Schindler* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (2001). *A. I. Inteligencia Artificial* [Película].

Stevenson, R. (Dirección). (1964). *Mary Poppins* [Película].

Stevenson, R. (Dirección). (1964). *Mary Poppins* [Película].

Story, T. (Dirección). (2005). *Los cuatro fantásticos* [Película].

Estética y lenguaje en la metáfora cinematográfica.

Stromberg, R. (Dirección). (2014). *Maléfica* [Película].

Tatler, B. (2015). Yarbus eye movements, and vision. En *i-perception* (págs. 7-27). Obtenido de <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23396904>

Teo, N. (4 de febrero de 2016). *N+NeoTeo*. Obtenido de [www.neoteo.com](http://www.neoteo.com)

Trilling, L. (1982). *Psicoanálisis y Literatura*. México: CFE.

Tupis, G. (31 de agosto de 2016). *Numero áureo: La divina proporción y sus características*. Obtenido de <http://aureo.webgarden.es/menu/naturaleza>

Varela, F. (1993). *The embodied mind, cognitive science and human experience*. Londres: Cambridge/Londres The MIT Press.

Vega, S. (10 de julio de 2016). Obtenido de coplas: <http://www.los-poetas.com/c/santos.htm>

Vittorini, E. (1945). *Il Politecnico*.

Waichulis, A. (9 de julio de 2016). *Waichulis*. Recuperado el 10 de octubre de 2016, de <http://anthonywaichulis.com/>

Weitz, C. (Dirección). (2011). *A better life* [Película].

Whitlock, T. (2009). *Metaphor and film*. Nueva York: Cambridge University Press.

Yarbus, A. (1967). *Eye Movements and Vision*. New York: Plenum.

Zemeckis, R. (Dirección). (1989). *Back to the Future Part II* [Película].

Zemeckis, R. (Dirección). (1994). *Forest Gump* [Película].