Algunos apuntes sobre el cine como mito en una cultura no mítica

Dr. Omar Murad (UNMdP)

> *Buena y hermosa Proserpina, esposa de Plutón, o si debo llamarte Salvia, arrebata la salud, el cuerpo, el color, las fuerzas y las energías de Plocio, llévaselas a Plutón, tu marido, para que no pueda ni en sueños evitar esto. Lleva a éste a la fiebre terciana, cuartiana, cotidiana, para que luchen y combatan con él; que acaben con él, que lo venzan hasta que le arrebaten su alma, para lo cual yo te entrego esta víctima, Proserpina, ya sea Proserpina o Aquerusia como debo llamarte; envíame a mí, que te invoco, al perro de tres cabezas para que arrebate el corazón de Plocio (...)*[1]

El epígrafe es el fragmento de una maldición escrita en una tablilla de plomo que data de la era romana y tiene más de 2000 años de antigüedad. Aquí se detallan los suplicios que se invocan para sufra el pobre esclavo Plotius, o Plocio, del cual no sabemos nada más que el anatema que pesaba sobre su persona. El grado de detalle del texto indica que estamos frente a una forma desarrollada de las antiguas *tabelae defixinum* o tablillas de maldición, sumamente comunes tanto en la antigüedad griega y latina como en la de muchas otras culturas, incluso hasta nuestros días. En sus formas originales, para hacer efectiva la maldición alcanzaba con el nombre o la lista de nombres de aquellos a quienes se quería maldecir, y luego se procedía al enterramiento o destrucción de la tablilla. En el pensamiento mítico, la magia establece un vínculo entre el nombre propio y su objeto, la víctima de la maldición. Y el vínculo mismo delata un modo particular de modelizar los objetos propio de este tipo de pensamiento. Sin una relación de identidad entre el nombre propio y el objeto, la magia no puede ser efectiva. Desde nuestro punto de vista, cuesta entender que la tablilla y el esclavo no son dos objetos distintos designados por el mismo nombre; la tablilla no describe una forma de afectar a un objeto externo a ella, en este caso Plocio y sus intencionados infortunios, sino que son una y la misma cosa, una misma naturaleza compartida en el nombre propio de Plocio que unen a la tablilla y al maldecido esclavo.

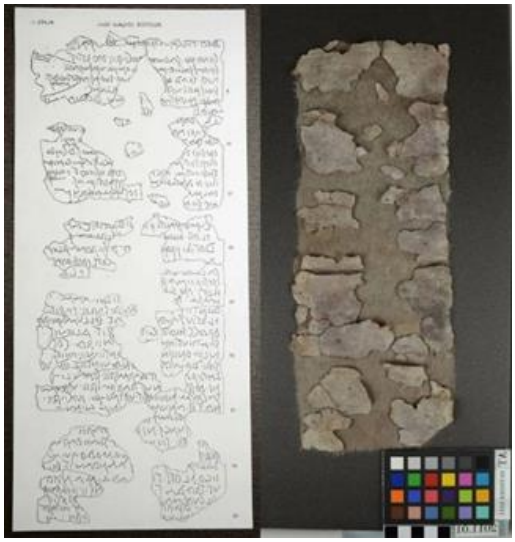
De aquí podemos tomar una valiosa indicación que nos acompañará en el resto de este trabajo. Nuestro modo de pensamiento no mítico no puede dejar de leer el mito como un metalenguaje, como un modo de descripción de otros lenguajes o textos. De allí que nos

[1] Traducción recuperada de https://latunicadeneso.wordpress.com/2011/12/13/cuando-los-antiguos-resolvian-sus-diferencias-con-maldiciones/ (última visita 20/11/2024)

resulte problemático explicar la manera en que la escritura sobre una tablilla de plomo puede afectar a un objeto externo a ella, en este caso un esclavo de la antigua Roma.

Para el modo mítico de pensar el mundo hay una relación íntima, un vínculo estrecho y familiar entre el nombre propio y lo designado. El objeto y el nombre son la misma cosa y afectar a uno es afectar al otro. En ese mundo no hay ningún vínculo que explicar entre la maldición y el objeto maldito pues las cosas y sus nombres son una y la misma entidad.

En este trabajo revisitaremos un conocido tópico de la teoría del cine. La tesis de que el cine puede ser considerado un mecanismo productor de mitos, o incluso que el cine es el mito del siglo XX. Esto ha sido sugerido por Sergei Eisenstein (1995) cuando señaló que el cine y el mito poseen la misma capacidad de modelar nuestra percepción del mundo. También André Bazin (1976) ha comparado al cine, su origen técnico, sus géneros y su relación con la cultura del siglo XX con el mito en varias de sus acepciones: como relato fantástico, como fábula, pero también como un conjunto de temas arquetípicos que son reapropiados en el siglo XX por el arte cinematográfico. En este último sentido claramente piensa al cine como un mecanismo modelizador de la cultura. Mas recientemente, Guy Debord (1967) ha señalado algo parecido en torno al cine y la mediatización de la experiencia a través de imágenes. La lista podría continuar, pero el caso es que nuestra intención no es volver sobre esta capacidad que sin duda está presente en el arte cinematográfico.



La tablilla con la transcripción del texto de Fox de 1911. Imagen: Johns Hopkins Archaeological Museum

Nos interesa considerar al cine como mito del siglo XX, y al mito como una función dentro de los mecanismos semióticos de la cultura. Por un lado, el modo de pensamiento mítico se caracteriza por (1) el desconocimiento de la distinción entre nombrar los objetos y el nombrar los modos de nombrar los objetos. En otros términos, en el modo mítico de pensar no hay metalenguaje. En segundo lugar, como consecuencia de 1 el mito es intraducible; en sentido estricto es *asemiótico*. Finalmente, como consecuencia de 2, en el modo mítico de pensamiento no hay figuración, solo literalidad. El mundo mítico es un universo finito de objetos y designaciones de objetos, sin plurivocidad ni ambigüedad. La conciencia no mítica, en cambio, supone la heterogeneidad de lenguajes, el uso de metalenguajes para la comprensión entendida como traducción de un lenguaje a otro, la figuración y el uso traslaticio de los términos. ¿Cuál sería, entonces, la función de cine considerado como mito dentro de un espacio semiótico no mítico? Por el otro, de la tesis de que el cine funciona como un mito se sigue la consecuencia de que en cierto sentido reactiva el modo de conciencia mítico dentro de un espacio semiótico heterogéneo y no mítico. Pero ¿cuáles son las consecuencias de dicha reactivación?

Para realizar estas consideraciones utilizaremos el marco teórico que nos provee la semiótica cultural de Yuri Lotman, adaptada a nuestras particulares necesidades.

Dividiremos el trabajo en dos partes y una conclusión. En la primera parte reconstruiremos la función cultural del mito según Lotman y, en la segunda parte, reconstruiremos la particular semiótica cinematográfica que nos permite afirmar que 1) el cine es un tipo de lenguaje artístico y, además, 2) que es el mito del siglo XX. Finalmente, revisaremos brevemente algunas consecuencias que se siguen de esta última afirmación.

El modo de pensamiento mítico

Como señala Pablo Ahumada Molina en su trabajo sobre la concepción del mito en Lotman, para la tradición soviética el estudio del mito no busca modelos poéticos arquetípicos sino "cierta concepción del mundo, un texto donde se plasma el pensar humano" (Molina Ahumada, 2022: 259; Lotman, 2000). Esto quiere decir que, a diferencia de Northrop Frye, por ejemplo, que piensa el mito tanto en su dimensión paradigmática como sintagmática, en tanto conjunto arquetípico de temas y argumentos que se desplazan desde el mito hacia la poética y la literatura en general, el punto de vista asumido por Lotman y Uspenski en el artículo "Mito, nombre y cultura" es de la función cultural del mito. Para ellos el mito o mitologismo es "un fenómeno de la conciencia" o, en otras palabras, un modo de pensamiento (Lotman y Uspenski, 2000: 145). En tanto modo de pensamiento, el mito se distingue del pensamiento no mitológico o descriptivo en al menos tres rasgos: uno es monolingüista, asemiótico y literal... y el otro polilingüista, semiótico y traslaticio.

En el primer caso, hay un identificación o *isomorfismo* entre los nombres propios y los objetos por ellos designados. La descripción de estos objetos se da en términos de esos mismos objetos, pero considerados en una jerarquía superior, por remisión a un "proto-objeto". A diferencia del pensamiento lógico, esas jerarquías no clasifican conjuntos de objetos, sino que se identifican con él, como partes que constituyen fragmentos de una totalidad. Este sistema es *monolingüístico*, pues todos sus objetos se describen a partir de un mismo mundo. Allí la comprensión está ligada a la *identificación*, al *reconocimiento*. En el pensamiento no mitológico, en el nuestro, la descripción de los objetos se da por remisión a un *metalenguaje*. Esto supone al menos dos lenguajes, uno que describe y otro que es susceptible de ser descripto. De modo que, a diferencia del pensamiento mítico, aquél es *polilingüista* y la comprensión es una forma de *traducción*.

En segundo lugar, esto tiene algunas consecuencias respecto de la semiosis de uno y otro modo de pensamiento. En el mitologismo, el nombre propio tiene una relación íntima, familiar e inherente con los objetos que designa. Hay una identificación o relación de identidad entre la palabra y lo denotado. Nombrar es un auténtico acto de creación que excede al lenguaje y forma parte de la ontología de la cosa. En este contexto, la redenominación es una forma de reencarnación o renacimiento de una cosa en otra. En este sentido es *asemiótico*, pues para que haya semiosis se requieren al menos dos sistemas de signos en el que uno sea exterior respecto del otro (Lotman y Uspenski, 148). En la compresión mitológica del mundo el espacio está constituido por un conjunto finito de nombres propios, un universo pequeño y cerrado. El movimiento de un *locus* a otro puede transcurrir fuera del tiempo y los objetos designados por los nombres propios que hacen referencia a él pueden ser sustituidos o transformarse, cambiar de estado o volverse otros objetos. El espacio modeliza de esta forma relaciones no espaciales: semánticas, axiológicas, etc. (150). En el pensamiento mítico no hay traducción, solo transformación.

En el modo descriptivo de pensamiento la semiosis es una consecuencia natural del polilingüísmo, de la heterogeneidad de lenguajes que habitan el espacio semiótico. Las relaciones entre al menos dos sistemas de signos o lenguajes hacen posible la comunicación en forma de traducción de uno a otro. Un sistema de modelización secundaria opera sobre un sistema de modelización primaria, siendo el primero, por ejemplo, la ciencia o el arte, y el segundo el lenguaje natural, para que aquél funcione como metalenguaje de éste. A diferencia entonces de lo que ocurre aquí, en el pensamiento mítico no hay metalenguaje.

Finalmente, consideradas desde el punto de vista de un modo de conciencia no mítico, las descripciones mitológicas se producen cuando los nombres propios son percibidos como símbolos pertenecientes a un sistema mítico. Lotman Y Uspenski distinguen entre el uso de símbolos generados por el sistema mítico y el uso de símbolos que solo suponen una situación mítica (Lotman y Uspenski, 156 ss.).[2] En el primer caso, el símbolo remite al mito como un texto, es decir, forma parte de dicho sistema textual como un elemento concreto de él. En otros términos, funciona como metatexto. En el segundo caso, los símbolos sufren cambios funcionales dentro de este mismo sistema y hacen posible la descripción de sus otros elementos. Aquí el símbolo funciona como metalenguaje. En ambos casos, sin embargo, el símbolo aparece como consecuencia de identificar los elementos constitutivos del sistema mítico convertidos en símbolos por un modo de conciencia no mítico.

El desplazamiento de los nombres propios del mito hacia otros dominios hace posible las construcciones metafóricas y figurativas en general, al igual que las traducciones. Pero en sentido estricto, en el pensamiento mítico no hay metaforización ni figuración, solo literalidad.[3] Mientras el pensamiento descriptivo utiliza los símbolos míticos como operadores de traducción, de metaforización y otros protocolos tropológicos, el modo de pensamiento mitológico cancela la transposición metafórica. Literaliza todos sus contenidos semánticos en el uso ontológico del nombre propio considerado como una relación íntima entre la designación y lo designado, tal y como ilustra la maldición lanzada al pobre Plocio que recuperamos en el inicio de este trabajo.

El mito del cine desde el punto de vista de una conciencia no mítica

Como se puede sospechar a partir de lo que hemos escrito hasta aquí, todas estas consideraciones sobre el mito en sentido amplio suponen un punto de vista externo a él, un modo de pensamiento no mítico. Ahora bien, si tomamos en serio la tesis de que el cine

[2] Los autores señalan que el símbolo generado por una conciencia posterior a la mítica es reinterpretado como un signo icónico o cuasi icónico en el sentido de que refiere por semejanza a un objeto natural, con las mismas características que se les adjudican a los signos en la pintura, la fotografía o las imágenes en el cine.

[3] Esta posición contradice una buena parte de la bibliografía sobre el mito, el lenguaje y la metáfora, sobre todo de aquellas teorías del lenguaje de base tropológica como la de Nietzsche o la que Hayden White le atribuye a Vico y la del mismo White. Para ellos, la metáfora es el primer momento de la nominación del mundo y coincide con el pensamiento mítico y la capacidad creativa de los seres humanos. Desde el punto de vista de Lotman asumido en este trabajo, esto se explica justamente porque estas atribuciones metafóricas al pensamiento mítico solo se pueden realizar desde fuera de él, en un espacio semiótico consolidado que presupone el lenguaje objeto y el metalenguaje como dos niveles diferenciados.

es el mito del siglo XX tenemos al menos dos caminos posibles que no necesariamente resultan excluyentes: o bien reactualizamos el pensamiento mítico en torno al cine y sus sucedáneos, los medios audiovisuales en general hasta extendernos al menos a algunos usos de los medios digitales; o bien elevamos el cine a una función mítica dentro de la cultura, lo que nos lleva a considerarlo como un metalenguaje privilegiado. Esta última opción, como hemos visto, solo es posible desde un punto de vista situado fuera del pensamiento mítico. Exploremos primero esta última opción, ¿por qué el cine podría elevarse a la categoría de mito? ¿Y qué quiere decir que es un mito?

La consideración del cine como mito excluye la problematización de la dimensión narrativa del cine. Como hemos indicado en otros trabajos, esta no es accesoria o accidental, sino que, por el contrario, es la narrativa la que permite que el cine se convierta en un arte despojándose de los artilugios de la cámara oscura y del naturalismo de la fotografía (Murad, 2022 y 2023). Opera como un metalenguaje que intersecta y codifica a los otros tres sistemas de signos constitutivos del cine: la imagen en movimiento, el sonido y el lenguaje verbal. Pero en este contexto no seguiremos este derrotero teórico.

Mas bien, retomaremos los argumentos de Lotman en el artículo titulado "El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura" de 1977. Allí Lotman parte de una consecuencia de la teoría de sistemas y la cibernética aplicada a las sociedades burguesas, tal y como aparece por ejemplo en Niklas Luhmann: las sociedades contemporánea o burguesas tienden al aumento progresivo de su complejidad. En este sentido, el aumento de la complejidad da lugar que la emergencia de subsistemas heterogéneos que se independizan y adquieren un funcionamiento propio. Aquí se presenta un problema específico para poliglotismo de la cultura: cada subsistema aspira a la autonomía y entra en conflicto con los otros para traducir el mundo semiótico en sus propios términos, para reestructurar el mundo según su modelo (Lotman, 2000: 127). Por consiguiente, el aumento de la entropía dentro del sistema requiere de la emergencia de mecanismos que sinteticen la heterogeneidad para reestablecer la unidad dentro del sistema. En este punto es donde el mito se presenta junto con la ciencia y el arte como uno de los mecanismos privilegiados para reestructurar la diversidad en un ordenamiento secundario, es decir, en un metanivel.

Según el diagnóstico de Lotman, en el siglo XX el cine logra articular distintas artes que se habían independizado en el curso de la primera mitad del siglo y que resultaban intraducibles unas a las otras. Al mismo tiempo, se perfila una cultura mundial o paneuropea que plantea problemas metaculturales, particularmente ligados a la traducción y comprensión. En primer lugar, en el cine las características que adquiere el nombre propio en el mito se presentan fundamentalmente en el plano, las escenas y la yuxtaposición de imágenes, sonidos y lenguaje verbal. La imagen para Lotman es un signo icónico que funciona por una relación de semejanza, convencional, con aquello que sustituye. De allí que el cine herede de la fotografía, por así decir, el registro testimonial de lo real y la particular forma de autenticidad que se le adjudica a la imagen (Lotman, 1979: 19).[4]

[4] La concepción sustitutiva del signo de Lotman no nos convence, así como tampoco resulta convincente su definición de los signos figurativos o icónicos como los de las pinturas y las fotografías. Sin embargo, las características convencionales que distingue en el uso de la imagen, especialmente de la fotografía y por extensión del cine, sí resultan relevantes para dar cuenta del

Lotman analiza brevemente el uso del primer plano, asociándolo con “el examen a corta distancia de la vida real”. El rostro humano se presenta en una intimidad propia del mundo infantil, figura que también domina en el modo que Lotman describe el pensamiento mítico. Escribe:



Personajes de Clint Eastwood

> “Ya con esto [el primer plano del rostro] el cine nos traslada a un mundo donde los personajes -tanto amigos como enemigos- tienen con el espectador relaciones de intimidad y de conocimiento de cerca y en detalle, conocimiento que incluye no solo una idea de los rasgos del carácter, sino una visión directa de las arrugas y las venas del rostro” (Lotman, 134).

En segundo lugar, el espectador también establece una relación particular con la imagen en el cine que refuerza la familiaridad e intimidad característica del uso mítico del nombre propio. Para Lotman en el cine el actor y el personaje son igualmente relevantes para reforzar el reconocimiento de una apariencia conocida. Un mismo actor en distintos personajes puede ser reconocido en sus distintas transfiguraciones a partir de los primeros planos que nos revelan detalles familiares para el espectador.



Mirada de duelo

Finalmente, el cine también tiene la posibilidad de incluir el metalenguaje de la ciencia y del arte. Anula los textos antitéticos que dentro del metalenguaje del mito no representan una objeción en modo alguno y los traduce a un código común. En este sentido, el cine para Lotman hace posible la reestructuración de la unidad dentro de un espacio semiótico gobernado por la diversidad y la entropía.

Ahora bien, abandonando el análisis de Lotman, podemos preguntarnos brevemente por el precio que pagamos ante semejante mecanismo sintetizador de la cultura. Acorde a una firme tradición enraizada en la teoría del filme, en el cine el espectador es cognitivamente activo en la reconstrucción del significado de la imagen en relación con el sonido y el lenguaje verbal. Asimismo, considerado como un mecanismo metacultural, es decir que integra otros dominios dispersos de la cultura, el cine opera a través del desdoblamiento del significado en dos niveles, donde uno problematiza al otro. Por ejemplo, para un espectador promedio Clint Eastwood *es y no* es un vaquero solitario del lejano oeste o

---

tipo de autenticidad que se le adjudica a la imagen, así como el tipo de relación “más natural” o “menos convencional” que establece con la realidad (Lotman, 1979:13).



Harry el sucio

Harry el sucio, pues reconoce el *mismo* gesto adusto en el rostro y especialmente en la mirada del actor, a la vez que reconoce los *diferentes* personajes. Lo importante de este proceso cognitivo es lo que Frye denominaba "doble visión", es decir, la capacidad de interpretar un texto a la vez desde la perspectiva literal y desde la simbólica o arquetípica (Frye, 1991). En este caso, se trata la capacidad de ver a la vez el personaje y el actor sin que uno invalide al otro. Como ocurre en el mito considerado desde el punto de vista de una cultura no mítica, los espectadores hacemos de esa imagen el símbolo por antonomasia de un desafío casi ritual para imaginar todo tipo de duelos. Es, por así decir, uno de los símbolos del *agón* contemporáneo. Además, al invocar este símbolo oímos, en sordina, la música que Ennio Morricone compuso para "The Good, The Bad an The Ugly" y reactualizamos imaginativamente las secuencias de imágenes, sonidos y lenguaje verbal que se corresponden con ellas.

Ahora bien, si continuamos con la línea de argumentación abierta por Lotman, es preciso preguntarnos también qué ocurre cuando el espectador adopta el pensamiento mítico que, entre otras cosas, supone la pérdida de la doble visión, la literalización de los nombres propios o, en este caso, de las imágenes en movimiento.
En tal escenario, como indicamos más arriba, en nuestra época tal vez por saturación de espacio semiótico, la semiosis queda cancelada, la interpretación suspendida, y las imágenes y los objetos son una y la misma cosa. Entre otras cosas, el pensamiento crítico que aleja los objetos para someterlos a escrutinio se vuelve imposible. Si vemos a Clint Eastwood perseguir carteristas y otros ladronzuelos con un revolver gigante, no solo no vemos nada reprochable en ello, sino que nos sentimos impelidos a imitarlo y autorizados a hacerlo. Y en este punto ya no estamos lejos de quien hace más de 2000 años lanzó el funesto conjuro para maldecir al pobre de Plocio.

Bibliografía:

Bazin, A. (2001) ¿Qué es el cine? Rialp: Madrid.

Debord, G. (1976) La sociedad del espectáculo, Castellote: Madrid.

Eisenstein, S. (1995) *La forma del cine,* S.XXI ed.: Madrid.

Frye, N. (1991) *The Double Vision. Languaje and Meaning in Religion,* Toronto Press: Toronto.

Lotman, Y. (1979) *Estética y Semiótica del Cine*, Editorial Gustavo Gili: Barcelona.

Lotman, Y. (2000) "El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura" en *La semiósfera III. Semiótica de las artes y de la cultura,* Frónesis. Cátedra: Valencia. pp. 123-137.

Lotman, Y. y Uspenski, B.A. (2000) “El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura” en *La semiósfera III. Semiótica de las artes y de la cultura,* Frónesis. Cátedra: Valencia. pp. 143-167.

Molina Ahumada, P.E. (2022) “Acerca del mito, o de como recordar el nombre propio de las cosas”, Silvia N. Barei y Ariel Gómez Ponce (Ed.). *Lotman revisitado. Perspectivas latinoamericanas*, Centro de Estudios Avanzados

Murad, O, (2023) “El cine como sistema de modelización” (Inédito). Ponencia V Jornadas de Investigación en Humanidades.

Murad, O. (2022) “El lugar de la ficción en la representación cinematográfica de la realidad”, *Dialogía*. *Revista de Lingüística, Literatura y Cultura,* N°16 , pp.157-182.