El cine como sistema de modelización

Dr. Omar Murad (UNMdP)

1. Introducción

En un conocido documental sobre cine, psicoanálisis y filosofía producido por Sophie Fiennes, “ThePervert’s Guide to Cinema”, el filósofo esloveno SlavojŽižekteoriza sobre varios conceptos a propósito de diversas películas de la historia del cine. En el primer volumen de esta serie de tres documentales, Žižekilustra el concepto de ideología con una escena de una película del año 1986, *They Live* de John Carpenter. En la escena seleccionada se lo ve a John Nothing, personaje principal del filme, pelear con su amigo Frank Armitagepara que se ponga unos lentes que le permiten ver la realidad sin la distorsión que los *bodysnatcher* que están entre los habitantes de la tierra han impuesto como una forma privilegiada de dominio: la emisión de todo tipo de mensajes subliminares en revistas, carteles publicitarios, dinero, etc., que le dicen constantemente a los seres humanos qué hacer, sentir, pensar, etc.Žižek “lee” la narrativa de la película, y esta escena en particular, como un ejemplo de la teoría de la ideología como reflejo o desviación. Es interesante notar que su lectura del filme hace dos cosas que no son necesariamente excluyentes pero que, con todo, deseamos problematizar en este trabajo. La primera de ellas es que, para referirse a la escena en cuestión, la larga pelea a golpes de puño entre John y su amigo que se resiste a usar los lentesque le permiten ver la realidad sin distorsión, el filósofo esloveno se siente obligado a reponer el argumento general de la película. La segunda cuestión que nos interesa problematizar es que esta misma lectura que se apoya en la narrativa del filme coloca a la escena seleccionada y al argumento general de la película como un ejemplo de un concepto que es, en cierto sentido, ajeno a la película, la tesis de la ideología antes mencionada. Žižek es cuidadoso en la reposición de la escena dentro de la narrativa de la película, e incluso tanto en el contexto histórico más general de la época representada por el filme, como de la de su producción: el auge del neoliberalismo de los años ‘80 y su sostenido proceso de destrucción del sistema productivo y la consecuente desocupación que esto conlleva. Sin embargo, que una película sirva como ejemplo de un concepto político o filosófico como puede ser el de ideología, como en este el caso, subordina el rol del cine a otro campo de reflexión teórica, en este contexto la teoría política o la filosofía. Si consideramos seriamente esto último podemos reconocer que de servir solo como ilustración de conceptos que

vienen de otros ámbitos de reflexión, el cine funcionaríacomo un complemento de alguna otra cosa, pero no tiene nada que aportar en cuanto cine. Entre otras cosas, esto degrada el estatus del cine a mero accesorio de otra cosa. Pero ¿no se supone que el cine es una forma de arte, tal vez la más representativa del siglo XX?

Ahora bien, ¿qué sucede si consideramos al cine como un lenguaje por derecho propio? De ser así, podríamos sospechar que la composición de su narrativa y articulación de imágenes en movimiento, sonido y lenguaje verbal que caracteriza a esta forma de arte sería capaz de producir un modo de expresión propio, lo que usualmente se denomina "estilo". Y podemos suponer también que esta forma de expresión tiene la capacidad de independizarse de otros lenguajes y produce, entre otras cosas, sus propios conceptos. Esto trae aparejadas varias preguntas, ¿cuál es el rol del cine respecto de la filosofía, la teoría política, el psicoanálisis y, en suma, de la reflexión más general sobre diversos ámbitos de la experiencia humana? ¿Es lícito reducir el cine a otros campos específicos de reflexión? ¿qué tipo de lenguaje, si lo es, es el del cine? Y si es un lenguaje, ¿qué relaciones establece con otros lenguajes? O, en otras palabras, ¿es traducible el cine a otros lenguajes?

En lo que sigue intentaremos responder estas preguntas utilizando como insumo teórico la teoría semiótica de Yuri Lotman. Nuestra intención es sostener que, 1) el cine de hecho es un sistema de modelización o lenguaje que articula otros lenguajes y que, 2) utiliza a la narrativa como sistema de modelización secundaria, esto es, como metalenguaje que le permite articular otros lenguajes. Nuestra hipótesis es que, si bien el lenguaje cinematográfico es irreductible a otros lenguajes, sí, en cambio, es traducible. Eso es lo que lo vuelve un material plástico tan tentador para ilustrar conceptos, por ejemplo, pero esta misma capacidad obtura la posibilidad de comprender y problematizar su particular modo de expresión.

2. El lenguaje del cine

El semiólogo soviético Yuri Lotman es uno de los fundadores de la Escuela Semiótica de Tartu-Moscú(ETM) que ha realizado valiosos e innovadores aportes a la semiótica de la cultura y la teoría del lenguaje. Desde sus primeros trabajos le ha dedicado sendos estudios a la imagen y al cine en particular. En sus tempranos escritos sobre cine reunidos en *Semiótica y estética del cine*publicado originalmente en 1973 y en castellano en 1979, siguiendo a Saussure distingue entre signos convencionales e icónicos o figurativos. Mientras los primeros son "condicionales", i.e., sustituciones de los objetos bajo ciertas condiciones (i.e., las funciones que ocupan dentro de un

sistema), los signos icónicos son naturales o miméticos, es decir, operan por semejanza con las cosas. De allí que estos últimos presenten de manera transparente el problema de la representación realidad.

En una primera y rápida mirada parecería que los condicionales son arbitrarios y convencionales frente los icónicos que remiten directamente a las cosas que representan. Sin embargo, enseguida advertimos que los signos icónicos son tan arbitrarios y convencionales como los condicionales (Lotman, 1979: 12). En ambos casos, dependen de un contexto cultural o semiósfera que los codifica. La diferencia estriba más bien en el tipo de creencia que portan unos y otros. Mientras el signo convencional o condicional puede ser evaluado como verdadero o falso, el signo icónico debe ser evaluado según un criterio de corrección o reflejo respecto del objeto representado, es decir, bajo un criterio mimético de semejanza según diversos grados de convencionalidad. Esto puede verse con claridad respecto de la diferencia entre un retrato y una fotografía. Mientras en el primer caso el retrato cuenta para su evaluación con un conjunto de criterios que remiten a la historia del arte, el estilo del artista que ha pintado el retrato y otras convenciones culturales, en el caso de la fotografía el principal criterio que se utiliza para su evaluación es el de su autenticidad. De allí que la imagen fotográfica difiera de otros signos icónicos en su capacidad de presentarse a sí misma como evidencia de lo real (Lotman, 1979: 19). Esto juega un papel importantísimo en la interpretación que hace el espectador de la imagen cinematográfica.

Ahora bien, alejándonos un poco del análisis de Lotman, podemos afirmar que existe cierto consenso en queen el cine se intersectan tres tipos de codificaciones o lenguajes: el de la imagen en movimiento que denominamos figurativo o icónico, el verbal o convencional, y el sonido en sentido amplio: música, sonido natural o ambiental, gritos, ruidos, etc. (por ejemplo, Nichols: 1991). Por separado, cada uno de estos lenguajes está articulado por sus propias convenciones, es decir, codificaciones. Sin embargo, en conjunto logran construir un arte que no remite a ninguno de estos lenguajes en particular, sino a un modo distinto de codificarlos. ¿Cuál es la codificación que logra transmutar estos tres lenguajes independientes en uno de un tipo distintivo?

La respuesta la ofrece la narrativa. El historiador y teórico del cine Mark Cousins sostiene que fue nada menos que la narrativa la que le permitió al cine salir del naturalismo de la fotografía y del ilusionismo de las proyecciones de imágenes del tipo caja china para convertirse en una forma de arte por derecho propio. Las innovaciones técnicas que desarrolló la incipiente industria cinematográfica, el trabajo conla

luz,sobre los planos, el uso de travelling, el montaje, entre otros recursos, fue paulatinamente transformando las películas, desde las escenas rápidas e impactantes, como las secuencias de caza y persecuciones (por ejemplo en *The Great Train Robbery,*o *TheLifeofan American Fireman*Porter, EE.UU. 1903),hasta las implicaciones sociales de los temas y psicológicas de los personajes retratadas por Giovanni Pastroneen *Cabiria* (Roma, 1914) o D.W. Griffith*TheBirthof a Nation*(EE.UU., 1915). En todos los casos, la técnica de la continuidad es lo que le permitió al cine "seguir el curso de los acontecimientos de un espacio a otro, lo que hizo posible las escenas de persecuciones, liberó el lenguaje cinematográfico y puso mayor énfasis en el movimiento" (Cousin, 2017: 38). En otras palabras, la técnica de la continuidad le permitió al cine contar historias, en palabras de Cousin: "la continuidad permitía decir: 'Y entonces pasó esto'" (38). Podemos apreciar en esta última afirmación la respuesta a la pregunta elemental que suscita cualquier relato al nivel de la trama: "¿Qué sucedió después?"

Si regresamos ahora a la semiótica de Lotman, podemos afirmar que en base a estas y otras innovaciones técnicas, el cine fue paulatinamente logrando una codificación propia y convertirse en un complejo portador de significado, es decir, en un arte.El pasaje del objeto representado por la imagen, que puede ser evaluado en términos de autenticidad según un criterio de semejanza convencionalmente asociado al realismo,al delmetanivel en el que cada escena se relaciona con la siguiente,en base a unacodificación que asegura una continuidad y un relato, es lo que hace del cine un arte. En este metanivel, las secuencias de escenas o series proponen expectativas que se satisfacen o frustran según codificaciones previas.[1] En la medida que estos "giros" desencadenan secuencias o series esperadas por el espectador, la información que proveen será redundante y en ese sentido poco interesante; sin embargo, cuando ocurre lo contrario, cuando las escenas desencadenan series que extrañan el sentido común del espectador, frustrando sus expectativas y ofreciendo en su lugar nuevas relaciones, entonces incrementan la información que suministran.Eso es lo que hace el arte para Lotman, incrementa la cantidad de información aumentando con ello también las posibilidades interpretativas del artefacto. La mera repetición mecánica de información es trivial y no pertenece al ámbito del arte.

En este sentido, el metanivel logrado por la continuidad no es otro que el narrativo. De modo que creemos posible afirmar que en *el arte cinematográfico la narrativa se*

[1] En el caso del cine, estas codificaciones dependen en buena medida de su propia historia, y en menor grado de los motivos que toma prestado de otras artes: el teatro, la literatura, la pintura, la fotografía, etc.

convierte en un sistema de modelización secundario que opera sobre otros tres sistemas de modelización (que en este contexto podrían aparecer como primarios): la imagen en movimiento, el lenguaje verbal y el sonido.

3. Modelización, cognición y traducción

El concepto de modelización es nodal en la semiótica de la ETM. La modelización siempre se da en dos niveles a la vez: por un lado, la modelización es una actividad, es la dimensión pragmática en la que alguien modela algo: poetas, científicos,realizadores cinematográficos o documentales,entre otros muchos ejemplos, trabajan con sistemas codificados para transformar lo diferente en semejante: Por otro lado, los sistemas de modelización con sus estructuras internas,históricas y convencionales, crean modelos de diversos aspectos del mundo según sus capacidades (Parn, 2022: 177.)Estos modelos siempre implican una reducción y simplificación de la complejidad con el fin de crear nueva información, es decir, información no trivial. En el caso que nos ocupa,la modelización narrativa de la imagen en movimiento, el lenguaje verbal y el sonido según ciertas convencionesbasadas en el desarrollo y la experimentación de técnicas de filmación y edición, transforma una yuxtaposiciónde escenas en nueva información. Como señalamos antes, una serie de escenas yuxtapuestas que interrumpan la secuencia esperada sustituyéndola por una extraña o inesperada, incrementan la capacidad informativa de la serie. Ahora bien, las escenas que conforman estas secuencias o series no pueden ser aisladas completamente del marco narrativo, pues lo requieren para ser dotadas de significado.

Cada uno de los lenguajes intersectadospor la narrativa cinematográfica es irreductible al otro.En términos de Lotman, podríamos decir que hay una “tensión”o asimetría entre ellos (Lotman,1999: 17).[2]Con todo, parece obvio que no solo pueden, sino que de hecho son, coordinados en el cine por la narrativa, sino que, además, pueden ser traducidos al lenguaje verbal nuevamente, por ejemplo, para ilustrar un concepto. Esto es lo que efectivamente hace SlavojŽižek en el documental que mencionamos al principio de este artículo, pero también Marck Fisher, Fredrick Jameson y, en general, la mayoría de los críticos culturales de nuestra época.

[2]La asimetría mencionada genera una indeterminación de sentidos que es tanto más productiva en términos informativos, i.e., significativos, en cuanto la exactitud o equivalencia de sentidos entre los lenguajes no sea posible.

Sin embargo, esto no debería hacernos perder de vista que los ejemplos siempre han sido un recurso retórico y queusar el cine como uno no reduce sus propias capacidades informativas.Lo que efectivamente ocurre cuando se traduce una escena cinematográficaa una descripción verbal o écfrasis es una reducción de su complejidad; es decir, el cine como sistema de modelización se resiste a ser traducido al lenguaje verbal en la medida que no puede ser simétricamente asimilado. La asimetría entre ambos sistemas presupone un ámbito de indeterminación irreductible de un sistema a otro que implica varias traducciones posibles. Se trata de un caso particular de traducción, en el que tenemos una pérdida, pero también, en el mejor de los casos, una ganancia.

Veamos un ejemplo específico de codificación narrativa en el lenguaje cinematográfico y de traducción de un sistema a otro. En los famosos primeros minutos de *2001: A Space Odyssey*deStanley Kubrick podemos ver a un simio de rasgos humanoides examinar con cuidado y luego golpear el esqueletode un animal blanqueado por el sol con lo que parece ser el hueso de una de sus extremidades, un fémur u otro hueso largo.El simio enseguida advierte la potencia de ese instrumento que en sus manos deviene un arma. Al golpear puede destruir a los otros huesos.



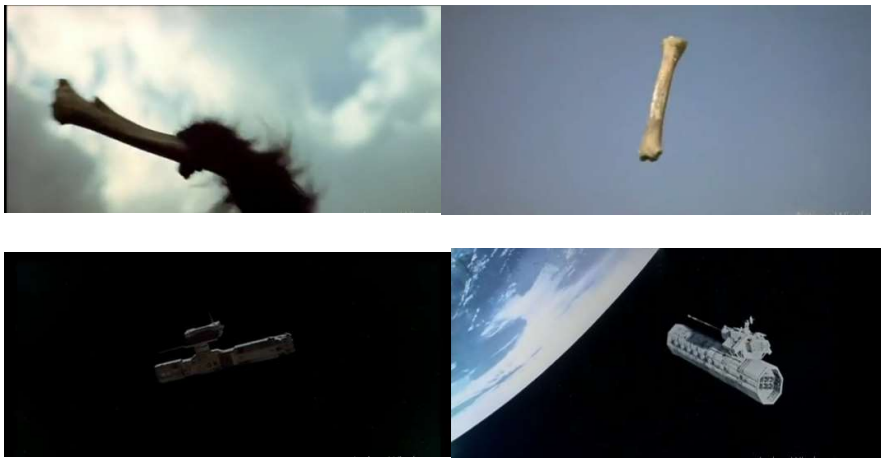
El descubrimiento del hueso-arma se enfatiza con la música de Richard Strauss, la también famosa obertura de Así Habló Zaratustra, al mejor estilo wagneriano, solemne y grandilocuente. Enseguida se suceden ráfagas de imágenes del simio en contrapicado golpeando huesos que estallan y de animales que caen presuntamente por el golpe. Ninguna de ellas tiene una duración de más de dos

El ritmo de la obertura de Richard Strauss y el de las imágenes coincide y ambas resultan inseparables.Luego, la calma del desierto, ya no hay música, sol y sonido agreste de aves y viento. Vemos primero a un simio y luego a un grupo de ellos comer carne cruda con la mano. Han descubierto también el asesinato y la caza.Luego vemos dos grupos de simios que gritan y aúllan y agitan sus brazos unos contra otros con gestos de violencia. Los dos bandos rodean a dos contrincantes en el centro, uno de ellos tiene un hueso largo en la mano, el otro no. El del hueso golpea al otro y cae en el centro de la escena.



Luego los demás simios se turnan para golpearlo con otros huesos largos. El caído ya no se levanta. El bando derrotado se retira horrorizado, dejando tras de sí al inerte caído.

Poseído por la euforia de la victoria, uno de los simios vencedores arroja un hueso al aire, gira lentamente y se funde contra el azul celeste del cielo mientras todos aúllan festejando la derrota del enemigo.La imagen del hueso girando en el aire rápidamente "salta" a la de una nave en el espacio, en la misma posición que queda suspendido el hueso mientras gira. Ahora estamos en el espacio, la nave flota lentamente junto a un planeta enorme, celeste, parecido a la tierra. La música que escuchamosen esta escena es un vals tranquilo y plácido. La composición es también de Strauss,pero de otro, de JohannStrauss. Esta transición entre una y otra imagen sugiere una continuidad, ¿pero de qué tipo? ¿Qué mensaje trafica la elipsis entre una y otra escena?



He aquí una posible respuesta. En abierta polémica contra la tesis de que la primera herramienta concebida fue un arma, Úrsula Leguin retoma el motivo de estas escenas y lo interpreta de la siguiente manera:

> "¿Dónde está esa maravilla, esa cosa grande, larga, dura, creo que un hueso, con el que el Hombre Mono primero golpeó a alguien en la película, y luego, rugiendo en éxtasis al haber llevado a cabo el primer asesinato, lanzó el hueso al aire, y ahí, girando en el cielo, se convirtió en una nave espacial, penetrando el cosmos para fertilizarlo y producir, al final de la película, un feto precioso (un niño, por supuesto), que flota por la Vía Láctea sin (extrañamente) útero o matriz alguna? No lo sé. Ni siquiera me importa. No es el relato que estoy contando. Lo hemos oído, todos hemos oído de los palos y las lanzas y las espadas, las cosas para atizar y para pinchar y para

> golpear, las cosas largas, duras, pero todavía no hemos oído de la cosa que sirve para poner cosas dentro, el contenedor para el contenido. Esto es un nuevo relato. Esto es algo nuevo."

Leguin sigue la tesis de la antropóloga Elizabeth Fisher que señala que posiblemente la primera herramienta fuera algo para contener, una bolsa o red elaborada con fibras naturales. En analogía con la bolsa como primera herramienta en lugar del arma larga y dura, la escritora quiere proponer otra estructura narrativa, una que en lugar de suponer una organización temporalconcebida como una flecha que se consuma en un final guiado por la acción de un héroe, suponga un contenedor de eventos y acciones menudas y cotidianas. Pero lo que interesa para nuestro argumento es que halla en la continuidad entre ambas escenas el significado de un relato mucho más general, un relatopropio de nuestra cultura.Se trata del relato androcéntrico que entroniza al hombre, al falo, y a la violencia y las herramientas para matar, como la primera tecnología elaborada por los seres humanos. Y aún más, Leguindeduce de este relato la forma maestra de todo relato, la estructura narrativa de la tragedia, modelo de todo relato desde Aristóteles, con su héroe y su *peripeteia*. En este contexto, la nave espacial no es más que la continuación de una larga historia de tecnologías guiadas por el ansia de dominio. Y en ellas anida la violencia y el homicidio.

Leguin ofrece una estupenda respuesta a la pregunta antes planteada. La continuidad artificial de la elipsis entre escenas trafica nada menos que un metarelato androcéntrico que también habla, para Leguin, de la estructura dominante de todo relato. Por supuesto que, aunque magnifica, esta es solo una interpretación posible. Para nuestro argumento solo nos interesa destacar que: 1) la interpretación deLeguin, al igual que sucede en el caso de la escena comentada por Žižek, refiere necesariamente a la totalidad de la narrativa para hallar el significado discreto de la elipsis entre escenas; 2) la traducción de la elipsis al lenguaje verbal introduce elementos que no se hallan necesariamente en el material audiovisual pero que, con todo, pueden inferirse de él. En este sentido, deja de lado selectivamente muchos elementos, pero introduce otros que modelizan una versión robusta del significado mentado por las escenas; 3) la tensión o asimetría entre la modelización cinematográfica y la modelización verbal produce, en consecuencia, una perdida y una ganancia de significado o información.

4. A modo de conclusión

En este trabajo hemos discutido la cuestión de la traducción entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje natural. Hemos sostenido que la narrativa cinematográfica funciona como un sistema de modelización secundaria cuya codificación articula los tres lenguajes intersectadospor el cine: la imagen en movimiento, el lenguaje verbal y el sonido. Nuestro objetivo ha sido demostrar que el cine considerado como arte es un lenguaje independiente cuya traducción a otros lenguajes supone una reducción de sus posibilidades significativas pero que, al mismo tiempo, produce un incremento de información.

Bibliografía:

Cousins, Mark (2017): *Historia del Cine*, Blume: Barcelona.

Leguin, Úrsula (2022) *La teoría de la bolsa de la ficción*, Rara avis: Buenos Aires.

Lotman, Yuri (1999) *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*, Gedisa: Barcelona.

Nichols, Bill (1991). *La representación de la realidad,* Paidos: Barcelona.

Pärn, Katre (2022) “Modelling”, Tamm, Marek y Torop, Peeter,*The Companion to Juri Lotman*. A semiotic Theory of Culture, Bloomsbury: London en pp. 176-187

Poselyagin, Nikolay (2022) “Image”, en Tamm, Marek y Torop, Peeter,*The Companion to Juri Lotman*. A semiotic Theory of Culture, Bloomsbury: London. Pp. 225-233.

Filmografía

2001: A Space Odyssey (Kubrick, EE.UU.,1968)

Cabiria (Giovanni Pastrone, Roma, 1914)

The Birth of a Nation (D.W. Griffith,EE.UU., 1915).

The Great Train Robbery(Porter, EE.UU., 1903)

The Life of an American Fireman(Porter, EE.UU., 1903)

The Pervert’s Guide to Cinema(Fiennes,Londres, 2006)

They Live(Carpenter, EE.UU. 1986)