

La metonimia como mecanismo de lectura de intertextos. Un estudio de caso en el cine animado

JUAN DAVID MARTÍNEZ ZULUAGA¹

Artículo recibido el 17 de junio de 2018,
aprobado para su publicación el 10 de agosto de 2019

Resumen

El estereotipo popular dicta que la animación es un género o un producto para niños. Ambas concepciones no podrían estar más que erradas, ya que terminan por descalificar y subestimar el alto potencial que este medio artístico tiene para ofrecer al arte. La creación de universos desde lo que estas películas poseen tras de sí, dejan ver un entramado de ideas, significados y referencias que llevan a entenderlas como obras complejas y profundas. El presente texto, representa la visión del mundo del cine y la animación contemplada a través de una figura retórica como la metonimia; explorando en su lenguaje desde lo conceptual, topológico, lo visual y lo sonoro. Una lectura de las muchas que pueden hacerse hacia este mundo de historias y emociones.

Palabras clave: Lenguaje intertextual; Metonimia; Cine; Animación.

1. Introducción

El lenguaje, mecanismo de comunicación esencial y diferenciador de la especie humana sobre las demás, es opulento y elaborado; y mientras más se ahonda en él y se tienen en consideración sus multiplicidades (oral, escrito, musical, icónico, proxémico, kinésico, etcétera), mezclándolas unas con otras, más complejo y basto se torna. En este ámbito las figuras literarias son una serie de potencializadores que amplifican el alcance de las vertientes de los lenguajes, permitiéndoles comunicar, en pocas pero precisas palabras, ideas mucho más complejas y concretas, además de transmitir y generar conexiones cognitivas nunca antes pensadas, que terminan rematando en el hallazgo de líneas tenues a simple vista inexistentes dentro de un discurso.

1 Comunicador Social y Periodista (egresado de la Universidad de Manizales). Director del programa radial dedicado al mundo del cine: *35 Milímetros* (Um Radio). Realizador Audiovisual, vinculado al Canal Telecafé. Correo electrónico: jd_martinez100296@hotmail.com

¿Qué pasa entonces cuando presenciamos la mixtura entre lenguajes y añadimos además la presencia de figuras literarias (también conocidas como figuras tropológicas)? Una perfecta respuesta a lo formulado es el lenguaje del cine.

Como séptimo arte, el mundo fílmico bebe directamente de otro tipo de movimientos expresivos (lenguajes); tal es el caso de la pintura/fotografía (de la que abstrae elementos como la composición y la luz), la literatura (donde absorbe todo lo referente a construcción narrativa y argumental), y el teatro (manifestación de la que toma prestado el movimiento). Esta amalgama entre distintas formas de comunicar lleva a la transición de estímulos, por ejemplo (tomando el arte literario) al paso de un lenguaje escrito a uno visual. Adjunto a estas transposiciones de códigos se desplazan gramáticas latentes, figuras tropológicas, intrínsecas de cada lenguaje.

Pero, este salto en el formato no conlleva a una comprensión (a una lectura) automática de lo que se presenta. En primera instancia el espectador debe aprender a leer imágenes (texto codificado en fotogramas); en segundo lugar es necesario instruirse sobre cinematografía (acto que bien puede estar ligado tanto al empirismo como al estudio teórico); y como tercer paso, se requiere comprender aquellos elementos lingüísticos que mutan y propician conexiones semánticas entre elementos del filme. Esta investigación se encargará de estudiar este último apartado.

Ahora, demarquemos terreno, no alcanzaría la vida para estandarizar, analizar y mencionar todos los nexos entre el cine y las figuras literarias; por tanto, a partir de este punto se pivotará alrededor de *la metonimia y el cine animado*. ¿Por qué ceñirse a esta dupla tan particular?

La metonimia es una figura menospreciada, confundida y hasta ignorada por el común denominador de las personas, quienes han optado por señalarla como un simple sinónimo de la metáfora, o en el peor de los casos, como una versión deslucida de la mencionada. Por supuesto, este tropo lingüístico va mucho más allá de sus estigmatizaciones, e inclusive, sus características, según múltiples autores (que se tendrán en cuenta a posteriori), puede ser detonante/causante de otras figuras literarias.

Al igual que en la metonimia, en el cine animado hay un proceso de segregación. El cine animado continúa viéndose al día de hoy como un sucedáneo de calidad dudosa y discutible del propio séptimo arte. Algunos lo consideran un género, categorización falaz, ya que la animación es un medio que se sumerge en todo tipo de historias, formas de narración, cuya naturaleza le lleva a experimentar y realizar proezas que el cine a imagen real no podría. La animación es un medio tan capaz como virtuoso, que ha acompañado al cine convencional desde sus albores.

El ideal no es revindicar ninguno de estos dos elementos ante la sociedad, acto que sería iluso y demasiado complejo para un ensayo-investigativo; en su lugar, se pretende demostrar que tanto el tropo como el tipo de cine en cuestión (poco ortodoxos a la hora de una investigación) pueden ser abordados bajo un estudio serio y respaldado por autores reconocidos, y donde las teorías del papel se corroboran ante el celuloide.

Este trabajo se enmarca en el campo de los estudios cualitativos optándose por un muestreo intencional bajo el criterio de análisis de caso. La escogencia de las cintas a analizar se fundamentó en la necesidad de promover la variedad estilística (lo que comprende tanto aspecto visual como construcción del relato). De igual forma, se optó porque no hubiese una distancia temporal demasiado significativa entre cada obra, con el fin de evitar choques drásticos entre las influencias de mercado para con las piezas, y monopolización del mismo por parte de empresas determinadas.

2. Metonimia ¿qué es y cómo categorizarla?

Primero dejemos en claro los parámetros de operatividad y características fundamentales de la figura tropológica en cuestión, a las cuales aludiremos durante la vivisección de cada una de las películas. La metonimia, a grandes rasgos, puede ser contemplada como la sustitución de una palabra por otra dentro de una frase, conservando el sentido original gracias al establecimiento de un contexto previo. Un término remite a otro semánticamente. Aunque práctica, esta definición suena confusa ya que plantea unas cuantas dudas, y además se torna familiar cuando se le antepone a definiciones de otras figuras como la metáfora.

2.1. Una explicación a partir de la comparación, Metáfora vs. Metonimia

La metonimia siempre se ha visto como una metáfora deslucida (como la prima fea que se sabe que existe, pero a la que nadie repara demasiado); esto es porque una tiene más campo de acción y posibilidades que la otra. Delitemos el territorio de ejecución de ambas. Para ello partamos de Hernando (2002), quien realiza una caracterización precisando que en las sociedades complejas predomina el uso de la metáfora y el símbolo se concibe afuera de la realidad; mientras que en las sociedades más simples el uso de la metonimia prevalece, y el símbolo se concibe adentro de la realidad.

Con la metáfora “[...] internalizamos un modelo de comprensión de la realidad en la que esta se ordena al poner en relación sus fenómenos y elementos con referencias que no están contenidas en ellas” (Hernando, 2002, p. 66); es decir, utilizamos elementos como calendarios o relojes para poder contener una realidad, pero estos, evidentemente son ajenos a esta, no pertenecen directamente a ella. Por su parte la metonimia, suscitada en comunidades menos avanzadas, y en donde el proceso de objetivación del hombre (y la realidad) no se ha efectuado de acuerdo a los parámetros esperados (no existe una explicación fenomenológica). Señala Hernando:

Para ordenar ‘espacialmente’ la naturaleza, se elegirán elementos fijos que estén contenidos en ella. Esto significa que la única parte de la naturaleza que puede ordenarse ‘espacialmente’ es aquella que se ha visto, por la que se ha andado, es decir, la que forma parte de la experiencia (2002. p. 67).

Trayéndolo a una visión puramente lingüística y no tan ligado al ámbito antropológico, podemos relacionar estos tropos del lenguaje con los alcances que cada uno puede tener dentro de un compendio de elementos (palabras), que comparten un universo y una lógica (al que más adelante aludiremos como dominio y subdominio conceptual). Autores como Roman Jakobson & Morris Halle, lingüistas, pueden dar mayor luz sobre el asunto:

Dos son las directrices semánticas que pueden engendrar un discurso, pues un tema puede suceder a otro a causa de su mutua *semejanza* o gracias a su *contigüidad*. Lo más adecuado sería hablar de desarrollo metafórico para el primer tipo de discurso y desarrollo metonímico para el segundo (1980, p. 134).

Cuando se hace referencia a *contigüidad*, se está aludiendo, mentalmente, a una persona que busca hacer mención a un término sin comentarlo directamente, y para ello extrae de su semiosfera (un orden lógico con el que acomoda el tiempo, el espacio y las formas) el objeto más próximo al término que quería mencionar originalmente.

¿Suena complicado? Esta cita lo esclarece más.

Todas las metonimias pueden caracterizarse como proyecciones del contexto habitual sobre la línea de sustitución y selección: un signo (tenedor, por ejemplo) que suele aparecer junto a otro (cuchillo) puede usarse en lugar de este último. Expresiones como <cuchillo y tenedor>, <lámpara de mesa>, o <fumar en pipa> han provocado las metonimias tenedor, mesa, fumar [...] <¿Cuándo se viste uno de negro?>, <Cuando guarda luto por los muertos>: en lugar de nombrar el color, se designa la causa de uso tradicional (Jakobson & Halle, 1980, p. 124).

En el caso de la semejanza, propiciadora de la metáfora, el término suele buscar un igual(es) en términos de funcionalidad. Por ejemplo: Al mencionar la palabra muerte, el resultado sería: Segunda Guerra Mundial.

Christian Metz, apoyándose en Freud y Stephen Ullmann, respectivamente, comenta la siguiente demarcación entre ambas figuras literarias, complementando de paso lo planteado.

La contigüidad es un nexo <real> (sentido como real), mientras que la semejanza es un nexo <sentido> (sentido como sentido). Esto explica sin duda las generalizaciones en boga sobre la creatividad metafórica y la sosería metonímica [...]. Los nexos de contigüidad, fuentes posibles de metonimia, vienen <dados> o son <externos>; los de semejanza, en cambio, nunca pasan de estar <latentes> en las cosas, siempre hay que esforzarse un poco en <inventarlos>. La metáfora [...] nos ofrece, más que la metonimia, algo de <inspirado> (Metz, 2001, p. 187).

Con esta última aseveración es imperativo tener cuidado, ya que puede aparentar una contradicción de lo dicho. Empero, lo ilustrado por Metz ratifica cómo, paradójicamente, en el afán de la metonimia por funcionar, debe desplazarse afuera del objeto (mas no de su dominio conceptual o conjunto de palabras que le agrupan) para encontrar un homónimo semántico; mientras que la metáfora aunque se queda en el elemento determinado, debe “inventar” (salirse de la realidad) y así hallar los significados sustitutos idóneos.

Aún existen dudas sobre el uso de una figura literaria sobre la otra; el perímetro que pueden abarcar sin invadirse mutuamente se muestra difuso. Es de tenerse en cuenta que los lenguajes son demasiado complejos para taxonomizarse y esquematizarse a completud, si bien muchas teorías organizan lo mejor que pueden su funcionamiento, no hay que olvidar que siempre hay excepciones para todo tipo de reglas; salvedades que, dicho sea de paso, aumentan cuando el estudio de un lenguaje se profundiza. Bajo este presupuesto, abordaremos una priorización sobre las “reglas” que la metonimia obedece y que la especializan sobre las demás figuras tropológicas.

2.2. Reglas metonímicas

2.2.1. Proyección conceptual de una sola correspondencia. Francisco Javier Ruiz De Mendoza Ibáñez elabora una idea para delimitar un surco profundo que separe y diferencie de una vez por todas tanto a la metonimia como a la metáfora; idea que denomina: *Proyección conceptual de una sola correspondencia*. La cual se refiere a cómo un concepto *se desplaza específica y únicamente* a otro; acto que diferencia —dice el autor— a la metonimia de la metáfora. La segunda, en la gran mayoría de los casos, opera dejando que los conceptos en juego denoten o se pueda inferir de ellos múltiples significados (varias visiones de un mismo término). En la primera, la metonimia, esto no ocurre, está ligada a un término que denota una sola carga semántica.

Por ejemplo, retomando a Ruiz De Mendoza-Ibáñez (1999):

[Metáfora] = Santiago es un león. Cuando aplicamos este término hay una serie de ambigüedades semánticas que aparecen, y que nos exponen que así como Santiago puede ser valiente (una característica que la cultura popular ha asimilado respecto a estos animales), también puede ser feroz, violento, perezoso, gordo, elegante, etcétera. Múltiples características del comportamiento del gran felino toman participación. Las cualidades de la persona son sustituidas por las de un animal.

[Metonimia] = Cristian tiene un ojo de águila. En este caso, se demarcan con precisión los elementos del animal y la persona que son relacionados, no hay cabida a inferencia de más interpretaciones de los términos. La cualidad de la persona es desplazada a la de un animal.

2.2.2 Dominios y subdominios. Ruiz De Mendoza-Ibáñez explica que los términos a conectarse en la metonimia deben estar amparados bajo un contexto predeterminado. También argumenta que es imperativo que en el momento de la asociación de términos, uno de los símbolos o dominios, previamente mencionados, debe ser causa-efecto/sucedáneo del otro. Una entidad representa a otra. El autor da una ejemplificación basándose en estos 3 casos: (i) *The pig is waiting for his check*; (ii) *That customer is a pig*; (iii) *The ham sandwich is waiting for his check*.

En (i), igual que en (ii), el uso de *pig* es metafórico porque no existe ningún contexto que posibilite el que o *customer* o *pig* sean el subdominio de otro. Por el contrario, para *customer* y *ham sandwich* la situación es distinta. Un bocadillo de jamón puede construir coyunturalmente un subdominio del cliente que lo ha

pedido. El contexto del restaurante hace que la asociación bocadillo-cliente sea natural [...]. Es una cuestión de centralidad dentro de un contexto empleado metonímicamente, entendiendo que un contexto configura un dominio conceptual base sobre el que se perfilan en distintos grados de importancia los diferentes subdominios (Ruiz De Mendoza-Ibáñez, 1999, pp. 52-74).

Como se viene señalando y actuando como naturaleza intrínseca de la metonimia, lo importante siempre es seleccionar un solo dominio entre el amplio catálogo que puede llegar a ofrecerse.

Ahora bien, retornando al caso (i), y siguiendo los planteamientos de Ruiz De Mendoza-Ibáñez (1999), la frase es entendida como metáfora ya que se carece del contexto adecuado para interpretarse como metonimia. ¿Cómo se puede inferir que el cerdo es una extensión del mismo comprador? A menos que al hablante o leyente se le aclarase que en el restaurante/carnicería/supermercado (o lo que sea) los dependientes apelan a sus clientes dependiendo la compra realizada, no habría un contexto conector. Los dominios también pueden darse a través de procesos de subordinación de un objeto para con otro: controlador por controlado; parte por el todo; percepción por objeto percibido; agente por acción; entre otros. Tanta característica y especificación de la figura, nos permite argüir que la contigüidad no solo aplica en el aspecto espacial, al unísono funcionan en el ámbito conceptual.

Las palabras claves para entender este apartado sería: relacional – subordinación – subdominio.

2.2.3. Espacio, fuente y meta. El espacio fuente y el espacio meta son los términos de una frase, enmarcados en un contexto y un dominio, que entran a jugar cuando una metonimia comienza a operar. Básicamente una palabra proyecta la otra, nos lleva a viajar conceptualmente para que establezcamos una conjunción. Propician el desplazamiento semántico.

La configuración de un espacio fuente viene sugerida por claves léxicas que determinan el dominio sobre el que se ha de perfilar el concepto de que se trate; la del espacio meta por su parte, depende de la selección previa del espacio fuente, pues ambos espacios de proyección se deben correlacionar (Ruiz De Mendoza-Ibáñez, 1999, p. 42).

Ejemplo: *Tiene un ojo de águila* = Aquí el espacio fuente sería “ojo de águila”; y el espacio meta la persona a la que se le atribuye la cualidad.

Existen casos donde, adjuntando este apartado al de los dominios, podemos presenciar metonimias donde *el espacio fuente se encuentra en el meta, y donde el espacio meta en el fuente*. Los casos a tratar (iv, v), retomados de Ruiz de Mendoza Ibáñez (1999), ilustran lo expuesto de mejor manera: (iv) *In Goldfinger Sean Connery saves the world*; (v) *James Bond was really convincing in Goldfinger*.

En el ejemplo (iv), el nombre del actor emblemático que personificó al célebre personaje del cine entre 1962 y 1983, actúa como desplazo del nombre real del agente inglés. En este caso, Sean Connery es un *dominio fuente* y nos transporta al *dominio meta* que es James

Bond; por rangos de dominio jerárquico podemos decir que el espacio meta está contenido en *el fuente* (sin el actor Connery, no podría existir Bond).

En el ejemplo (v) el 007 desplaza el nombre del actor escocés que lo personifica. Este caso es inverso al anterior. El espacio *fuente* es James Bond, y el *meta* es Sean Connery, pero gracias a lo explicado previamente sabemos que el espacio *fuente* está contenido en el *meta* (Bond es un secundario de Connery).

3. La metonimia contemplada en el cine

Christian Metz menciona que:

La metonimia pura pone en contacto, a nivel de película, imágenes o sonidos que además mantienen un cierto contacto de tiempo, de lugar, etc.: contigüidad en la diégesis, suponiendo que la película tenga diégesis, o más comúnmente en la experiencia social anterior a la película (2001, p. 180).

Con ello quiere decir que establece un nexo entre el mundo real y el universo que hay construido en el filme, por más disparatado que este pueda levantarse. Pero Metz va más allá, y se niega a aceptar una visión tan básica (y hasta imprecisa) sobre la metonimia; de ser así, prácticamente cada fotograma sería una manifestación de la figura literaria. Asegura que la metonimia también es contigüidad y además *traslado de significante*.

En forma implícita, Metz da una serie de pistas que debe cumplir toda pieza cinematográfica para que a lo largo de su duración, pueda consumir con auténtica eficiencia y solidez, una metonimia: 1) particular insistencia de la puesta en escena (prolongación figural); 2) asociación entre ideas de forma más intensa; y 3) repetición textual (establecimientos de códigos que pueden realizarse desde el mismo montaje). En sus análisis, el autor parafrasea a Marie-Claire-Ropars, para recordar que “[...] gracias al juego de montaje y composición, un elemento de la película se convierte hasta cierto punto en el símbolo del otro (=metonimia)” (2001, p. 182). Sobre la representación de metáforas fílmicas, refiriéndose a cómo tarde que temprano esta figura literaria termina desembocando en la otra, su hermana (metáfora), afirma:

La metonimia sin metáfora [...] tampoco abunda. Desde el momento en que una contigüidad queda explotada por la película [...], explotada, necesariamente, en detrimento de otras vecindades referenciales que también refleja la pantalla, no resulta fácil notar cierta <similaridad> entre términos cuya proximidad se nos representa así, en todas las acepciones de la palabra, con algo así como una insistencia. Un elemento de la película puede llegar a simbolizar otro sin que particularmente se asemejen, o sin que esta posible semejanza domine el proceso de simbolización. Al recalcar su vecindad, basta, o casi basta, con fijarlos en un índice recíproco [...]. Sucede cada vez que un personaje presenta una particularidad simultáneamente notable y modesta (en su conducta, su atuendo, etc.; tocamos aquí el problema del tipaje), que le acompaña con regularidad en sus apariciones visuales o sonoras, y que a veces termina designándole

por sí sola, más o menos reemplazándolo: metonimia colocada primero como sintagma (Metz, 2001, p. 188).

Como reflexión al margen, haremos la salvedad de que a lo largo de otras revisiones, nos hemos topado con que muchos categorizan y definen a la metonimia como una forma de entender la parte por el todo y viceversa. Metz, por el contrario, prefiere mantenerse al margen de conceder tal cualidad a la metonimia, asegurándola entonces, a un proceso clave y netamente propio de la *sinécdoque*.

Tras estas contemplaciones, se ha confeccionado un punto de partida para abordar a la figura literaria dentro del mundo filmico. No se descarta, eso sí, que en los capítulos subsiguientes, se ahonde más en las teorías de algunos de los autores previamente citados, con el fin de fortalecer percepciones sobre la metonimia e ilustrar ejemplos particulares.

3. 1. *Shrek*

En 2001 la productora DreamWorks Animation presentaría, bajo el comando de Andrew Adamsom y Vicky Jenson, una película que se tornaría en una deconstrucción de los cánones más clásicos de la factoría del ratón. Una joven productora comercial (y no por ello menos poderosa), comenzaba a competir formalmente con la que había sido la reina del baile alrededor de 50 años en el ramo de la animación, Disney, y lo hacía con las posibilidades que el CGI podía proporcionar.

Así pues, basado en un libro infantil de William Steig, *Shrek* nos adentra en un cuento de hadas desvergonzado y pícaro, donde un ogro es “el caballero de adarga suelta” dispuesto a adentrarse en contiendas, rescatar princesas y enfrentar dragones. Este protagonista de piel olivácea nos muestra su perspectiva sobre el mundo y con ello, utiliza y entiende (literalmente) las viejas fábulas y relatos de la tradición oral como papel de baño.

A partir de este héroe de turno y de un universo que se mofa y satiriza su condición fantástica, somos testigos de una pieza audiovisual que opera como una gran *alegoría deconstructiva*; es decir, que descompone los arquetipos más clásicos y mejor asimilados por la sociedad y les da un giro de tuerca, concediéndoles a estos elementos canónicos visiones revitalizadas.

Shrek es un largometraje que invita a reflexionar sobre la calidad referenciadora de la metonimia.

Basándose en ideas de otros escritores y teóricos del lenguaje como Lakoff y Turner, Ruiz De Mendoza-Ibáñez parafrasea: “[...] observan que las metonimias se usan con un propósito primordialmente referencial, y que en la metonimia, pero no en la metáfora, una entidad representa a otra dentro de un mismo dominio o al dominio completo” (1999, p. 51). De igual manera, nos remonta al caso (iii), (*The ham sandwich is waiting for his check*).

[...] el hablante no pretende hacernos ver ningún aspecto del cliente en términos del bocadillo de jamón, sino únicamente ubicarlo dentro de un contexto concreto, lo que apunta a un uso referencial de la expresión [...] (es una) capacidad

para representar a una entidad distinta de que la que se designa en su acepción literal (Ruiz De Mendoza-Ibáñez, 1999, pp. 52 - 53).

Otro ejemplo para entender lo mencionado lo vemos cuando en un texto o una charla común, aludimos al nombre de un autor para referirnos a toda su obra completa (bibliografía, filmografía o estilo).

La naturaleza paródica de *Shrek* lleva a que gran parte de sus bromas sean anteceditas por un desplazamiento semántico de un objeto/acción para con otro. Antes de que la historia destruya y recomponga un arquetipo que la audiencia conoce, primero debe generar un reconocimiento o rememoración de este tropo: traer a la superficie una memoria, una serie de fotogramas similares contemplados en otros relatos.

Por ejemplo, cuando Fiona ve que su rescatista, Shrek, se incorpora tras un leve periodo de inconciencia (este allanó imprevisiblemente por el techo la atalaya donde ella se encontraba), decide adoptar una postura clásica de aletargamiento sobre su cama: recostarse completamente, sosteniendo a la altura del vientre unas flores. La anterior es una figura gravada con fuego en la mente de muchos, debido a que otras icónicas princesas del pasado también la han efectuado (Blancanieves, de la película homónima y Aurora, de *La bella durmiente*: cualquiera de las dos sirve para establecer la conexión y propiciar la operatividad del tropo); inclusive, el plano con el que este ademán es presentado, escala general cerrada con encuadre en el lecho desde una perspectiva horizontal, resulta idéntico al de otras obras. Como si se tratase de una canción conocida, el público supone los pasos a seguir en la sucesión de planos: el caballero se acerca con suavidad, y en un acto idílico besa tiernamente a la doncella. ¡Pero aquí la película irrumpe con su desarme de lo convencional! Shrek zarandea fervientemente a la princesa mientras le grita “¡Despierta!”. Esta falta de tacto, esta cachetada hacia la tradición, genera la carcajada. Queda claro que de no existir la vinculación del elemento de la Princesa Fiona con la idea que Disney ha imprimido con el pasar de las décadas (la pureza y el romanticismo cursi que rodea a las doncellas), el chiste no funcionaría.

Lo curioso del asunto, es que muchos de los convencionalismos que la gente guarda sobre los cuentos de hadas, ni siquiera provienen directamente de la tradición oral o pasajes textuales de algún libro; la empresa del ratón y sus respectivas configuraciones de muchos relatos, han llenado de a poco la semiósfera del público. Con tantos referentes visuales que Disney ha entregado desde 1937 (fecha de estreno original de *Blancanieves y los 7 enanos*), es imposible que, aun indirectamente, no exista una audiencia familiarizada con estas leyes fabulísticas. Shrek aprovecha este amplio menú para mofarse y además, construir más metonimias.

La cinta del ogro está inundada de gags, pequeños chascarrillos, muchos de estos son causados y protagonizados por distintas criaturas mágicas que habitan este amplio mundo. La metonimia puede apreciarse en estos personajes desde sus características físicas. El público no necesita que estos entes anden con un estandarte que exhiba su nombre para saber de qué cuento vienen, a partir de su ropa o el color que les envuelve se remite inmediatamente (se desplaza) a su relato correspondiente. Así pues, un lobo con pijama y gorro de satén nos lleva a pensar en Caperucita Roja; un títere de madera parlante a Pinocho; 3 hadas con vestidos de color celeste, esmeralda y rosa a Primavera, Fauna y Flora respectivamente, de *La bella*

durmiente; un joven con mallas verdes de poses heroicas a Peter Pan; un espejo con un rostro pálido flotante a Blancanieves. No cabe duda, presenciamos un proceso de entender la parte por el todo algo que raya con otra figura literaria: la sinécdoque.

Algunos desplazamientos de un punto semántico a otro, nos llevan a desentrañar historias sombrías contenidas en la misma película y que solo alguien de ojo perspicaz podría reparar. En un punto del largometraje, cuando se explora mediante un *traveling* la habitación real del tiránico, caprichoso y desalmado Lord Farquaad, entre un sinfín de objetos, se aprecia en el suelo un tapete de piel de oso hembra (el moño en su frente es otra metonimia pequeña que nos permite deducir el género del espécimen); esta alfombra nos lleva a completar un concepto, a rememorar una escena inicial de la cinta. Cuando Shrek descubre que su pantano ha sido invadido por criaturas mágicas que han sido desalojadas de sus viviendas, entre el campamento y al lado de la fogata, se percibe un oso macho (posee lentes, otra pequeña metonimia que nos lleva a reconocer su sexo) abrazando a uno más pequeño. Ambos poseen una expresión de suma tristeza que no destaca dado el montón de pauperrismo y desesperación que inunda la locación. Una vez la piel de oso aparece, el detalle del padre y el hijo del principio adquiere completo sentido, se entiende el porqué de su tristeza y desolación. Farquaad, en su afán de purificar la tierra de criaturas de cuentos de hadas, ha desollado a uno de los integrantes de la familia oso del cuento de *Ricitos de oro*.

Ahora, la pieza fílmica no se estanca en el caso previo (o similares) en lo relacionado a la representación del tropo lingüístico; y es así como se las ingenia para condensar metonimias que se trasforman en el mismo chiste. En la escena de *Robin Hood y sus mosqueteros*, durante el arrebató de ira de la dama de vestido esmeralda contra los bandidos del bosque, no solo se confeccionan rasgos de la verdadera naturaleza de la Princesa Fiona, sino que se hace gala de una destreza en las artes marciales de la que Bruce Lee estaría orgulloso. La metonimia llega cuando, sin previo aviso, la batalla se ralentiza y deja a la princesa suspendida en el aire entre dos bandidos; a continuación hay un giro de 90° de la cámara que posiciona a los personajes desde una perspectiva en lateral (entremedias la dama organiza su pulido peinado), y por último la acción se reanuda dando paso a la doble patada de Fiona que deja inconscientes a sus atacantes. La interrupción de la temporalidad y espacialidad de la acción, nos desplaza directamente al *tiempo bala* visto en *Matrix* (1999), y esto se da por mimetizar un estilo y desenvolvimiento visual que caracterizó a la obra de los Wachowski (directores de la pieza del 99). En resumen, una referencia a la cultura pop nos transporta de una película a otra, y adquiere sus cualidades cómicas por elaborar un humor absurdo que rompe con el estándar y lo esperado.

De igual manera, en esta cinta se presentan metonimias por montaje. Yuxtaposiciones de planos básicas y más que comunes dentro del cine, pero que son oportunas comentar. Tal es el caso de los planos subjetivos; que solo propician la operatividad de la metonimia (son asimilados por el espectador), cuando son estrictamente antecidos por un plano que exponga la mirada/rostro del personaje al que la cámara sustituye. Una vez se presenta esta perspectiva en primera persona, se nos remite inmediatamente al actante específico de la historia (por un punto de vista se materializa inconscientemente un cuerpo completo).

La cualidad de *Shrek* como obra que desmonta las ideas fijas sobre cuentos de hadas del consiente cultural, le lleva a convertirse a la larga en una gran metonimia. Su historia y su comedia, que se mofan de lo postulado por Disney durante décadas; su OST, que se orienta a la utilización de música poco convencional (*pop indie*) en comparación con otras películas animadas; su propia animación, que replantea un sinnúmero de criaturas cuya talla, color y forma hemos asimilado a lo largo de los años, consolidan a este trabajo como un futuro referenciador, como un *Dominio matriz*.

“Un dominio matriz es aquel que proporciona un marco de referencia para otros dominios que son parte del mismo” (Ruiz De Mendoza-Ibáñez, 1999, pp. 75-76). Otro claro ejemplo de esto es Sean Connery, quien desprende de sí múltiples subdominios, si tenemos en cuenta la multitud de personajes que realizó durante su carrera cinematográfica, y con los cuales se podrían efectuar otro centenar de metonimias. En el caso de la película del ogro, hablamos de una cinta que desplaza las ideas arquetípicas ortodoxas (hecho que se reforzaría todavía más con su secuela, estrenada 3 años después).

Enumerar todas y cada una de las metonimias, pre-alegoría deconstructiva, que *Shrek* posee sería extenuante y aburrido para el lector. Los puntos mencionados con anterioridad, son algunos ejemplos destacables, prácticos e interesantes dentro del uso de la figura tropológica, vinculada a la referencialidad para producir sátira y fortalecer el absurdo cómico.

3.2. *Perfect blue*

En 1997 una película *Live action* de bajo presupuesto, que originalmente iba a ser un drama basado en una novela de Yoshikazu Takeuchi, se terminó convirtiendo en la ópera prima de Satoshi Kon y con ello una de las cintas animé más alabadas de toda la historia. Su director tampoco se quedaría atrás, no sería más que el pistoletazo de salida de una prolífica y reconocida carrera, rodeada de historias complejas, personajes profundos y un vanguardista e inconfundible despliegue visual.

Perfect blue relata la historia de Mima, una cantante *idol* que decide trascender del entarimado y enfocar su carrera a propuestas más serias del mundo del espectáculo, como la actuación. Lo que la joven chica no espera es que la presión laboral, adjunta al complejo personal de querer librarse del estigma social en el que su posición de *idol* le ha colocado, la llevará a desarrollar un severo delirio de persecución que poco a poco engendrará un alter ego que le atormentará sin descanso.

Las metonimias comienzan a afianzarse desde un aspecto por lo general ignorado por el público: la música. La banda sonora compuesta para esta pieza audiovisual posee propensiones erráticas y experimentales, con la intención de precisar los malestares emocionales de la protagonista; consolidar las disociaciones de personalidad; crear incomodidad en el ambiente; y trazar un halo que permita identificar a personajes.

Caso 1. Al inicio de la obra, a días del comunicado público donde la *idol* expresaba que abandonaba *Cham* (el trío del que hacía parte), Mima recibe un fax en su pequeño piso. El sonido de impresión inunda paulatinamente los tímpanos de la protagonista y de la audiencia,

mientras se leen repetidos pintarrajeos que expresan con furia la palabra “traidora”. El sonido de la máquina se comienza a transformar en un *loop* (pasa de diegético a extradiegético), es decir, en una repetición inacabable que se robustece con ecos, golpes y martillazos a objetos metálicos. La metonimia ha tomado forma y un simple ruido nos remite a un estado anímico de paranoia: un delirio de persecución, de estar siendo observado que nunca se va. El tañido se reitera escenas póstumas, cuando Mima visita el portal web que ha sido dedicado a ella, y en donde un ser anónimo documenta –cuasi morbosamente– su quehacer diario. También se repite cuando al subir al ascensor de su agencia, nota la mirada perturbadora de un fan de raro semblante en la puerta del edificio.

Caso 2. En un punto del largometraje, el reflejo que Mima comienza a ver, de sí misma, es respaldado por una canción; esta melodía, una serie de tonos agudos y pequeños quejidos, al igual que la anterior se compone a partir de *loops* comprendidos dentro de una métrica. La reiteración en el pentagrama de este *track* crea un nexo conceptual directo que hace referencia al pasado de la *idol*; un pretérito que se resiste a abandonarla.

Caso 3. En la antesala al tercer acto, cuando el acosador se muestra abstraído en la comodidad de su guarida, la banda sonora hace mimesis (auditiva por supuesto) con una escena inicial: aquella en la que Mima recibe una llamada a su domicilio y solo obtiene por respuesta una respiración constante. Así pues, la pista melódica –también con *loop*– se configura de tal forma que se asemeja a una inhalación y exhalación cadenciosa y amenazadora. Este sonido es una metonimia que aparte de hacer obvia referencia a la escena del asecho telefónico, remite a la obsesión enfermiza de Mi-manía (como se hace llamar el hostigador de Mima).

Al unísono, resulta muy llamativo el percatarse que, mientras este asediador desagradable comparte mails con “la supuesta auténtica Mima”, el *track* de la respiración oscilante se amalgama con el del lacerante fax. Esta combinación de reactivos forma una nueva metonimia, una que expone que *la paranoia y la obsesión se han vuelto reales y eminentemente peligrosos*. No en vano, cierto lapso onírico de Mima, muestra que es arrollada por una camioneta conducida por el acosador, mientras esta se encontraba persiguiendo a su proyección.

Caso 4. Escenas siguientes a la presentada en el Caso 3, ratifican aún más la condición dañina (paranoia + obsesión) de Mi-manía para con Mima. Durante la filmación, la *idol* se distrae y nota entre la multitud a su acosador; por unos segundos escuchamos el motor de un camión revolucionado, referenciando con esto al catastrófico sueño. Este último ejemplo lleva a la consumación de metonimias contenidas en otras metonimias. Ruiz De Mendoza-Ibáñez demarca, basándose en lo que postulan Kövecses y Radden (1998, 43), casos donde se presentan este tipo de *matrioskas* semióticas. Por ejemplo, siguiendo al pensador:

-Contexto: Una goma de borrar es reemplazada en un juego de ajedrez por una torre.

-Frase: (vii) *I am moving my rook to Q.*

“La expresión referencial *my rook* conserva su significado convencional pero representa metonímicamente a la goma de borrar que está sobre el tablero” (Ruiz De Mendoza-Ibáñez, 1999, p. 83). En otros términos: cuando digo mi torre (*my rook*) me refiero a la goma de borrar,

pero gracias al contexto y lo pactado frente al otro jugador, en términos de funcionalidad para el juego (una vez las fichas comiencen a moverse), la misma goma de borrar hace referencia a la torre.

Vinculando la teoría a *Perfect blue*, el motor del camión lleva a pensar en el sueño, el cual, inmediatamente nos transporta al trato entre Mi-manía y la aparente auténtica Mima (o séase el momento donde la paranoia y la obsesión, el caso 3 y 4, se fusionan). Esta pieza de finales de los 90's es el ejemplo perfecto de la transmutación de la metonimia en metáfora y viceversa; y esto se argumenta con la proyección que Mima tiene de sí misma: Una versión brillante y en apariencia pura que porta un vestido de ballet usado en sus presentaciones con Cham. Este reflejo parte como metonimia y representa un trastorno esquizofrénico, sin embargo comienza a crecer y a connotar mayores ideas... sobre todo porque se revela que esta duplicación de Mima también es bosquejada por Mi-manía. Entonces, esta bailarina comienza a inflamarse y a sugerir mayores ideas: miedo, delirio de persecución, fantasía, sensación de pesadilla, inocencia, inmacularidad, divinización, alucinación, desinhibición, desaprobación y aprobación de los actos (el primero para Mima, el segundo para Mi-manía).

Metz explica cómo se logra esta mudanza conceptual. El autor pone en la mesa un ejemplo bastante interesante. Un término metonímico como "Roquefort", que designa al queso, a la larga puede llegar a traer consigo una serie de virtudes específicas (por las que habrá una decantación única para que la metonimia se manifieste) que no solo designan al sucedáneo del lácteo como tal (catación, textura, olor, etcétera). "[...] las similitudes que aquí intervienen se establecen (en mi mente) entre una aldea y un queso, no entre dos palabras: similitudes 'referenciales', metafóricas" (Metz, 2001, p. 186). Esto hace referencia a cómo, según el autor, una metonimia puede constituir una especie de paso previo a la metáfora, gracias a que en su proceso de creación hay un salto de un trato literal del término a uno no-figurativo. Con el ejemplo de la Mima proyectada, se ve un brinco de contigüidad a semejanza, de una idea clara, singular y asentada como esquizofrenia, a una mucho más variopinta que rota y se traslada alrededor de un centenar posible de dominios.

Existe también el procedimiento inverso, de metáfora a metonimia dentro de *Perfect blue*. Ya en el clímax, se da a entender que quien auténticamente estaba sufriendo de doble personalidad era Rumi, la manager de Mima, y por lo tanto era la responsable de todos los asesinatos. Resulta muy particular darse cuenta que Mima ve a su representante como ella misma en vestido rojo, mientras que cuando la percibe reflejada en un espejo la contempla de manera auténtica: una mujer que roza los 50 años, con obesidad, en un traje apretado y con peluca. El alter ego ha tomado pleno control de la situación, el rompecabezas se arma. La percepción del eco de Mima pasa de sus múltiples visiones nuevamente a su estado original, solo que ahora alojado/desplazado en otro cuerpo.

El secreto está en la *Parametrización*, es decir "[...] seleccionar una característica quintaesencial del dominio fuente para aplicarla al dominio meta" (Ruiz De Mendoza-Ibáñez, 1999, p. 58). Las particularidades referenciales y naturales de la metonimia cambian con este movimiento, las reglas del lenguaje comienzan a tener excepciones. Un ejemplo claro lo tenemos en la expresión: "*María es solo una cara bonita*"; aquí el adjetivo '*bonita*' demarca

exactamente el elemento singular a considerar en la metonimia. En otro ejemplo, en la frase: *“Jim es la pistola más rápida del Oeste”*, se muestra cómo el adjetivo *‘rápida’* demarca exactamente el elemento singular a considerar en la metonimia (Ruiz De Mendoza-Ibáñez, 1999).

Con este trabajo de Kon, se parametrizó la imagen de Mima, y de todas sus representaciones, se adoptó una en concreto: esquizofrenia (aunque dependiendo el espectador esta propiedad quintaescencial puede variar; para unos puede representar envidia, locura, *doppelgänger*, etcétera; lo primordial es que solo se seleccione una del amplio catálogo).

Otras metonimias:

- Unos fotogramas iniciales muestran a Mi-manía observando a Mima bailar en el escenario; este está agachado y estira la mano con la palma abierta hacia arriba, con la intención de jugar con la perspectiva de su posición, y hacer parecer que sostiene a la *idol*, como si se tratase de un diminuta figura de porcelana que se mueve entre sus dedos. Estos planos presentan la situación psicológica del acosador, y además conecta con la idea de veneración.
- Cuando Mi-manía intercambia correos con la proyección de Mima, vemos que como jugada por parte de la dirección y para dar una sensación de agilidad a la conversación, las fotografías y posters que revisten las paredes del atestado cuarto comienzan a hablar: adoptan metonímicamente la postura de emisor.
- En el momento en que Mima despierta y cree estar en su habitación, pero descubre que es una réplica escalofriantemente fidedigna elaborada por Rumi, la metonimia que nos comunica que no es su domicilio real se da por la nula sustracción de elementos que hay en el espacio. Durante toda la trama vemos como el departamento de Mima evoluciona al igual que ella, y se evidencia como se deshace de ciertos objetos (el afiche o los peces por ejemplo); encontrarlo exactamente igual que al comienzo de la historia crea el nexo.
- Por último, un diálogo durante el enfrentamiento final entre Mima y Rumi es capaz de abarcar todo el proceso evolutivo de la protagonista hasta ese punto.
* Rumi: *Mima es una cantante pop –increpa a Mima mientras con un paraguas intenta asfixiarla-*.

* Mima: No me importa, yo soy lo que soy – responde la chica con tono desesperado.

Esta última frase lleva directamente a todo el proceso experiencial por el que la *idol* ha tenido que pasar, y realiza un surco importantísimo dentro del desarrollo de su personalidad. La metonimia se manifiesta porque comunica al espectador, que ahora Mima se acepta por lo que es y no por lo que quisiera ser o por lo que sus fans piden que sea.

Perfect blue retrata los desórdenes de personalidades disociativas (personalidad múltiple), y desde el inicio tiene muy claro que *la forma en cómo se transmite la sustancia* también es importante dentro de una historia. Es por eso que la cinta busca generar confusión al espectador al difuminar prácticamente por completo las barreras entre la realidad y la ficción, hacerle partícipe de un delirio existencial. ¿En qué momento se filma y en cuál no? ¿Hasta qué punto la fantasía es un reflejo retorcido del diario vivir? ¿Qué niveles pueden alcanzar la

verosimilitud de los sueños? ¿Cuántas proyecciones de Mima circulan entre los principales actantes? Lo irónico de este asunto, y quizá a modo de migas de pan, regadas durante toda la duración para que el espectador tenga una pista y una brújula para no perderse dentro de los revoltijos mentales, frecuentemente la misma película nos manifiesta: *“No hay forma que las ilusiones se hagan realidad”*.

Para consuelo de la audiencia menos perceptiva y a beneficio de la propia obra, tantas piezas sueltas alcanzan una hermeticidad asombrosa conforme más revisiones se hacen del filme. El juego inteligente con el montaje, o sea, con la forma de contar la historia, son la clave para entender este relato de Satoshi Kon. Para el director esta cinta animé del 97 fue un primer paso agigantado dentro de la industria; y años siguientes se le vería aún más inquieto, frenético y extravagante con sus demás trabajos (*Millennium Actress*, *Paranoia agent*, *Tokyo godfathers* & *Paprika*). A pesar de todo, no cabe duda que la animación sufrió un fuerte estremecimiento y una gran pérdida, cuando en 2010 un cáncer pancreático precipitadamente acabó con su vida a la edad de 46 años.

3.3. *Fantástico sr. Zorro*

Basado –libremente– en el libro *El superzorro* de Roald Dahl y dirigida por el pintoresco y simétrico Wes Anderson, esta película en *stop motion* del 2009 nos relata la historia del Sr. Zorro, un cánido con familia de clase media que entra en la crisis de la mediana edad. Así pues, con la intención de retornar a sus días de juventud donde se desempeñaba como cazador furtivo, nuestro héroe planea un robo triple a los tres granjeros más malos de todo el condado (Boggis, Bunce & Bean); sin embargo, este trío le declarará una guerra que envolverá a todos los animales del área circundante.

En este análisis nos centraremos en los dominios fuentes y metas, y su repercusión dentro de la metonimia. Antes, vale un inciso: esta característica no es exclusiva del metraje de Anderson, pues en las dos películas previas era 100% aplicable. Ya cerca de finalizar el ensayo resulta oportuno comentar un elemento que se encuentra latente siempre en toda clase de metonimias, y que no se había indicado por pertinencia, porque resultaba más efectivo resaltar cualidades peculiares que otras más típicas.

Ash, el hijo del Sr. Zorro plantea una subtrama dentro del desarrollo de la cinta que genera múltiples lecturas metonímicas. Desde el principio se dibuja al personaje como alguien extraño y “diferente” al resto de la mayoría. He aquí la primera aparición de la figura lingüística. Después de que el Sr. Zorro (Foxy para los amigos) le pregunta sobre su singular forma de vestir (todas sus prendas blancas, capa y pantalones metidos dentro de los calcetines), este solo escupe en el suelo. Acto seguido, Foxy mira a su esposa y dice: *“Bueno, supongo que es solo diferente”*. Una vez menciona esta palabra, realiza un gesto con las manos a la altura del rostro. La acción establece un contexto que aunque a la larga termina formando un símbolo, lo cierto es que se vuelve metonimia cuando escenas después el encargado de bienes raíces realiza el mismo ademán para referirse a Kylie y su poco ortodoxo modo de ser (solo efectúa la seña sin palabra alguna). Tras esto, hablamos de una metonimia con espacio fuente (el pequeño gesto) contenido en el meta (el concepto de diferente).

Continuando con Ash, cuando prestamos atención a su vestimenta y a los objetos que componen su dormitorio, se puede deducir el porqué de su “rareza”. En una de las paredes se observa el afiche de un zorro enmascarado con la frase *White Cape*: es un superhéroe. El poster crea un vínculo con la ropa que el pequeño zorro usó minutos atrás y nos comunica que Ash tiene a este personaje de cómics como un ídolo a seguir/replicar. Aquí, el espacio fuente (el poster del ‘Superzorro’) contiene al meta (figura ejemplar).

El mismo Kristofferson, primo de Ash, en perspectiva también funciona como metonimia. Es atlético, ágil, de pelaje blanco, atractivo para las chicas, sabe karate, se muestra diestro prácticamente en cuanto función le incitan a ejecutar, y recibe la aceptación de todos quienes le rodean. En cortas palabras, representa todo lo que Ash aspira a ser. Esta metonimia es de tipo meta (Ash) en fuente (Kristofferson).

Pasando a otros elementos propiciadores del tropo, durante “la escena de la piscina” (justo después de la llegada de Kristofferson a la nueva casa de Foxy y su familia), en el fondo –en un 3° o 4° plano sonoro- y entretanto la plática del Sr. Zorro y su esposa toma lugar, se puede percibir tenuemente la canción *Love* interpretada por Nancy Adams, y que fue célebre por aparecer en el largometraje de Disney: *Robin Hood* (1973), aventura también protagonizada por un zorro antropomórfico. La dulce y tierna melodía, que solo los más perceptivos detectarán, crea un puente entre estas dos películas con 36 años de diferencia, y propicia un ambiente apacible (todo va bien en la vida del Sr. Zorro). Tipo de espacio, fuente en meta.

Otras aplicaciones de la figura literaria hacen referencia a que un personaje es sedado a causa de las frambuesas con somnífero, las pupilas de sus ojos se vuelven un asterisco para enfatizar y representar la pérdida de conciencia. Tipo de espacio fuente en meta.

El color tiene una fuerte carga conceptual en el filme. Esta paleta repleta de anaranjados y ocre (psicológicamente apelan a lo antiguo, cálido y acogedor) es un homenaje que hace Anderson al autor de la novela original, Roald Dahl. De esta forma, concreta una metonimia ambulante que desplaza a la audiencia a una sensación de añoranza por una vida campirana repleta de calma... justo como la que Dahl siempre atesoró y representó en *El Superzorro*. Después de todo y según Wes Anderson, el escritor inglés se proyectó a sí mismo en el protagonista del libro. Tipo de espacio: fuente en meta (aunque este detalle puede conllevar a debates, ¿en realidad el color está dentro de la nostalgia, no podría ser al revés?).

La sombra, metonímica por naturaleza hace acto de presencia. Justo cuando El Sr. Zorro enfrenta a Rata, la puerta de la reserva de sidra se abre súbitamente y el contraluz esboza en el suelo la silueta de un ser que termina siendo la esposa miope del Sr. Bean. La sombra nos conecta con una potencial amenaza; se sabe que quien dio el portazo e irrumpió no puede ser el Sr. Bean (su contorno y complexión más que reconocible se había dado a conocer antes al público), por lo que se intuye que debe ser un empleado o ayudante de la granja. El espacio del dominio en este tropo, es de tipo fuente en meta.

Queda por resaltar el lobo negro que se vislumbra en el horizonte, segundos antes del epílogo. Por mucho, la metonimia más fuerte con la que carga la historia (y hasta confusa para alguna parte de la audiencia). El Sr. Zorro y sus amigos se han librado del peligro, pero

frenan la moto con sidecar cuando una silueta negra invade el límite de la vista. Un impávido e imperturbable lobo (no antropomorfizado) les mira estático desde la lejanía, y aunque el Sr. Zorro intenta comunicarse con él en distintos idiomas, no muestra señal alguna de movimiento. No es sino hasta que Foxy alza la mano empuñada hacia el cielo, cuando el animal azabache devuelve el gesto imitándolo; aquí, el Sr. Zorro no puede evitar conmoverse, por lo que sus ojos se enlagunan. Ha logrado comunicación con el lobo retornando a un instinto básico. El *canis lupus* representa un mensaje que previamente se ha ido esculpiendo y que significa *la belleza por lo salvaje*; y cabe recordar que fue la necesidad de sentirse como un animal, de retornar a su naturaleza lo que llevó a Foxy a realizar el robo triple. En resumidas cuentas, el lobo referencia y celebra la virtud de lo indómito. Tipo de espacio: meta en fuente.

Como cualquier obra de Wes Anderson, *Fantástico Sr. Zorro* evoca un mundo con un estilo propio, un microuniverso milimétricamente detallado y estéticamente soberbio (*stop motion* de altísimo nivel), que asimismo aprovecha los recursos primarios de la novela y los potencia. La visión que Anderson tiene de la historia de Dahl le lleva a abordar nuevos conflictos personales en sus actantes; este desarrollo les concede tridimensionalidad y les libra de la vacuidad y transparencia con la que fueron engendrados (sin ningún ánimo de desmeritar la novela infantil del escritor, cuya esencia libre de pretensiones es encantadora y perfecta para su público focal). Una vez tiene a sus personajes amplificados, Anderson encauza la trama por nuevos caminos y a la larga reconfigura una historia estrictamente para niños, en una con la que todo público puede gozar. Un resultado evidentemente fantástico.

4. Reflexiones finales

El recorrido recién sorteado deja una serie de elementos a deliberar.

El primero de todos: las figuras tropológicas si bien pueden ser autóctonas del lenguaje escrito, no están exentas de trascender su naturaleza y vincularse con otros tipos de comunicación.

Segundo: la figura literaria se ve condicionada al entrar a otro terreno lingüístico. Este nuevo medio le brinda posibilidades de crecer (otorga excepciones a reglas conocidas), aunque también restringe algunas de sus funciones (la vinculación de la anáfora, tropo abordado por Ruiz De Mendoza-Ibáñez, en papel opera de maravilla pero sobre la pantalla grande se difumina terriblemente haciendo casi imposible ubicarla).

Tercero: de la animación tradicional, pasando por la CGI y llegando al *Stop motion* (y dicho sea de paso analizando productos de Japón, E.E.U.U. y Reino Unido, respectivamente), este tipo de cine ofrece posibilidades iguales o más grandes que las que el convencional podría entregar. Lo anterior, porque la animación posee virtudes intrínsecas, congénitas... como una fuente de creatividad incalculable y estimulante, y una inclinación hacia lo surreal y caricaturesco (exageración de rasgos o situaciones), donde la personificación de animales u objetos brindan aún más opciones de jugar y explotar con brillantez e inteligencia, el entorno/universo donde el movimiento toma parte. Frente a las figuras tropológicas, como se pudo presenciar en el análisis, operan con naturalidad absoluta y hasta con posibilidades de expandirse gracias a las cualidades del medio.

Cuarto: la importancia y funcionalidad de las figuras literarias. A partir del caso (viii) *Nixon bombardeó Hanoi*, Ruiz De Mendoza-Ibáñez realiza el siguiente argumento:

Nótese que las implicaciones que surgen del uso de la metonimia no son exactamente las mismas de las que se obtendrían de la paráfrasis <El personal militar bajo las órdenes de Nixon bombardeó Hanoi>, en las que se pierde el sentido de responsabilidad que [el ejemplo] atribuye a Nixon por ser el sujeto agente de la oración (1999, p. 72).

Lo anterior nos da a entender que una metonimia no solo cumple con la función de reforzar el tono y la severidad de una expresión, sino de acortar caminos lingüísticos y gramaticales (una síntesis exacta de lo que se quiere decir, utilizando menos elementos sintácticos): practicidad del lenguaje. Dentro del mundo de los 35mm las figuras tropológicas incentivan a pensar y a contemplar la imagen más allá de lo que el encuadre puede o no mostrar; es decir, a buscar la epifanía entre líneas, ese mensaje oculto que esperaba ser leído, capaz de reforzar y/o recrear a la historia misma.

Figuras literarias y cine animado, indiscutiblemente, un acoplamiento que trae a la luz un sinfín de relecturas, que expone el andamiaje complejo de piezas en apariencia simples e ingenuas.

Referencias

- Hernando, A. (2002). *Arqueología de la identidad*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Jakobson, R. & Halle, M. (1980). *Fundamentos del lenguaje*. Madrid: Editorial Ayuso y Editorial Pluma.
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario: Psicoanálisis y cine*. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Ruiz De Mendoza-Ibáñez, F. J. (1999). *Introducción a la teoría cognitiva de la metonimia*. Granada: Granada Lingüística y Método Ediciones.

Filmografía

- Adamson, A. & Jenson, V. (Dir.). (2001). *Shrek* {Cinta cinematográfica}. Estados Unidos: DreamWorks Animation.
- Aderson, W. (Dir.) (2009). *Fantástico Sr. Zorro* {Cinta cinematográfica}. Estados Unidos: American Empirical Pictures.
- Kon, S. (Dir.) (1997). *Perfect blue* {Cinta cinematográfica}. Japón: Rex Entertainment.