

El cine del engaño. Análisis de la alegoría en el Barroco filmico

MARÍA JOSÉ MARÍN CARDONA¹

Artículo recibido el 21 de marzo de 2020, aprobado para su publicación el 28 de mayo de 2020

Resumen

La utilización de la alegoría en el cine, como figura retórica, conduce a pensar la posibilidad de su presencia al interior de la imagen y/o en el montaje, al igual que en toda la el filme como relato, es decir la idea de que una película puede ser una alegoría. Esta investigación se interesó por el análisis de diferentes filmes que, de un modo u otro, utilizan estrategias alegóricas que invitan al espectador a asumir un rol activo. La pregunta de base es ¿cómo funciona la alegoría en el cine que privilegia un régimen de escritura barroca (no como período histórico sino como estilo)? A través de tres películas (corpus intencional), en el campo de los estudios fílmicos con una orientación hermenéutica, se concluye que este cine, tanto en el montaje como en el relato, de-construye y desmonta significados, para el caso, en relación con la vida, la identidad y las condiciones de un mundo capitalista.

Palabras clave: Estudios en cine; Cine barroco; Retorica cinematográfica; Alegoría; Discurso fílmico.

1. Introducción

El ser humano se pasa su vida en una constante búsqueda de sentido, en la construcción de significados; de sí mismo, de su existencia, de los hechos y del mundo que lo rodea. Para esto tiene a su alcance una herramienta desarrollada a lo largo de miles de años por diversas culturas. Sin embargo, y a pesar de lo sofisticado de este recurso que conocemos como lenguaje, este no es totalmente diáfano al momento de comunicarse. Esto se debe a que el lenguaje no es natural, es un artificio, un instrumento que permite la construcción de significados. Y lo que se construye es susceptible de decadencia, de un ciclo vital y, en últimas, de ruinas. Para construir significados el lenguaje cuenta con unas herramientas conocidas como figuras retóricas que son artefactos que se utilizan en campos como la política y las artes (escultura, pintura, arquitectura, literatura, danza, música y cine), entre otras, a través de los cuales el ser humano potencia toda su expresión. La alegoría es tan solo una de esas formas para construir significados y en el séptimo arte encuentra un nicho apropiado para dar sus mejores frutos.

1 Estudiante de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo y del Programa de Derecho de la Universidad de Manizales. Correo electrónico: mjmacar@hotmail.com

Desde esta perspectiva, el lenguaje como un sistema de signos que sirven para representar ideas de manera oral, visual o escrita, cuenta con figuras retóricas como herramientas que permite representar diferentes ideas de acuerdo a muchos factores, entre ellos el contexto en el que son elaborados y recibidos. Todas esas variables deben ser tenidas en cuenta en el momento en que se quiere decir algo, pues cuando se tiene un discurso, esto es, un conjunto de razonamientos con los cuales se expresa alguna tesis, es importante hacer que este sea comprendido. De esta forma, se accede a las figuras retóricas como recursos del lenguaje para comunicar-persuadir de una manera poética, es decir, para construir significados, en el caso del cine, mediante imágenes, sonidos, movimientos, contextos, etcétera. Aquí interesa dar una mirada al uso de la alegoría, sin desconocer la presencia en el lenguaje fílmico de otras figuras como la metáfora, el símbolo, la metonimia.

En este marco y con la intención de abordar las formas en que cierto cine representa una realidad a través del lenguaje simbólico o el régimen de escritura en el cine barroco, se pretendió responder a la pregunta ¿cómo funciona la alegoría en el cine que privilegia un régimen de escritura barroca (no como período histórico sino como estilo)? A la base de este interrogante se revisa la alegoría como una herramienta para deconstruir el cine. Para ello se analizan tres filmes que se pueden catalogar, dentro del cine de ficción que invita al espectador a estar alerta respecto a lo aparece en pantalla.

2. Referente conceptual

2.1. En el marco de las figuras retóricas

La disciplina que tiene por objeto de estudio el discurso es la retórica y por eso su propósito es garantizar su eficacia. Para ello, como explica Barthes (1966), esta dividió la elaboración del discurso en cinco fases (inventio, dispositio, elocutio, memoria y actio), y sistematizó un conjunto de reglas, procedimientos y técnicas del uso del lenguaje. Con todo lo anterior están directamente relacionadas las figuras retóricas, sobre todo con la fase tres de la preparación del discurso, o sea la elocución, en donde lo que se lleva a cabo es una elaboración lingüístico – semántica, la cual determina el orden y la relación entre los materiales temáticos, seleccionados y estructurados en las etapas uno y dos respectivamente, a través de artificios lingüísticos o figuras.

En ese orden de ideas, la retórica se vale de esas herramientas llamadas figuras para lograr su cometido de transmitir los mensajes discursivos de tal manera que estos además de entenderse, conmuevan, deleiten y persuadan a su receptor. De ahí que escuchemos siempre la palabra figuras junto a su apelativo retóricas. Ahora, ¿qué son las figuras retóricas?

Una figura es un desvío que se puede dar en distintas dimensiones. Si hay un desvío en un modelo gramatical se trata de una figura semio- sintáctica. Si se desvía la relación signo-emisor-receptor, se está irrumpiendo en el modelo de la comunicación y por lo tanto hay presencia de una figura pragmática. En tercer lugar, si hay un desvío en la relación signo – modelo de realidad, la figura es de tipo semio-semántica (Mayoral, 1994).

Otra forma de concebir las figuras retóricas es a través de su tarea de transposición. Trasponer significa trasladar o cambiar y lo que hacen las figuras es cambiar el sentido habitual de un signo a través de una expresión impropia suya. En otras palabras, las figuras trasladan la nominación original de algo para evocar una nueva significación, un segundo sentido que no es el que corresponde normalmente al significante. El resultado pues del ejercicio de transposición es la aparición de un sentido indirecto, ya que la figura dice algo, pero significa una cosa diferente a lo que se dijo.

Como se afirmó anteriormente las figuras tienen una relación estrecha con la tercera fase de la elaboración del discurso, la elocución. Esto se da, puesto que estas hacen referencia a la forma y disposición del discurso, la manera en que este es expuesto o presentado. Las figuras caracterizan pues la actitud y la manera de ser del lenguaje dentro del mismo. Es por eso que la doctrina de la elocución gira alrededor de un entramado de virtudes del discurso. Esas virtudes vendrían siendo las mismas figuras y en términos generales pretenden un ideal de perfección en el dominio del lenguaje. Las virtudes gramaticales, por ejemplo, buscan la pureza idiomática. En este punto es pertinente hacer una pregunta al aire: ¿puede ser puro el lenguaje? De otra parte, las virtudes retóricas procuran claridad y ornato lingüísticos, en otras palabras, decoro: que los signos utilizados sean convenientes en cuanto lo que se quiere decir y armónicos entre ellos mismos. Así como hay virtudes, existen los vicios que provocan el efecto contrario: oscuridad, ininteligibilidad, ambigüedad y desorden. Sin embargo, ¿Acaso esas cualidades no le dan también carácter a un discurso? ¿No son también figuras?

Virtudes o vicios operan a través de ideas accesorias. Estas son su fuente o fundamento, ya que dan origen a los tantos sentidos figurados. Las ideas accesorias son la expresión e impresión de una emoción que se suscita al nombrar algo, además de significar lo que es en sí mismo. Cuando cualquier cosa es enunciada y no significa algo más allá que su significado corriente se produce una idea significada o principal, pero cuando se enuncia algo y significa otra cosa diferente, se trata de una idea agregada o accesoria que surge de una asociación o relación entre dos ideas u objetos. Las figuras viven al interior de las ideas accesorias. Las primeras se sirven de las ideas accesorias preexistentes llamando a una idea principal con el nombre de una de sus ideas accesorias, sin explicitar qué tiene que ver la una con la otra porque su relación se subentiende y con eso es más que suficiente. Las figuras se gestan pues a través de la recordación que no es más que una asociación de ideas u objetos o una apelación indirecta entre estos.

A fin de cuentas, lo que hacen las figuras retóricas no es nombrar un objeto sino sugerir la idea de este indicando la actitud psicológica del sujeto respecto de lo que habla. Las expresiones figuradas significan sentimientos como pasión o desprecio, provocados por una idea principal, y no solo están en su significación cruda, simple. Por eso cuando un sujeto tiene acceso a una figura retórica es conmovido positiva o negativamente, porque conoce la idea principal a través de experiencias de corte sentimental que le fueron transmitidas. Los recuerdos no son más que la evocación de un sentimiento que algo nos produjo. Así las ideas accesorias nacen de la vinculación entre una idea principal y un recuerdo. De la misma manera en que un olor o una canción evocan en el imaginario de alguien siempre a una persona en especial y hurtan por lo tanto su nombre, ni el olor ni la canción van a volver a ser descritos por ese alguien a través de las convencionalidades del lenguaje.

Siguiendo a Mayoral (1994), otra forma de explicar el proceder de las figuras retóricas es a través la transgresión. Esta práctica consiste en la infracción que distintas operaciones lingüísticas cometen sobre normas o más bien sobre los diferentes planos lingüísticos (fonológico, morfológico, sintáctico, textual, gramatical, semántico, entre otros), con el fin de dar origen a las figuras, que como se ha venido diciendo son unidades lingüísticas de carácter secundario.

En relación a todo lo anterior y de acuerdo a Todorov (1993) se puede hablar de una vieja y una nueva retórica. En la primera las figuras son ese medio estilístico que busca lo apropiado, lo conveniente, porque además se cree que el lenguaje puede ser transparente y tener significados unívocos. Allí la retórica no es más que una enumeración de figuras, un listado de herramientas, única cosecha de una época que ya pasó. En la nueva retórica se tiene una visión contemporánea de las figuras, porque estas no están agotadas, son recursos profusos del lenguaje que posibilita tantas variaciones como el ingenio humano lo permita. Por lo tanto, la figura enriquece, crea y sigue teniendo la capacidad de movilizar alma e intelecto. Además, ya no se dice lo que es pertinente y adecuado porque lo que realmente importa es el discurso en sí mismo, su contenido. Finalmente, desde el punto de vista de su forma todo lenguaje tiene su presentación, su figura, y no hay nada que no sea figurado.

2.2. La alegoría como figura retorica

En el campo de las figuras retóricas se puede afirmar que el lenguaje tiene varias vías por medio de las cuales encuentra o construye significados. Una de ellas, la alegoría, del griego ἀλληγορία, que en su connotación de significado simbólico o de figuración representa ideas a través de componentes clave de la experiencia cotidiana (objetos, personas, animales, etcétera). Así, la alegoría es un signo, debido a que tiene el potencial de representar o designar alguna cosa. Pero ese signo tiene unas características que lo hacen ser alegoría y no otra cosa, y que además ha adoptado usos diferentes a través de los cuales se hace más fácil dilucidar esas características suyas. Por eso una opción práctica para su estudio es el análisis de sus usos, que a grandes rasgos han sido dos: el uso didáctico y la alegoría como ruina.

Desde el uso didáctico, la alegoría es un artificio cuyo significado abstracto encarna en un objeto o en una idea más cercana al mundo material o físico que es utilizada a manera de ejemplo. A partir de esta definición la alegoría puede ser confundida con mucha facilidad con el símbolo o la metáfora. De cierta manera el símbolo, parafraseando a Todorov, cumple la misma función que la alegoría, puesto que le proporciona vida – casi material- a una abstracción. La diferencia es que el símbolo realiza esta tarea naturalmente mientras que la alegoría lo hace de manera artificial. Por ejemplo, el color negro representa la muerte por sí mismo, es decir, de manera natural el negro simboliza la muerte. Cosa que no sucede, por ejemplo, con la célebre representación de la “justicia”, la cual es alegórica. Allí la idea de la justicia, que ni siquiera el lenguaje verbal puede aterrizar con precisión y claridad, toma forma. Pero no lo hace de manera directa como lo logran los símbolos, sino que es producto de una especie de maquinación o diseño. Cualquier persona asociaría el negro con la muerte, pero de un grupo de niños de seis años saldrían múltiples interpretaciones de la representación de la justicia.

También se ha dicho que la alegoría es una metáfora única, presentada en una sucesión continúa. En otras palabras:

La alegoría se define, como lo había dicho Cicerón, como una serie de metáforas, como una metáfora concatenada. A veces esto plantea problemas que reaparecen en la definición del ejemplo: pues éste, a diferencia de la metáfora, conserva el sentido de la afirmación inicial que lo contiene y, sin embargo, Quintiliano lo vincula a la alegoría (Todorov, 1977, p. 33).

Con la metáfora sucede lo mismo que con el símbolo. La alegoría pareciera ser una metáfora, pero no lo es, solo recurre a ella, por ejemplo, en: “La justicia es una señora con los ojos vendados [...] es una señora que sostiene en su mano derecha una espada [...] es una señora que sostiene en su mano izquierda una balanza...”. En este caso se observa una cadena de metáforas que por separado nada dicen, que no acercan a la justicia como concepto, pero cuando todas esas metáforas se suman, se aprehende el significado de la justicia. Por lo tanto, la alegoría no es una metáfora sino una cadena de metáforas, donde el significado del conjunto de metáforas se debe reconocer a partir de cada una de ellas, porque allí la tarea del alegorista es suministrar las pistas para descifrar el sentido o significado correcto.

Es notorio cómo a través de esta primera acepción de la alegoría, vista desde su uso didáctico, el lenguaje puede tener un segundo significado diferente al propio y cómo esta figura tiene una función ilustrativa o moralizante, ya que pretende explicar conceptos abstractos a través de imágenes. Sin embargo, a partir del siglo XIX, esa manera de mirar la alegoría pasa a ser la visión tradicional de esta.

Mientras en su primer uso la alegoría logra ilustrar un significado, en el segundo deriva en cientos de ellos. Ahora bien, *la alegoría como ruina* es un concepto de Walter Benjamín (1989). A través de éste, el filósofo alemán quiso dar a entender que no hay un sentido o un significado. Esto debe ser mirado desde un punto de vista existencial en el que radica el origen de la palabra ruina: en la vida no es posible encontrar un sentido, esto de ser posible solo se encuentra a posteriori, a través de la muerte. La alegoría es deconstrucción, se vale de ruinas, se alimenta de ruinas para construir significados y las ruinas existen donde habita la muerte. Así el sentido se encuentra después, como si se mirara hacia atrás la vida que ya fue y por eso el trabajo alegórico es nostálgico, además porque intenta asir un único sentido y en esta imposibilidad el mundo alegórico se convierte en una selva ilegible de complejidad y exceso de sentidos.

En este orden de ideas la alegoría desbarata lo conocido y su trabajo consiste en descifrar el sentido- como si se tratara de un jeroglífico- que no es uno solo. Para entender esto y, en últimas, cómo funciona la alegoría, el autor José Luis Brea (1991) señaló cuáles son sus estrategias por medio del área de lo visual y del arte vanguardista.

Por citar un caso, en las obras del surrealismo, según analiza José Luis Brea (1991), es frecuente encontrar la reunión de objetos u elementos que normalmente no estarían juntos porque sus espacios originales son totalmente distantes y ajenos entre ellos, sus espacios representacionales deberían ser otros y nunca los mismos. Es a través del procedimiento

alegórico de yuxtaposición que estos elementos se encuentran en planos que hacen entrar en crisis al receptor, pues hay un entrecruzamiento de significados y por lo tanto una subversión de la representación.

Antes de darse la yuxtaposición debe desarrollarse la fragmentación, a través de la cual se arrancan los elementos -que luego serán yuxtapuestos- de su contexto y realidad, siendo así aislados y despojados de su función. Después de acumular fragmentos estos se reúnen de forma yuxtapuesta, como sucede cuando se juntan texto e imagen en un mismo plano o una sombrilla con una máquina de coser “Encuentro de paraguas con máquina de coser” de Salvador Dalí. El resultado pues es la intención de fijar un sentido que anteriormente ya estaba claro cuando cada uno de los elementos yuxtapuestos estaba en su lugar de origen. Allí eran portadores de significados, pero al ser secuestrados y llevados a otro sitio se convierten en signos vacíos de sentido. Finalmente, al reunirse con otros signos que fueron objeto del mismo trajín surge no solo un nuevo sentido sino muchos nuevos sentidos.

Haciendo un repaso, el primer paso alegórico es la apropiación. Es importante aclarar que esta por sí misma ya produce una alegoría. Por ejemplo, la reproducción de imágenes preexistentes hace que el artista diga otra cosa a partir de la nueva imagen, diferente pero parecida a la que usurpó. Lo mismo sucede con la fotografía que captura un momento transitorio y lo confisca de su entorno. Pero en resumen el procedimiento alegórico se condensa en dos pasos: extracción y recolocación o montaje de los fragmentos arrebatados, donde en el último paso son armados y organizados dentro de una nueva totalidad, un nuevo espacio que no es más que un collage.

2.3. El barroco y el cine barroco

Después de revisar la noción de alegoría y sus estrategias en lo visual, es clave contextualizar su presencia en el cine, particularmente su uso en el cine barroco que, al igual que otras figuras retóricas, se manifiesta en el campo de lo visual. El periodo barroco suscita una idea muy diferente a la que se tiene habitualmente, puesto que no se trata de la denominación solo como un periodo histórico con el cual se hace referencia a las obras artísticas desarrolladas entre los siglos XVII y XVIII en la música, la pintura, la arquitectura y la literatura. Para Michel Foucault (1966) el barroco es el tiempo de los sentidos engañosos. ¿Tendrá esto alguna relación con el uso de la alegoría?

Barroco y alegoría están totalmente emparentados. Donde hay barroco hay alegoría y donde hay alegoría hay barroco. Este argumento encuentra sustento en algunos tópicos analizados por el profesor José Luis Brea en sus textos *Nuevas Estrategias Alegóricas* (1991) y *Nole Mi legere. El enfoque retórico y el primado de la alegoría en el arte contemporáneo* (2007). Para no hacer una reducción a la perspectiva de Brea, es necesario abordar lo que él denomina semiotización del mundo y economía barroca.

Debido a la aparición de los medios masivos de comunicación y al modo de producción capitalista los objetos son fetichizados en su forma de mercancía. Esto quiere decir que cualquier cosa que sea susceptible de venderse o comprarse, a pesar de ello tiene la posibilidad de representar algo; o en su defecto que todo aquello que pueda llegar a significar algo es

puesto para la venta. Todo lo que se encuentre en el espacio público deviene potencial alegoría, texto, imagen, objeto, palabra, personas incluso. A partir de su apropiación, extracción, recolocación y montaje, así se semiotiza el mundo.

En cuanto a la economía barroca, es un asunto que tiene que ver con la escritura. Como bien señala José Luis Brea, cuando se escribe no se hace otra cosa que registrar signos y, en último, significados. Esto se hace a través de dos elementos que normalmente se excluyen. El primero de ellos, la imagen, muestra los significados mientras que el otro elemento, el texto, los anuncia, los dice, los nombra. En la escritura barroca, esa rivalidad entre texto e imagen se acaba, puesto que ambas escrituras se encuentran en la alegoría, en su estado natural, para complementarse en sus eventuales transformaciones.

La alegoría, para Brea (1991) rompe con la representación, o sea, los significados únicos y diáfanos; convierte la significancia en algo fugaz y la dota de la capacidad de representar muchas cosas sin poder fijar tan ni siquiera una de ellas. En segundo lugar, señala el pensador, la alegoría hace parte de una estética del acontecimiento, ya que intenta capturar cada una de las diferencias de lo que es en el proceso de su devenir. Como consecuencia el discurso está siempre en constante deslizamiento y metamorfosis. Esto implica una expansión de la representación y una cinemática signifiante, lo que es igual a sobrecarga y exceso: ambos rasgos característicos del barroco.

De esta manera, la sobrecarga implica un exceso de elementos en el sistema de representación. Pero también se produce otro exceso en la forma porque se excede la finalidad de perfección de la representación de la realidad. En consecuencia, se crea una nueva realidad que es artificial y que rompe el orden normal de percepción, ya que por su artificialidad no se parece a nada, a pesar de haber tomado elementos de la realidad. Sin embargo, la representación barroca es relativamente natural porque existe una ilusión de realidad. Entonces el barroco supone una perfección de tendencia naturalista, una simulación perfecta de la realidad.

Por otra parte, el exceso de elementos hace que el barroco sea un discurso excéntrico en cuanto no expresa una verdad gracias a la abundancia de significados que produce, entonces el barroco es una complejidad que siempre está en crecimiento. Anteriormente se había dicho que el mundo de la alegoría era una selva ilegible de complejidad (tal vez a eso se refería Foucault). Pues bien, el mundo de la alegoría es el barroco.

Otro rasgo distintivo del barroco es la artificialidad y tiene que ver con dos ideas que ya fueron expuestas además de aquella del exceso. La primera está relacionada con la escritura alegórica, en la cual hay siempre un nuevo significado a partir de las posibles combinaciones entre texto e imagen, y por lo tanto no hay un lenguaje original y esta resulta siendo artificial. La segunda es la del deslizamiento y metamorfosis del discurso, según la cual volvemos a concluir que donde hay alegoría hay significados contruidos, y por lo tanto temporales y artificiales; y donde hay alegoría hay barroco.

Por último, el barroco se reconoce fácilmente por la presencia de fragmentos. El verbo romper viene de la palabra fragmento, ya que su etimología viene del latín *frangere* que traduce romper. Omar Calabrese en su libro *La Era Neo Barroca* escribe:

A diferencia del detalle el fragmento aun perteneciendo a un entero precedente no contempla su presencia para ser definido; más bien: el entero está in absentia [...] De hecho la geometría del fragmento es la de una ruptura en la que las líneas de frontera deben considerarse como motivadas por fuerzas (por ejemplo, fuerzas físicas) que han producido el 'accidente' que ha aislado el fragmento de su todo de pertenencia (1987, p. 89).

Lo que sucede, pues, es que al aislarse ese fragmento de su lugar hay un doble rompimiento, del entero al cual pertenecía y de la representación.

Además de los fragmentos, la utilización de detalles también es propia del barroco. La palabra detalle proviene del francés renacentista *detail* que significaba cortar de, lo cual supone que existe un sujeto que realiza la acción intencional de cortar aquello que le interesa de una unidad. Al cortar, el sujeto quiere realzar lo que corta y a su vez esto implica un estado de las cosas anterior y diferente al resultante del corte. Así, el detalle, en primer lugar, se reconoce a partir de su unidad.

Entre detalle y fragmento existen semejanzas y diferencias. La diferencia es que el detalle se reconoce más fácilmente en su relación con la unidad a la que pertenecía, ya que esta es clara porque la constitución del detalle tuvo una razón de ser para quién detalló y por eso hay una relación casi lógica entre el detalle y su unidad. Lo cual no es posible que suceda con el fragmento porque como ya se dijo, el fragmento es el resultado de un accidente o de un arrebato que no facilita definir su relación con la unidad a la que pertenecía. Estas características del detalle y el fragmento a pesar de ser contrarias, constituyen la semejanza entre ellos, la misma que los hace ser rasgos propios del barroco. Lo que estos tienen en común es un fenómeno que Calabrese denomina "ocaso de la integralidad" y que explica de esta manera: "El hecho es que el detalle de los sistemas o su fragmentación se hacen autónomos, con valorizaciones propias y hacen literalmente perder de vista los grandes cuadros de referencia general" (1987, p. 105). Cuando los detalles y los fragmentos dejan de ser parte de su conjunto, de su totalidad inicial y originaria, esta integralidad sufre cambios y por eso se habla de barroco, porque hay desmoronamiento y rupturas (en este punto es importante recordar la definición de alegoría de Walter Benjamín).

Una vez reconocidas las principales características del barroco y profundizada la idea de su relación intrínseca con la alegoría, se hace posible abordar ambos conceptos en el campo de lo visual y más específicamente en el cine.

Para empezar, ¿Cuál es el régimen de escritura del cine barroco? Antes de responder este interrogante debe explicarse qué es el régimen de escritura en el cine. Este no es más que una serie de decisiones que le otorgan identidad y por qué no estilo a cada película, como quien escoge qué pantalón ponerse y con qué zapatos acompañarlo. Se decide cómo se quiere representar. Según Francesco Cassetti las decisiones para la hechura de un filme son dos. Primero debe determinarse si se quiere lo neutro o lo marcado. Y luego si solo se va a acudir a lo neutro o a lo marcado, o si por el contrario se quiere hacer una mezcla de ambas.

En cuanto al régimen de escritura barroca, Cassetti afirma que "... se define mediante elecciones lingüístico expresivas caracterizadas por la marcación y la homogeneidad. De ahí

que presente opciones extremas, radicales, sobre las que se trabaja insistentemente y con exclusividad: si se adopta una solución no marcada es solo para que actúe como transición fugaz entre dos momentos marcados” (1990, p. 116). Entre los opuestos que menciona el italiano se encuentran la presentación naturalista y la distorsión figurativa de las apariencias, las imágenes planas y las profundas; en la iluminación, la oscuridad y las revelaciones luminosas; en cuanto a color, el blanco, el negro, el gris y la vivacidad cromática; y por último respecto a la movilidad se trabaja con el estatismo y el dinamismo. De esta manera se rompen las reglas de la representación corriente.

Para una mejor comprensión existen ejemplos más claros de elecciones marcadas dentro de una película. En cuanto al montaje, por ejemplo, los planos se encuentran sobrepuestos unos sobre otros, se pasa de uno a otro abruptamente sin que haya ningún tipo de conexidad o transición entre ellos. En el caso de la composición del plano, esta es tan trabajada que se obtiene ese exceso barroco de perfección que produce la confusión entre lo artificial y lo natural. Los movimientos de cámara son nerviosos, convulsivos, los acercamientos van y vuelven vertiginosamente. Entre otras cosas se usan luces que desenfocan, cambios en las tonalidades de los colores, congelamientos y aceleramientos. La musicalización del filme no tiene relación alguna con lo que las imágenes muestran, lo único que logra es confundir e incomodar al espectador.

Precisamente lo que turba al espectador es la ausencia de neutralidad en la escritura de los filmes, las decisiones marcadas, extremas y opuestas que toman sus directores. La experiencia cinematográfica se torna aberrante pues estaba acostumbrado a la representación clásica en la cual existía una estructura semántica caracterizada por un montaje en el cual había un escalamiento entre los planos que orientaba al espectador. Respecto al régimen de escritura clásica escribió Cassetti:

En primer lugar se muestra por completo el espacio de la acción, luego la acción y el espacio se fragmentan en más encuadres y finalmente se muestra de nuevo todo el espacio representado en una visión unitaria. El espectador, de este modo, sabe siempre lo que está mirando y dónde se encuentra, como si percibiera una acción continua en un espacio fluida (1990, p. 114).

No obstante la diferencia en la contextualización del espectador, al igual que en el cine clásico, en el barroco se mantiene el interés de continuidad narrativa y la idea de extensión de la vida misma, aunque comience a introducir elementos subjetivos que proporcionen puntos de vista al interior de los productos fílmicos.

Esto sucede con los cortes de tensión en la imagen, otro mecanismo para reconocer el carácter barroco de una película, los cuales no son más que una forma de construir la película a partir de detalles. Estos pueden hacerse usando el zoom y la cámara lenta, técnicas que tienen una función estetizante y que permiten comunicar la percepción de una subjetividad dentro de la historia del filme, su mirada sobre las cosas, las personas o los acontecimientos que componen el relato. El uso de la cámara lenta puede generar dos tipos de detalle, el temporal y el narrativo (Cfr. Calabrese, 1987). El primero de ellos pretende crear esa tensión que busca el punto máximo de una acción dramática, mientras que el detalle narrativo tiene

por objetivo presentar los acontecimientos del relato de manera tal que se sucedan con apariencia de tiempo real.

Por todas estas características, el cine barroco es un *cine manierista*. El manierismo fue la denominación del estilo artístico desarrollado en medio del renacentismo y el barroco, la cual se reconocía porque dejó de cumplir los parámetros impuestos por el clasicismo (composición proporcionada, equilibrada, armónica y naturalista), ya que estos coartaban la creatividad y la libertad de expresión de los artistas. Lo mismo pasó en el caso del cine, solo que ahí, el manierismo se encuentra en el intermedio del clasicismo y el cine posmoderno (siendo estas, las tres líneas de transformación histórica del cine hollywoodense- sistemas de representación cinematográfica). En este último se rompe por completo la dinámica de naturalidad.

Una mirada comparativa entre estas tres formas de hacerse cine y un listado de las características del manierismo servirán para abarcar de una manera más amplia lo que es el barroco en el cine, el porqué de su aparición e integrar todo lo que hasta el momento se ha dicho al respecto.

El cine clásico norteamericano de las décadas de 1920, 1930 y 1940 es un conjunto de relatos míticos y simbólicos (Cfr. Gonzales-Requena, 2006). Su narrativa por lo tanto trataba de los orígenes de las culturas y sus individuos, definiendo sus principios morales y la dirección de su porvenir. Esto es posible gracias a que el símbolo es compañero fiel del mito. En el cine clásico lo que simboliza los valores de los individuos y la sociedad es la figura del héroe, sus propósitos y sus sacrificios. El héroe simboliza los valores y hace que su realización sea deseada por los sujetos que conforman una sociedad. En el siglo XX el único discurso artístico que se construía en torno al mito (y simbólico) era el cinematográfico, el resto habían tomado el camino de la deconstrucción (y la alegoría).

En el cine posmoderno ya no resta nada de naturalidad, la razón exterminó al mito y los procesos de simbolización son nulos. El resultado: representaciones vacías. Y en este punto, sin símbolos y sin mitos, no queda nada para reconstruir. La finalidad de los productos cinematográficos es el mero entretenimiento. Hay un vacío de sentido.

En medio de estas dos polaridades, como bien enfatiza Jesús Gonzales-Requena, existe un trecho llamado manierismo. En los años de 1950 y 1960, el cine clásico pareciera seguir existiendo pues las formas superficiales de su relato aparentemente siguen vigentes. Pero su esencia ha desaparecido porque la puesta en escena, la construcción de la representación, ya no se construye simbólicamente, sino que se autonomiza y el resultado es un trabajo de escritura fílmica cada vez más sofisticado, refinado y autónomo. Debido a esa desaparición del símbolo, en el manierismo el mito comenzó a debilitarse y entró en crisis la función del héroe al interior del film.

En resumen, los rasgos manieristas, parafraseando a Requena (2006), son:

1. Se introducen variaciones a la estética de la representación clásica para expresar nuevas emociones. Por eso algunas veces planos se construyen desde otras posiciones y desde nuevos ángulos o los colores tienen tonos más irreales.

2. El héroe dudará ante su objetivo o no conseguirá alcanzarlo. Su dimensión moral se deshizo y actúa sin una ley que dictamine su comportamiento en la persecución de su objeto, perdiendo así su carácter heroico y convirtiéndose en un sujeto lleno de dudas y contradicciones.
3. Existe constantemente un dilema entre lo bueno y lo malo.
4. El protagonismo ya no es del héroe sino del autor de la película.
5. Alardeo técnico: La historia deja de ser importante y la forma en que es mostrada es la prioridad, es decir que priman los efectos de la escritura del propio autor sobre la narración. Toda la fuerza de la obra se concentrará ahora en la forma de escritura cinematográfica. Todo ello haciendo la narración más dificultosa, pero generando un auténtico despliegue de efectos especiales y trucos visuales que atrapan al espectador y le obligan a rendirse a un mundo donde reina la fascinación por lo irreal.
6. Ambigüedad: La forma de rodar contará con multitud de planos subjetivos (planos donde se nos muestra el punto de vista concreto de un personaje), que aparecerán representados en sueños o ensoñaciones de los personajes sin que sepamos muchas veces si son reales.

De acuerdo al repaso que se hizo de las características del cine barroco, se encuentra casi en su totalidad la presencia de la alegoría. Precedentemente, ya se abordaron las estrategias de su uso en el campo de lo visual. Sin embargo, aún no se ha explicado cómo hace su aparición a nivel cinematográfico. Para hacerlo se va a acudir al análisis de tres películas, aclarando que en cada una de ellas la alegoría se presenta de una manera diferente. Antes de comenzar con dicho análisis es preciso anunciar cuáles son esas manifestaciones de la alegoría: 1) El plano como imagen y unidad mínima del lenguaje cinematográfico es una alegoría. 2) El montaje, es decir, la combinación de imágenes, es alegórica. 3) El relato es alegórico.

3. Metodología

En el campo de los estudios fílmicos y de cara a la pregunta sobre el uso de la alegoría en el cine de estilo barroco, se aborda una metodología de corte cualitativo con base en la exégesis fílmica para el análisis. El interés es el abordaje de la alegoría en el relato y en el montaje como punto central sin descartar que esta pueda englobar en sí a todo un filme. Igualmente, la investigación se ubica en el marco de los estudios de caso en las Ciencias Sociales y de la Comunicación.

Las formas de presentarse la alegoría se desarrollan con el análisis de tres películas (corpus del estudio) elegidas intencionalmente. Dichas películas son: *Psycho* del director Alfred Hitchcock (1960), *Rabbits* del director David Lynch (2002) e *In time* del director Andrew Niccol (2011).

4. Análisis

4.1. *Psycho*

Esta película norteamericana de 1960 fue dirigida por Alfred Hitchcock y protagonizada por Anthony Perkins, Vera Miles, John Gavin, Martin Balsam y Janet Leigh. Se trata de la historia de dos asesinatos que tienen lugar en un motel. El primero es el de Marion Crane, una secretaria que huía por la carretera luego de decidir robarse una cantidad considerable de dinero, después de que su jefe le hubiera indicado llevarla al banco. El Segundo es el del detective privado contratado por el jefe de Marion con el fin de conocer su paradero. La única persona encargada del motel era Norman Bates, un joven agraciado y atento, que vivía en la casa vecina junto con su madre.

Las escenas de los asesinatos no muestran al espectador quién es el asesino, pero en un punto se empieza a sugerir que el autor material del crimen es la madre de Norman. De este modo encontramos el primer rasgo manierista. Mientras en el cine clásico se mostraban con claridad la verdad y la mentira, y así el espectador siempre sabía cuándo el mentiroso mentía por los gestos que la cámara capturaba en el personaje, en el manierismo siempre se duda de las palabras, los gestos, y los puntos de vista de los personajes que se muestran: el propósito es engañar al espectador y a este le gusta ser engañado, no saber lo que está pasando. En *Psycho*, el espectador escucha la voz de la madre de Norman dirigiéndose a él y también ve su sombra en la ventana de su casa. Solo al final se da cuenta de que estaba muerta hacía años y que Norman era el asesino que, disfrazado de su madre y asumiendo su rol, asesinó a la mujer hacia la cual su hijo sentía alguna atracción. Todo ello ocasionado por una disfunción psicológica causada por la muerte de su madre.

Pero el manierismo no se reduce a ser engaño sino a su presentación, que desvela su carácter teatral, de artificialidad, de puesta en escena, de representación. Hay un montaje hecho por el autor a través del cual se produce el engaño (rasgos uno y cinco del manierismo). El montaje, como se sabe es una ordenación de los planos entonces el engaño se produce a través de la construcción y la selección de los planos que contienen los sucesos que componen la historia del filme. De modo que *Psycho* es un claro ejemplo de cómo la alegoría puede relucir cinematográficamente a través de montajes diseñados para engañar al espectador.

En *Psycho* pueden encontrarse varios planos-detalle. Al inicio de la película un primer plano de este tipo nos muestra la ventana de la habitación donde se encuentran Marion y su amante Sam. Así, estos planos son alegóricos desde el momento en que se captura un objeto que es aislado de su contexto convirtiéndose en fragmento y siendo representado lo natural de manera barroca. De esta manera también nos son presentados la maleta en la que Marion empaca antes de huir, la placa del carro en el que escapa, el aviso donde se lee Bates Motel y el periódico en el cual envuelve el dinero que ha robado.

Respecto al detalle, Omar Calabrese (1987) opina que:

Siempre en el ámbito de las comunicaciones de masa estamos, de hecho, asistiendo a la enfatización de lo que podríamos denominar 'efecto-porno'. Un

carácter de la pornografía es el de poner en evidencia el detalle escandaloso [...]. Pero el 'efecto-porno' no atañe solo al sexo sino también a otros procedimientos de detalle igualmente escandalosos como los que conciernen a las acciones de violencia (1987, p. 99).

Esto último es tal cual lo que sucede en la escena en que Marion es asesinada en el baño del motel al hacerse zoom sobre su boca en medio de un grito de pánico, su mano que se desliza en la pared mientras cae muerta, y su rostro que ahora yace rígido contra el suelo.

Sin lugar a dudas esta es la escena de *Psycho* que más utiliza este recurso. También se muestra el detalle de la ducha de la cual sale el agua que moja el cuerpo de Marion; una vez ya ha tenido lugar el ataque con el cuchillo se enfocan los anillos de los cuales penden la cortina de la ducha, y se muestra con detenimiento cómo esta se desagarra de los anillos cuando Marion se prende de ella en un último esfuerzo por mantener su cuerpo en pie. Por último, se detalla el agua corriendo hasta llegar al sifón en el cual adopta un movimiento centrípeto que captura la mirada del espectador que finalmente se ve enfrentada a un ojo inmóvil, muerto y hermoso. En otras escenas encontramos otros planos-detalle como el ojo de Norman que espía a Marion desde la habitación contigua y los pájaros disecados que colecciona Norman, pero en ellos se ahondará enseguida.

Otro de los rasgos del manierismo hollywoodense presente en esta producción es la muerte del héroe. Mientras en el cine clásico los protagonistas eran héroes, acá esa figura ya no existe, puesto que la consecución del bien ya no es el motivante que empuja al personaje a cumplir sus objetivos. Todo el sistema de valores se desdibuja, el bien y el mal se confunden. Es el caso de Marion, quien con el hurto del dinero que pertenecía a su jefe, da inicio al relato. No es pues una meta altruista la que pone en movimiento la historia del filme, sino todo lo contrario: violar las normas y escapar a las consecuencias de ello. Luego el relato pareciera llegar a su fin con la muerte de quien le había dado génesis, pues el espectador tiene que preguntarse "Si Marion se robó el dinero, estaba escapando y la mataron... ¿qué sigue?". Es entonces cuando el relato renace con otro acto de maldad de un segundo antihéroe llamado Norman Bates.

Una peculiaridad que se da en esta película son las conversaciones que se llevan a cabo mientras que Marion está conduciendo el automóvil. La cámara solo nos muestra su cara, su mirada concentrada en la autopista, pero nada más ocurre frente a ella. No en tanto, se le proporciona al espectador la posibilidad de escuchar simultáneamente las conversaciones que se están llevando a cabo entre otros personajes mientras Marion huye (el jefe de Marion y su compañera se encuentran preocupados por ella y el dinero que no aparecen). De este modo se mezclan dos acciones y dos espacialidades diferentes pero que coinciden temporalmente. Este recurso es interesante pues permite donar al espectador en una misma escena la información que habitualmente se desarrollaría en dos escenas distintas. Y por eso, podría afirmarse que esta maniobra tan original es barroca al no ser una norma cinematográfica.

Entre otras, son determinaciones estilísticas barrocas la labor sonora de los violines que retumban de fondo mientras Marion escapa, pues esta música no es de ningún modo natural; la decoración recargada de la casa de Norman, llena de arcos con arabescos y vitrales, sumada a su arquitectura dominante; también la ambientación de la oficina del motel, llena

de pájaros muertos y la utilización de luces y sombras. Y no se puede dejar de resaltar el juego sobre angulado de la cámara que coloca al espectador en la antinatural manera de mirar contorsionando su cuello para ver nada más que el techo.

Se intenta ver, pero no hay nada. Sin embargo, se sigue intentando mirar, entender, encontrar sentido a través de los planos. De acuerdo a esto podría decirse que *Psycho* como relato es una alegoría del cine mismo. Aunque más que eso, se alegoriza el rol del espectador en el campo del cine, que consiste en escudriñar. Y en *Psycho* precisamente es eso lo que se pone en escena: la mirada. Por ejemplo, cuando Norman espía en el cuarto de Marion; el hecho de que la cámara nunca revela a su madre, sea porque se muestra una sombra, sea porque la cortina de la ducha está en el medio cuando esta se acerca. Todo esto alegoriza el interés de un espectador que intenta ver, pero algo se le escapa.

Como relato *Psycho* también es una alegoría de la ruina de la identidad y de la vida que intenta conservarse infructuosamente. De hecho, el relato existe porque hay unas identidades arruinadas y en crisis que ocasionan el trastorno psicológico. En primer lugar, la de Marion, la protagonista que tiene una labor que no representa mucho para la sociedad pues es una secretaria. Su insatisfacción en su relación afectiva por no poder estar junto al hombre que ama por falta de estabilidad económica, la lleva a revelarse contra su trabajo, a escapar con el dinero de su jefe, a las normas, a la ley, incluso a la policía.

La segunda identidad arruinada es la de Norman, quien como explica el psiquiatra en una de las últimas escenas, tiene dos personalidades. Su personalidad masculina se ve confrontada a partir de gestos femeninos y una corporalidad lábil. Finalmente, lo masculino se ve derrotado y destruido completamente por la personalidad de la madre que habitaba en la mente de Norman. En este caso la ruina de la identidad fue causada por el intento de conservar con vida a su madre, a quien él mismo mató, en su interior y así redimirse a sí mismo.

Sin embargo, la alegoría de la vida que intenta mantenerse, no se materializa únicamente en el conflicto de identidad de Norman. También se hace a través de su hobby de conservar los cuerpos de animales muertos, a través de la práctica de la taxidermia, que lo que hace es llenar de falsedad (artificialidad) la naturaleza que muere, haciendo parecer que la vida continúa. Lo mismo ocurre con el cadáver de su madre que conservó en su casa y que fue encontrado en el sótano por la hermana de Marion. Acá, cabe recordar que para Walter Benjamin, la calavera es la alegoría del drama barroco, por ser la expresión de que la vida como plenitud del sentido siempre se arruina.

4.2. *Rabbits*

Rabbits es una película del director estadounidense David Lynch (2002). Tres son sus personajes: tres hombres- conejo o conejos-humanoides. Como sea, tres cuerpos humanos con ropa de humano, con cabezas de conejo: Jack, Suzie y Jane interactúan en la sala de la que parece ser su casa. Tal vez sean hermanos o quizás marido, mujer e hija (nunca queda claro el vínculo entre sí). Cada uno de ellos entra y sale de la sala lanzando frases extrañas que no tienen conexión entre sí. Todo parece desarrollarse en un set de televisión, puesto que

las acciones de los conejos implican unas subsiguientes risas o un aplauso como cuando Jack entra y sale por la puerta, lo cual tampoco aclara al espectador que está sucediendo, sino que lo confunde cada vez más. Luego, tiene lugar la aparición de un ser bizarro que flota y tiene una voz macabra al igual que la musicalización de todo el filme, que además no tiene relación con lo que ocurre, y así el espectador se siente cada vez más incómodo y confundido a raíz de esa marcada decisión estilística de musicalización.

En *Rabbits* hay alegorías por doquier. Primero porque la alegoría deforma la realidad sensible e inmediata. La representación de los conejos que es el resultado de la unión de fragmentos (el cuerpo humano y la cabeza de un conejo), no hace más que aniquilarla. Por otro lado, ya se sabe que la alegoría es deconstructiva y que desmonta significados. Aquí el espectador se ve enfrentado a algo que no conoce como cine porque hay rupturas, se desbarata lo que conoce como cine, y es lanzado a una dimensión donde pueden hacerse cientos de interpretaciones de lo representado.

Esta película también es un ejemplo del montaje como alegoría. Esto se evidencia cada vez que hay una interrupción en lo que se anuncia y acontece dentro del filme en cada una de sus escenas. Se corta y se suspende lo que se representa, deconstruyéndose a cada paso el sentido y cada espectador le da su interpretación a la película. No hay un hilo conductor definido, ni siquiera se logran identificar un inicio y un desenlace claros.

4.3. *In Time*

In Time es también un filme norteamericano de ciencia ficción, dirigido y escrito por Andrew Niccol (2011). En sí, es la construcción de una sociedad donde el concepto de vida es en el sentido estricto de la palabra, sinónimo de tiempo: sus integrantes no viven o dejan de hacerlo por el oxígeno que llene o no sus pulmones, si no a causa del tiempo que marque el reloj que tienen en su brazo. A partir de los 25 años su proceso de envejecimiento se detiene y la cantidad de tiempo que marcan sus relojes a manera de temporizador se empieza a reducir con el paso del tiempo, valga la redundancia, y cuando el reloj marca ceros la persona muere inmediatamente desplomándose en el suelo como si hubiera sufrido un infarto fulminante. Pero existe la posibilidad de seguir con vida: conseguir más tiempo. El problema es que el tiempo se acerca a los ceros día tras día, porque es el dinero que adquieren a cambio de su trabajo y con la cual compra y vende todo, por ejemplo, un café cuesta cuatro minutos. De esta manera, los ricos tienen miles de años mientras que los pobres trabajan para sobrevivir al día. Así, la película es una alegoría que nos explica que la vida es el tiempo que muchas veces se puede obtener cuando se cuenta con los recursos económicos según la posición social. ¿Y es que en realidad cuántas personas no se ganan unos tantos años más de vida porque tienen las posibilidades monetarias para asumir un tratamiento contra una enfermedad terminal? Dicho de otra manera, *In Time* es un relato que alegoriza los conceptos de vida, tiempo y dinero, y la relación entre ellos.

Pero la historia en sí misma es también una alegoría del mundo capitalista en el cual la brecha entre ricos y pobres es enorme, y los ricos son ricos a costa del trabajo de los pobres y de los impuestos que les suben todos los días; y los pobres acuden a métodos delictivos o

para intentar generar una igualdad para ser un poco más que pobres. In Time ejemplifica con claridad cómo funciona la sociedad de clases, cómo se vive dentro de ella y cuáles son sus perversiones. Una de las maneras más transparentes del relato hacer alusión a la sociedad de clases es la idea de las zonas horarias, representando estas los barrios o estratos, donde *New Greenwich* es el lugar para los ricos y *El Ghetto* el espacio de los pobres.

La lógica del sistema capitalista en el filme no es diferente a la realidad actual donde impera un capitalismo extremo y avasallador. En la película muchos tienen que morir para que unos pocos tengan la posibilidad de ser inmortales, y el costo de la vida aumenta para que la gente pueda seguir muriendo, y de este modo los ricos puedan seguir obteniendo más dinero, más tiempo y más vida. Incluso los estilos de vida que implica el sistema se ven retratados: los pobres viven en constante actividad, corriendo y trabajando para poder conseguir más tiempo y vivir un día más; por otro lado, los ricos viven pasivamente entre el ocio, la comodidad y el lujo. Incluso, esto es resaltado por la impresión de uno de los habitantes de *New Greenwich* al observar el comportamiento del protagonista del filme cuando recién llega del *Ghetto*: "... haces todo muy rápido".

De la alegoría del mundo capitalista se desprenden tres alegorías más. Primero la alegoría de la esperanza que representa el protagonista del filme, quien es una especie de Robín Hood, pues al tener la oportunidad de acercarse a la zona horaria de *New Greenwich* y por todo lo que la trama implica, comienza a robar a los ricos para ayudar a los pobres. En segundo lugar, la alegoría de la forma en que se hace justicia en una sociedad capitalista, materializada en los *timekeepers* o *policías del tiempo*, quienes representan la justicia que trabaja para mantener el statu quo y proteger a los poderosos y no a los desprotegidos. Esta alegoría es flagrante en una conversación, en un momento en que los *timekeepers* trabajan porque no se desequilibre el sistema por el hecho de que un ciudadano del *Ghetto* haya conseguido alrededor de un siglo. Entonces uno de los guardianes del tiempo dice: "No importa quién pierde años (recordemos que el tiempo es dinero), si no quién se los llevó". Por último, también hay una alegoría de la delincuencia, encarnada por los malhechores que roban el tiempo, incluso a los individuos de su clase social originaria, porque con esto se han vuelto más poderosos, menos débiles, más propensos a sobrevivir. Se trata pues también de una alegoría de la selección natural.

Otro de los aspectos que pueden resaltarse del filme es el de la artificialidad barroca. Lo natural y lo artificial se entremezclan y es difícil diferenciarlos. La realidad que se representa en la película es diferente a la realidad natural, aunque se le parece mucho desde la manera en que funciona la sociedad hasta en la apariencia de lugares y personas. Sin embargo, no es la misma, es irreal, es ficticia. Al fin y al cabo, ningún ser humano tiene en su antebrazo un reloj digital que brille en su piel con un verde fluorescente, al cual se le agrega o reduce el tiempo luego de hacer una transacción dineraria. In Time es una alegoría, un desvío, una transgresión en el modelo de realidad.

Y es que en el filme se encuentra una alegoría latente de la belleza idealizada, tan propia de nuestros días, en los cuales se acude a una gran variedad de alternativas para menguar los rasgos de la vejez. Esto es notorio en la película porque como ya se mencionó, sus personajes no envejecen. Pero al mismo tiempo, esta alegoría de la belleza idealizada se muestra con

la interiorización del dinero en el cuerpo, que en el filme se da de manera explícita cuando los personajes intercambian, roban o donan dinero (tiempo y vida) con el contacto de sus antebrazos. Mientras que en nuestra realidad podríamos decir que el dinero se interioriza en algunos cuerpos cuando estos son sometidos a costosos procedimientos como cirugías de implantes y prótesis, con el fin de lograr así la belleza idealizada.

Con todos estos elementos, *In Time* logra presentar una reflexión acerca de lo que es la vida, a través de frases alegóricas enunciadas dentro de los diálogos del filme. Básicamente, la moraleja que brinda la película es que la vida, aunque muchas veces puede depender de la cantidad de tiempo o dinero que poseamos, va más allá de eso y tiene un significado profundo. Esa idea es casi palpable en la sentencia “los pobres mueren, los ricos no viven”, que es pronunciada por uno de los personajes, y encierra mucho de lo que se puede ver en el filme; y esto es, que a pesar de que los pobres mueren en su intento por sobrevivir, de esta manera disfrutan al máximo lo que pueden perder en cualquier momento, su tiempo y su dinero. Aunque no vivan mucho y aunque sean pobres viven, en el sentido que disfrutan su existencia a pesar de todo. Mientras que los ricos viven muertos en vida porque no pueden conocer el valor de lo que tienen en exceso, precisamente por esa razón.

Con todo esto se plantea que la vida más que ser una experiencia física, es una experiencia mental que cobra sentido a través de sus límites temporales y dinerarios. Incluso así lo afirma el personaje que con su suicidio da inicio a la trama. Se trata de un habitante de New Greenwich que ha vivido más de un siglo y que tiene una riqueza considerable en su reloj. Cuando va al *Ghetto*, le explica a quien ha salvado su vida la manera en que opera la sociedad en que viven, y entre tantas cosas le dice: “Tu mente puede estar gastada, aunque tu cuerpo no lo esté. Tenemos que morir, lo necesitamos”. En esa misma escena le pregunta a su salvador qué haría si tuviera en su reloj tanto tiempo (dinero) como él. A lo que su interlocutor responde: “Dejaría de mirarlo, si tuviera todo ese tiempo no lo desperdiciaría”. Y después de terminar esa escena se muestra un primer plano de una ventana sucia, donde el hombre de *New Greenwich* escribió *don't waste my time*, ya que había acabado de donarle toda su riqueza a su salvador, quien a diferencia suya iba a aprovechar el tiempo pues no había vivido tanto, ni tenía una fortuna. A partir de todo esto se encuentra que hay una relación estrecha entre la percepción del tiempo y cómo se vive la vida, y que la mortalidad es parte de esencial de la vida porque esta le da sentido.

En definitiva, *In Time* es pues un relato alegórico de la sociedad capitalista, que está lleno de alegorías que cobran vida a través de imágenes, ideas, y conversaciones.

Para terminar, según las películas analizadas, es posible afirmar que la alegoría puede germinar en el cine de múltiples maneras. Una pista para hallarla es preguntarse si se presenta en los planos, en el montaje o en el relato. Y surge una pregunta: ¿puede ser una película una alegoría? La respuesta dependería de lo que se entienda por el concepto de filme: si un filme es un relato, es decir una serie de sucesos que tienen un comienzo y un fin, este relato necesariamente se desarrolla a través del montaje de los planos. En otras palabras, una película puede ser una alegoría por la historia que cuenta y/o por su montaje, o puede simplemente contener planos, acciones o conversaciones que constituyan alegorías.

5. Colofón

Haciendo una síntesis, se puede concluir que las películas analizadas son alegorías de la siguiente manera: *Psycho* es una alegoría en dos sentidos. Como montaje ostenta una teatralidad pura que engaña al espectador y como historia es la alegoría de la ruina de la identidad y el intento frustrado de conservar la vida. En segundo lugar, *Rabbits* es un filme alegórico, desde el punto de vista de su montaje, debido a que como el relato en sí mismo no tiene un sentido claro, no se puede saber con certeza si alegoriza algo. En este sentido, al relato ser un montaje disperso, la película se transforma en una alegoría de los conceptos de unidad y totalidad. Y, por último, *In Time* es una alegoría por la historia que cuenta, ya que alegoriza el modo de ser del mundo capitalista, y los significados de la vida, el tiempo y el dinero. En cuanto a los planos, actos y dichos alegóricos que se encontraron en las tres películas, ya fueron estudiados con suficiencia.

En últimas, el cine siempre será alegórico, sea porque nos deja un mensaje, porque nos explica uno que otro concepto, porque nos engaña con las historias, porque nos perturba o porque nos recrea con realidades inexistentes.

Referencias

- Benjamin, W. (1981). *El Origen del Drama Barroco Alemán*. Madrid: Taurus.
- Brea, J. L. (1991). *Nuevas Estrategias Alegóricas*. Madrid: Tecnos.
- Brea, J. L. (2007). *Nole me legere. El enfoque retórico y el Primado de la alegoría en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac.
- Barthes, R. (1966). *La Antigua Retórica*. París: Editions du sevil.
- Benjamin, W. (1989). *El origen del drama barroco alemán*. Madrid: Taurus.
- Calabrese, O. (1987). *La Era Neobarroca*. Roma: Cátedra.
- Cassetti, F. (1990). *Cómo Analizar un Film*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (1966). *Las palabras y las cosas*. París: Éditions Gallimard.
- Gonzales-Requena, Jesús. (2006). *Clásico, manierista, postclásico: los modos de relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- Mayoral, J. A. (1994). *Figuras Retóricas*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Todorov, T. (1993). *Teorías del símbolo*. Caracas: Monte Ávila Editores.

Filmografía

- Hitchcock, A. (Dir.). (1960). *Psycho* [cinta cinematográfica, 109 minutos]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Lynch, D. (Dir.). (2002). *Rabbits* [cinta cinematográfica, 50 minutos]. Estados Unidos: Absurdia.
- Niccol, A. (Dir.). (2011). *In time* [cinta cinematográfica, 109 minutos]. Estados Unidos: 20th Century Fox. New Regency, Strike Entertainment.