

LA ESCRITURA CINEMATOGRAFICA Y EL “LEITMOTIV”

Emeterio DIEZ PUERTAS
Departamento de Comunicación Audiovisual
Universidad Antonio de Nebrija
28240 Madrid
ediez@nebrija.es

SI ESTAMOS DE ACUERDO EN QUE EL RELATO es un discurso indirecto que utiliza una ficción para significar una realidad, incluso para desvelar su sentido profundo, pues la ficcionalidad es pura connotación, entonces, estamos reconociendo que el relato es en sí mismo un símbolo, esto es, una forma de vestir una idea y de exteriorizar un pensamiento más o menos abstracto.¹ Claro que lo es en distinto grado. Resulta muy evidente, desde luego, en el auto sacramental y en la poesía mitológica, pues aquí la cadena de figuras convierte la narración en una fábula-alegoría: un relato de carácter alusivo (Marchese y Forradillas 19 y 20).² Podríamos decir que, puesto que el relato consta de sucesos, personajes y situaciones fabuladas, estamos ante una significación del sentido de nuestra existencia en el plano de la imaginación. Y allí donde hay imaginación hay simbolismo. Es más, el relato es un elemento clave en la configuración del imaginario del hombre porque se transmite en cierto lenguaje y, al mismo tiempo, reflexiona sobre el sistema de representaciones simbólicas (ritos, mitos, arquetipos...) que la cultura de la que surge dicho relato se ha dado a sí misma. En este sentido, el relato facilita la percepción, el entendimiento, el juicio y la manipulación del mundo y proporciona un patrón para la organización de los procesos sociales y psicológicos.

Naturalmente, si el relato es una forma de símbolo no tienen ningún sentido hablar de decadencia del simbolismo ni, por supuesto, platear aquí su redescubrimiento. Quizás lo que sí exista es un olvido de las claves simbólicas o cierta incapacidad, incluso alguna reticencia, a la hora de interpretar las imágenes, pues el símbolo, como el mito, es cambiante: se camufla, se degrada, se seculariza, se moderniza. En otras palabras, la carga simbólica está ahí, pero no todos quieren verla, aunque, en realidad, el consumidor de relatos siempre tiende a ver un símbolo allí donde solo hay letras, sonidos o imágenes.

Por otra parte, aunque el relato es un producto humano presente en todos los lugares y en todas las épocas, ya en sea en forma oral, escrita, fílmica, teatral o articulado en cualquier otra manifestación expresiva, el hecho de que

cada vez se consume más ficción en lenguaje icónico, como es el cómic, el cine, la televisión o el videojuego, tiene una indudable repercusión en las siempre complejas relaciones entre lo que Charles S. Peirce llamó iconos, índices y símbolos. El relato sigue formando parte del aparato simbólico, pero lo es en un contexto hasta ahora inédito:

Hoy los signos icónicos son netamente prioritarios frente a los signos lingüísticos, y la rentabilidad ideológica de las imágenes se cifra, precisamente, en su drástica e insuperable estetización, en su avasalladora presencia ubicua como vehículos de un embellecimiento integral de la vida por la satisfacción siempre en curso de la mirada. No queda fragmento de espacio que no haya sido convertido en soporte de la actividad atencional, contemplativa, y sometido a una filtración de la solución estetizante. (González de Ávila 316)

Para ejemplificar el contenido simbólico del relato (y más en concreto del relato audiovisual) vamos a analizar en estas páginas lo que nosotros llamamos el "leitmotiv". Se trata de un elemento retórico esencial en el régimen imaginario de determinadas películas. Lo definiremos desde postulados teóricos provenientes de la Retórica, la Dramaturgia y la Narratología, pero aplicados a la escritura del guión. Esto es, aunque analizaremos películas, no nos interesa la interpretación de los textos sino cómo se construyen. No pretendemos desvelar cómo significa una película sino cómo se piensa y se escribe. Es cierto que puede resultar difícil separar lectura y creación, lo producido y la producción, el objeto artístico y el artefacto, ya que el artista somete su trabajo a su propio juicio de gusto. Sin embargo, ambos planos quedan perfectamente deslindados si pensamos que el lector actúa desde la recepción y la interpretación ("interpretación simbólica"), mientras el artista lo hace desde la técnica y la norma poética ("sentido simbólico") (ver nota 1). En cualquier caso, lo que buscamos es señalar que el pensamiento simbólico es inseparable de la escritura cinematográfica, solo que, en lugar de recurrir a testimonios de cineastas, autenticaremos la existencia del "leitmotiv" señalando su presencia en toda una serie de películas. Y cuando digo escritura, me refiero a que, estando de acuerdo con que el signo icónico se va imponiendo cada vez más sobre el signo lingüístico, todavía el relato audiovisual necesita de una fase literaria.

1. La construcción de sentido(s)

El "leitmotiv" es una figura retórica³ perteneciente a lo que, desde la teoría del guión, se denomina desarrollo temático. Tradicionalmente, para explicar

o resumir de alguna manera la visión del mundo que contiene un relato, se ha empleado el término literario "tema". El tema es el pensamiento central del relato, aquello de lo se habla, lo que hace inteligible la relación entre forma y contenido, "el centro de organización" de la obra artística, el contenido "de fondo" (Marchese y Forradillas 98). Hoy, en cambio, este concepto ha sido desplazado por el de "construcción de sentido(s)", ya que expresa mejor la complejidad textual, esto es, el hecho de que el relato, además de un sentido autorial, posee un sentido cultural y un sentido estructural.

El sentido autorial es el significado puesto en el relato por el autor(es). Su elaboración, como luego veremos, comienza cuando el guionista planifica el pensamiento del guión y se prolonga hasta que el filme está finalizado. Por ejemplo, muchas películas de Elia Kazan (1909-2003) plantean una crítica de la sociedad americana por su mezcla de puritanismo extremo y materialismo sórdido. Alfred Hitchcock (1899-1980) insiste en la idea de que no solo los culpables deben tener miedo de la policía. Hay autores que prefieren temas cercanos a su biografía, como Ingmar Bergman (1918-2007), Woody Allen (1935-) y Pedro Almodóvar (1949-). Otros, en cambio, quieren reflejar las tensiones sociales de su época, en especial, aquellos problemas que afectan a los seres más desvalidos. Me refiero a guionistas como Dudley Nichols (1895-1960), Cesare Zavattini (1902-1989) o Rafael Azcona (1926-2008). Y también hay quien prefiere concentrarse en la expresión, en la forma, y hacer de ello el tema, como es el caso de Norman MacLaren (1914-1987).

Por otra parte, aunque el filme es una visión particular de uno o varios autores, dicha visión surge de factores históricos y antropológicos complejos. El sentido autorial de una película depende del contexto histórico en el que ha surgido. Me refiero a tres circunstancias: el marco socioeconómico (la clase social del autor, las condiciones de producción...), el complejo cultural (el imaginario dominante) y la tradición artística (las normas, las prácticas, los géneros, etc. imperantes). Por otro lado, el sentido también lo pone el público, ya que la "lectura" está mediatizada por el propio sentir de cada uno de los "lectores" del filme. Públicos de épocas y culturas distintas interpretan de forma diferente una misma película porque parten de una serie de conocimientos, ideas y convencionalismos previos que determinan su manera de aproximarse al texto. Para un marxista, por ejemplo, cualquier obra artística no es más que el reflejo de la lucha de clases. El psicoanálisis, en cambio, diría que el relato es un catálogo de tipos psicológicos y psicopatologías o bien que es un reflejo del inconsciente del creador, pues está cargado de acciones, personajes, situaciones y objetos que representan actitudes o pruebas simbólicas: matar al dragón, destruir el anillo, evitar un pozo, cruzar un puente... La filosofía, por su parte, encuentran en las películas temas metafí-

sicos o casi metafísicos como el ser, el conocimiento, la responsabilidad moral, el pesimismo, la violencia, el lenguaje, la duda... En otras palabras, el sentido del relato depende, así mismo, del horizonte cultural. Mukarovsky (81) introduce los conceptos de artefacto y objeto estético, a los que ya nos hemos referido, para diferenciar, precisamente, entre texto e interpretación.

Finalmente, el relato posee un sentido estructural. La multiplicidad de significados que puede generar un filme no es incompatible con el hecho de que los relatos presentan una serie de constantes, unos temas o unas imágenes que están presentes en todas las épocas y lugares. Esos elementos reiterados se plasman en el texto como temas, motivos y argumentos (*Stoff*) (Naupert, 2001 y 2003). Por ejemplo, si cabe una lectura edípica de filmes como *Casablanca* (1943) y *Obsesión* (*Magnificent Obsession*, 1953), es porque el relato repite una y otra vez mitos (Edipo, Orfeo, Pigmalión...) y arquetipos (Dios, El alma, El héroe, La sombra...). Precisamente, a partir de los trabajos de antropólogos y psicólogos como James George Frazer, Richard Chase y Carl Gustav Jung, aparece en los años cuarenta del siglo pasado la llamada crítica arquetípica, la cual sostiene que las imágenes simbólicas y los mitos pueden ser herramientas útiles para analizar la literatura. Me refiero a críticos como Francis Fergusson y, sobre todo, a Northrop Frye, autor de *Anatomía de la crítica* (1957).

En definitiva, un relato, podríamos decir, es la narración de una serie de experiencias universales (sentido estructural) iluminadas por una época (sentido cultural) y por una experiencia individual (sentido autorial). Dar sentido al relato (artefacto) es dar sentido a la vida. Encontrar un sentido al relato (objeto artístico) es encontrar un sentido a la vida.

2. El sentido autorial

El "leitmotiv" pertenece a la construcción del sentido autorial. El guionista compone este sentido mediante tres operaciones, las cuales dotan al guión de: 1) un "sentido filosófico" (esto es, una unidad ética y estética); 2) un "sentido literal o ficcional" (el significado de la trama, la cual comprende, a su vez, los sucesos, los personajes y las situaciones conflictivas); y 3) un "sentido discursivo" (la intención que el autor esconde tras el plano de la transmisión narrativa y el lenguaje, en este caso, una palabras que remiten a una manifestación audiovisual). Normalmente, el público se queda enseguida con el sentido ficcional ("Es la historia de un cinta de vídeo que provoca la muerte de quien la ve", por ejemplo), pero le cuesta descubrir o ponerse de acuerdo sobre el sentido filosófico (el tema de la trama anterior, tomado de *La señal*, *The Ring*, 2002, para unos es la muerte, para otros el voyeurismo y

para otros el maltrato a los niños) y, finalmente, muy pocos prestan atención al sentido discursivo. Ahora bien, desde el punto de vista de la escritura del guión, el sentido filosófico es el dominante, pues determina el sentido ficcional y el sentido discursivo.

El concepto "dominante" proviene de los formalistas rusos. Estos entienden que los elementos que componen una obra de arte se relacionan de forma jerárquica, es decir, unos son superiores a otros, unos determinan la construcción del relato y otros se subordinan a esa construcción. Para la mayoría de las teorías sobre el guión el elemento dominante es el sentido filosófico. Éste se decide en las primeras fases de escritura del guión, cuando el guionista elige una idea narrativa, un sentimiento estético y, sobre todo, un tema, pues la construcción de sentido autorial se opera a partir de él.

En realidad, más que de tema habría que hablar de contenido temático, esto es, de cómo en torno al tema se organiza el significado de fondo, pues el guionista trabaja con varias herramientas conceptuales: el tema propiamente dicho, el imperativo social, la orientación, la premisa, el motivo y el "leitmotiv" (también podríamos incluir el mito) (Diez 2003, 39-47). El "tema" es aquello de lo que habla el relato: la muerte, el amor, el poder, el sexo... Hay temas intemporales y temas que solo se manifiestan en determinadas épocas y sociedades. A los temas candentes en un determinado momento les llamamos "imperativos sociales", ya que la sociedad necesita reflexionar sobre ellos. Hoy son imperativos sociales: el paro, la contaminación, el terrorismo, la vivienda, etc.

Ahora bien, dos películas con el mismo tema/imperativo pueden decir cosas completamente distintas, por lo que el desarrollo temático del guión implica también dar una orientación al tema. La "orientación" es una especie de mensaje, de conclusión, de tesis que es defendida por el relato. Roberto Rossellini (1906-1977) sostiene que "el mensaje" de su película *Europa 51* (1951) es: "el alma de la sociedad es la ley y el alma de la comunidad es el amor". *La clase obrera va al paraíso* (*Classe operaia va in paradiso*, 1971) tiene por tema la alienación del trabajo y dice que aumentar la jornada laboral para conseguir más dinero con el que gastar más solo supone una mayor explotación. *El club de los poetas muertos* (*Dead Poets Society*, 1989) habla de los contenidos educativos y la orientación se basa en el "carpe diem" horaciano, es decir, su mensaje puede resumirse en la frase: "Vive el momento". En fin, la trilogía sobre *El señor de los anillos*, escrita por J. R. R. Tolkien (1892-1973) pensando en la amenaza de los totalitarismos del siglo xx, sostiene que "El mal puede ser vencido con la fuerza que da la unidad de la Comunidad".

Para no desviarse de la construcción de sentido, a menudo, el guionista redacta una frase que resume el pensamiento del guión. Lajos Egri (1-31) llama a esta frase la "premisa". Serían ejemplos de premisas las oraciones siguientes: "El emigrante (tema) solo lo es mientras es pobre" (orientación). "El juego (tema) es la pasión por el caos (orientación)"; "En el amor (tema), el primero que dice 'Te quiero' queda a merced del otro (orientación)"; "La justicia (tema) es el heraldo de la libertad (orientación)". Robert McKee recuerda lo siguiente: "Paddy Chayesfsky me dijo una vez que cuando finalmente descubría el significado de sus historias, lo apuntaba en un pedazo de papel que pegaba sobre su máquina de escribir para que todo lo que redactara con ella expresara de una forma u otra su tema central" (153). Esta cita vuelve a recordarnos que el relato es un decir de otro modo, una traslación de pensamiento a una forma figurada e indirecta como es la ficción.

En efecto, sobre la premisa se construye la trama o, con más exactitud, se esboza el sentido ficcional. Incluso puede buscarse la plasmación dramática del tema mediante un "motivo". Elisabeth Frenzel define el motivo como una situación dramática central que sirve de punto de partida para escribir la trama, esto es, se trata de una "célula germinal de la trama" que "mueve o provoca la acción" (VIII). Basándonos en esto podemos decir que, por ejemplo, el tema del poder (con su correspondiente orientación) podría desarrollarse a partir de motivos tan diferentes como "El duelo", "Rivalidad", "Tiranía", "Conflicto entre padre e hijo", etc.

En ocasiones, la premisa se pone en boca de un personaje y se convierte en una sentencia. Sin embargo, tal forma de proceder cada vez está más desprestigiada por las reticencias del público hacia la propaganda y hacia todo aquello que, de alguna manera, trata de influirle. El guionista, consciente de que en el relato cinematográfico la imagen es más poderosa que la palabra, prefiere expresar el tema de forma plástica, esto es, mediante una figura retórica que aquí vamos a llamar "leitmotiv", añadiendo a este término, ya de por sí polisémico, una nueva acepción. El "leitmotiv", como veremos en seguida, no es más que un objeto, una música, un color... que da forma figurada al sentido autorial. De esta manera, el sentido filosófico determina la forma o sentido discursivo, pues el tema se transforma en símbolo, entendiendo por tal la representación de ideas abstractas mediante imágenes, o lo que es lo mismo, la representación de una realidad por medio de una convención en la que se reconoce un significado recóndito o hermético.

3. El *"leitmotiv"*

"Leitmotiv" es una palabra de origen alemán que se utiliza, sobre todo, para referirse a un sonido destacado y recurrente en una composición musical. Luego, por extensión, se ha aplicado a cualquier elemento que se repite en una obra artística. Así la definición más parecida a lo que nosotros llamamos "leitmotiv" la hemos encontrado en Eugene H. Falk (1967, citado por Anderson Imbert 134-35). Define el "leitmotiv" como una unidad narrativa que se repite para llamar la atención del lector y ligar temáticamente el texto. Distingue tres clases principales de "leitmotive": repeticiones de gestos o de elementos de caracterización de un personaje (rasgos recurrentes), repeticiones de frases (frases recurrentes) y repeticiones de imágenes (imágenes recurrentes). Esto último podría ser lo que nosotros llamamos "leitmotiv", pero se trata de una definición demasiado amplia. Por otra parte, la reiteración en sí no dice nada, ya que existen en el relato otros elementos recurrentes, como la función, el tópico o el tipo, que nada tienen que ver con lo que aquí vamos a definir como "leitmotiv".

Desde el punto de vista de la escritura del guión, el "leitmotiv" es un indicio. Así llama la Narratología a los elementos del relato que, sin ser fundamentales para la trama, nos detallan el carácter de una persona, las características de un lugar o las propiedades de un objeto, exigiendo del público cierta actividad de desciframiento (Barthes 1990, 163-201).⁴ En concreto, el "leitmotiv" es un indicio del tema o sentido autorial, si bien, dado su carácter simbólico, está muy ligado también al sentido cultural e, incluso, puede expresar el sentido estructural cuando adopta la forma de un arquetipo.

La Retórica, en cambio, calificaría el "leitmotiv" como una figura, pues el indicio adopta la forma de un elemento visual o sonoro que se repite de forma insistente en la película para, como digo, expresar de forma indirecta el tema. Charles Sanders Peirce sostendría que estamos ante un símbolo, ya que un concepto, casi siempre abstracto (el tema), se expresa en una imagen con la que no mantiene ninguna relación objetiva sino más bien arbitraria, es decir, hay un objeto digamos real (el fuego, por ejemplo), que alude, al mismo tiempo, a una realidad distinta, un tanto vaga y oculta (en nuestro ejemplo, el infierno). También podríamos hablar de alegoría, pues en ocasiones el "leitmotiv" se representa por medio de un régimen de imágenes, como puede ser una serie de objetos con o sin personificaciones o bien una cadena de acciones.

Por otra parte, la presencia reiterada en el texto, a la que antes aludíamos, significa que el "leitmotiv" aparece por lo menos tres veces en la película y en sus tres grandes bloques: planteamiento, nudo y desenlace. Así mismo, el autor(es) realza este indicio con un tratamiento especial en el plano del len-

guaje, pues suele presentarse, por ejemplo, en un primer plano visual o sonoro. Pero, sobre todo, el "leitmotiv" se encuentra en los momentos más importantes del relato cinematográfico, en especial, los títulos de crédito, el punto de ataque, el incidente desencadenante, la crisis, el clímax, el punto final y los créditos finales. Por ejemplo, en los créditos iniciales de *Atila, rey de los hunos* (*Sign of the Pagan*, 1954) aparecen los símbolos paganos que hacen de "leitmotiv" y, en las imágenes finales, la cruz; en *Winchester 73* (1950), la primera imagen tras los créditos y la última antes de los créditos finales es, precisamente, ese rifle "que conquistó el Oeste"; en otra película de Anthony Mann (1906-1967), *Tierras lejanas* (*The Far Country*, 1955), la última imagen, y en primer plano, es la del cascabel que el protagonista lleva atado a la silla de su caballo, el cual pondrá en la puerta de su futura casa para anunciar las visitas, representado el tema de la colonización del Oeste y el nacimiento de Estados Unidos; y muy cerca del momento final de *Los intocables de Eliot Ness* (*The Untouchables*, 1987), el fiscal entrega la llave, que hace de "leitmotiv", al joven policía italiano. Incluso hay relatos en los que el "leitmotiv" da el título al filme, como en la citada *Winchester 73* (1950), donde el rifle simboliza el tema de la venganza; *Hechizo de Luna* (*Moons-truck*, 1987), que utiliza el astro como símbolo de lo femenino; *El piano* (*The Piano*, 1993), representación del instinto sexual reprimido en la mujer; *La copa dorada* (*The Golden Bowl*, 2000), imagen de las ocultas "imperfecciones" humanas; o *El Dragón Rojo* (*Red Dragon*, 2002), donde el animal mitológico simboliza la metamorfosis hacia el lado oscuro.

Ahora bien, el hecho de que el "leitmotiv" sea muy a menudo un objeto (una imagen estática, como luego veremos) no significa que cualquier objeto reiteradamente presente en el filme cumpla dicha función, pues existe toda una dramaturgia de objetos, esto es, una amplia gama de funciones dramáticas o retóricas relacionadas con el objeto. Basta observar el cine mudo para darse cuenta, por ejemplo, de cómo los objetos expresan el estado anímico de los personajes. Este tipo de cine, además, es muy revelador de hasta qué punto la puesta en escena se planifica en función de un material plástico ligado al atrezzo de dicha escena: cuadros, fotografías, escudos, alfombras, lámparas, celosías... Así mismo, basta elegir cierto tipo de encuadre, de luz, de sucesión de planos... para que cualquier imagen adquiera una dimensión polivalente y hasta simbólica, rompiendo la relación directa entre la cosa y lo representado. Por no hablar de la imagen fantástica, relacionada con la imaginación y los sueños. En otras palabras, el "leitmotiv" no siempre existe o bien forma parte de un programa iconográfico mucho más amplio.

Pero ¿por qué convertimos el tema en un símbolo? Son varias las razones. En primer lugar, el guión remite a un lenguaje audiovisual y, por lo tanto,

trabajar con imágenes es lo adecuado. En segundo lugar, el "leitmotiv" facilita la comunicación emocional propia del arte. Y, sobre todo, el "leitmotiv" favorece una construcción dialéctica y abierta del sentido autorial. El autor(es) sabe que la construcción de sentido resulta compleja y es fácil caer en maniqueísmos. Por eso, en lugar de poner el tema en boca de los actores mediante una frase que encierra una sentencia, prefiere escoger una imagen simbólica, ya que siempre es mucho más ambigua y, al mismo tiempo, más profunda, pues todo símbolo remite a lo que no dominamos, a lo inquietante, a lo que resulta recóndito. Gilbert Durand (1993, 18 y 171) sostienen que el símbolo es algo concreto (figurado, sensible) y óptimo (ese algo es lo mejor para evocar el significado), pero imposible de percibir (de ver y comprender) directamente, esto es, el símbolo es una forma de conocimiento indirecto que expresa un sentido. Por eso todo símbolo encierra una tensión entre lo dicho (el simbolizante) y lo indecible (lo simbolizado). Jung, por su parte, afirma que: "una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Tienen un aspecto "inconsciente" más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado." Y después señala: "como hay innumerables cosas más allá del alcance del entendimiento humano, usamos constantemente términos simbólicos para representar conceptos que no podemos definir o comprender del todo" (1997, 20 y 21). El símbolo, en conclusión, es un lenguaje que suple las carencias de otras formas de expresarse. Dice Mircea Eliade: "El símbolo revela ciertos aspectos de la realidad –los más profundos– que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento. Imágenes, símbolos, mitos, no son creaciones irresponsables de la psique; responde a una necesidad y llenan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser" (12).

El carácter abierto, polivalente e indecible del símbolo explica que películas con temas muy distintos utilicen un mismo "leitmotiv". En *Los intocables de Eliot Ness* (*The Untouchables*, 1987) el "leitmotiv" es una cadena con una llave y una imagen de San Judas, patrón de los policías. Entregar las llaves (que es lo que hace Malone con Ness y éste con el joven policía italiano) equivale a una entrega de poder, como la entrega de las llaves de una ciudad, mientras que la persona que recibe la llave queda iniciada en algo, es decir, la llave simboliza el acceso a un secreto (a una forma de poder) y es prueba de fidelidad hacia aquello en lo que uno se inicia. También con este sentido, la llave es el "leitmotiv" de la película *El milagro de Ana Sullivan* (*The Miracle Worker*, 1962), la historia de una niña ciega y sordomuda que lograr comunicarse gracias a una maestra, también medio ciega. La escena final, en la que la niña entrega la llave a su maestra, significa que la niña permite que siga siendo su tutora, pues ha demostrado su capacidad para desempeñar tan

importante puesto, cosa que sus padres no habían logrado. En otras palabras, en la primera película la llave es la metáfora del tema de "la integridad" y en la segunda del tema de la, digamos, "incomunicación familiar", pero en ambos casos la llave es lo que da acceso a algo, a un valor, a un poder, a un secreto, en este caso, la honestidad y la comunicación.

Por otra parte, no se puede aplicar directamente al "leitmotiv" el significado dictado por el diccionario de símbolos. Ninguna imagen simbólica tiene un significado dogmáticamente establecido. Normalmente, el artista trabaja con la carga simbólica tradicional, pero añade nuevos significados y matices y hasta puede que dé la vuelta por completo al sentido de la imagen. Por ejemplo, los colores rojo y naranja, muy habituales como "leitmotiv", aparecen enfrentados en *El bosque* (*The Village*, 2004), película con la que el guionista y director M. Night Shyamalan (1970-) quería hablar de la "inocencia". El rojo mantiene en la película su simbolismo tradicional relacionado con la sangre y la pasión, pero también tiene un significado nuevo al representar el bosque y la ciudad. El naranja, símbolo tradicional de la alegría serena y la fuerza equilibrada, mantiene este significado en la película y se convierte en una imagen de la aldea y la inocencia.

4. Tipología del "leitmotiv"

Ahora bien, si el "leitmotiv" es una imagen que actúa de indicio del contenido temático, hemos de tener en cuenta que, siempre que hablamos de imagen en relación con el "leitmotiv", estamos refiriéndonos a la imagen simbólica (connotada) y no a la imagen icónica (referencial). El icono posee los caracteres del referente y ciertos rasgos introducidos por el productor de la imagen, ya que representar un objeto es volver a presentarlo mediando una manifestación expresiva (Grupo μ 188). El símbolo supone que esa imagen (el simbolizante) dice, además, otra cosa no implícita en el referente (lo simbolizado); proporciona un significado que, digamos, no está en el diccionario de la lengua sino, quizás, en el diccionario de símbolos. Un espejo captado por la cámara puede ser un espejo fotografiado a determinada escala, con determinada luz, etc. o bien eso mismo y además un símbolo del alma, de la imaginación, de la puerta que da acceso "al otro lado", etc. El "leitmotiv", repito, es un motivo temático que gracias a un proceso figurativo adquiere una sobresignificación. En concreto, las plasmaciones más habituales del "leitmotiv" son las siguientes:

1) Una imagen visual estática. Dado que hablamos de cine, hemos de entender por estática la imagen de un objeto (animal o cosa). En *Viva Zapata*

(1952) el "leitmotiv" es el caballo blanco; en *La última caza* (*The Last Hunt*, 1956), la piel de un búfalo también blanco; en *De entre los muertos/ Vertigo* (*Vertigo*, 1958), distintas imágenes en espiral; en *Huida a medianoche* (*Midnight Run*, 1988), un reloj; y en *American Beauty* (1999), los pétalos de rosa.

2) Una imagen visual dinámica, como puede ser un sueño o un recuerdo. Veremos después el ejemplo de "el alma sola" en la película *Gothika* (2003).

3) Una imagen cromática, es decir, un color o una luz. Es menos frecuente que los anteriores, aunque existen algunos ejemplos notables. En *El último tango en París* (*Ultimo tango a Parigi*, 1972), sobre los encuentros sexuales de una pareja de desconocidos en un apartamento vacío de París, el "leitmotiv" es el color naranja. El naranja, color del budismo, se relaciona con el ocaso del sol, símbolo masculino, y por lo tanto, representa en la película la decadencia del hombre y el proceso de autodestrucción, a través del sexo, en el que el protagonista cae tras la muerte de su mujer. En realidad, Bernardo Bertolucci (1941-) y Vittorio Storaro (1940-) escogieron este color sin saber su simbolismo, simplemente quedaron impresionados por un cuadro, todo él en color naranja, que habían visto en una exposición de Francis Bacon (1909-1992), pintor característico de la nueva figuración europea. Pensaron que ese color era el que mejor expresaba el sentido del filme: el lado oscuro del sexo, demasiado idealizado por la revolución sexual, pues también encierra violencia y desesperación. Bien es verdad que también cabe una interpretación edípica del filme (sentido estructural). Con esta utilización del naranja, Bertolucci seguía los pasos de Michelangelo Antonioni (1912-) en *El desierto rojo* (*Deserto rosso*, 1964), donde este color y una ciudad industrial ajada, triste y vacía servían de metáfora de la crisis de la mujer burguesa, representada por una joven que ha sufrido un shock después de un accidente de tráfico. Igualmente, en la trilogía de Krzysztof Kieslowski (1941-1996), formada por *Tres colores: Azul* (*Trois couleurs: Bleu*, 1993), *Tres colores: Blanco* (*Trois couleurs: Blanc*, 1993) y *Tres colores: Rojo* (*Trois couleurs: Rouge*, 1994), cada película toca un tema de la Revolución Francesa tratando de ver cómo funcionan en la actualidad y en la vida cotidiana, y lo hace mediante una fotografía dominada por alguno de los colores de la bandera francesa: azul (la libertad), blanco (la igualdad) y rojo (la fraternidad).

4) Una imagen auditiva, como una música y un sonido. En *Yo soy Sam* (*I am Sam*, 2001), sobre un deficiente mental con la capacidad intelectual de un niño de siete años que se convierte en padre de una niña, el "leitmotiv" es la música de Los Beatles. Los guionistas de la película habían visitado varias organizaciones de discapacitados y encontraron que su música les encantaba. Sam pone el nombre de Lucy a su hija por el tema musical *Lucy in the Sky with Diamonds* (siglas del LSD) y, lo que es más importante, las canciones del grupo

interpretadas por artistas contemporáneos acompañan toda la narración, estableciendo una identificación entre la inocencia y la simpleza de los deficientes mentales y la música sencilla, melódica y pegadiza del grupo británico.

5) Un régimen de imágenes. El "leitmotiv" puede constar de varias imágenes y en varias de las formas precedentes. La campanilla en *Tierras lejanas* (*The Far Country*, 1955), la armónica en *Hasta que llegó su hora* (*C'era una volta il west*, 1968) y el piano en *El piano* (*The Piano*, 1993) son la imagen visual y sonora de estos filmes. En *El resplandor* (*The Shining*, 1980), el jardín del hotel, los pasillos e, incluso, una de las moquetas reproducen de forma distinta la imagen del laberinto. Otro ejemplo, que explicaremos con más detalle, es el de *Blade Runner* (1982 y 1993).

Esta película cuenta la historia de un cazador de recompensas que debe liquidar a una serie de robots de última generación. Los androides han llegado a la tierra con el propósito de que su creador les amplíe su plazo de vida, limitado a cuatro años por ser unos robots "peligrosos", en el sentido de que pueden crear su propia vida emocional. El tema de la película es la muerte, o mejor dicho, el miedo a la muerte, el deseo de inmortalidad. Roy (Rutger Hauer) uno de los replicantes pregunta "¿Puede el creador reparar lo que ha hecho?" Pero también el tema es el significado de la muerte: ¿qué muere cuando morimos? ¿El cuerpo, el alma, los dos? En esta segunda lectura, el alma viene a identificarse con la memoria afectiva, con los recuerdos. Para expresar este tema, el filme utiliza un "leitmotiv" que, en realidad, se plasma en tres imágenes: el ojo, el unicornio y la paloma.

El ojo simboliza aquello que alimenta la inteligencia del hombre y, en el caso de la película, lo que le permite tener recuerdos y las emociones a ellos asociadas. Precisamente, existe una máquina que logra descubrir a los replicantes porque les pregunta por sus recuerdos (su madre, el sabor de ciertos alimentos, su impresión sobre ciertos animales...) y, cuando no los tienen, su ojo desaparece de la pantalla, descubriéndose su naturaleza artificial. Es decir, el ojo representa a los hombres. Los replicantes tienen recuerdos de sus cuatro años de vida (lo que han podido ver), pero el resto son recuerdos que se implantaron cuando fueron fabricados, falsos recuerdos de su infancia y de su vida anterior a su fecha de fabricación, recuerdos que ellos creen verdaderos por las fotografías que portan, pero que resultan ser un montaje.

El unicornio, símbolo de la libertad y la inocencia, representa, en cambio, a los replicantes. El unicornio es un caballo con un gran cuerno en su frente. Tiene una naturaleza artificial como los replicantes en el sentido de que es un producto de la imaginación, de la fantasía "del hombre". El hombre crea objetos, máquinas, robots, pero también centauros, cíclopes y unicornios. Artificios físicos y mentales. El unicornio es un ser puro al que nadie puede

cazar, excepto una virgen o, como en el filme, otro replicante. Porque ¿Deckard (Harrison Ford) es un hombre, según apunta la versión de 1982, o un replicante, según sugiere la versión de 1993? Durante el rodaje Ridley Scott (1937-) dijo a Harrison Ford que era un hombre, pero luego ha hecho declaraciones en sentido contrario.

Lo importante es que el unicornio puede transformarse en paloma, símbolo del alma y, en la película, de la memoria emotiva: de los recuerdos. Las últimas palabras del replicante Roy son sus recuerdos. "Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. He visto atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como las lágrimas en la lluvia. Es hora de morir." Es decir, si en la tradición cristiana el hombre muere, pero queda su alma (la paloma), el unicornio (el replicante Nexus 6) se transforma al morir en paloma. Cuando Roy da su último suspiro, la paloma que tiene entre sus manos sale volando. Podemos pensar que todo se ha acabado, que con él se han ido esos recuerdos que acaba de mencionar a Deckard, o bien podemos interpretar que él también tiene un alma y que está irá al cielo de los replicantes. La paloma, en definitiva, es lo que une a los hombres y a los replicantes, es lo que hace humanos a estos últimos.

5. Procedencia de las imágenes simbólicas

¿De dónde toma el autor(es) los "leitmotive"? ¿Por qué se escoge una imagen u otra? ¿Por qué se repiten más ciertos símbolos? Cualquier cosa del universo es un símbolo posible, de modo que lo importante no es qué tipo de imagen puede ser un "leitmotiv" sino cuál es su, digamos, pregnancia. En este sentido el "leitmotiv" puede ser: 1) intemporal, como el caso de la imagen-arquetipo; 2) ligada a un contexto histórico, como la imagen-cultural; y 3) puramente coyuntural, como la imagen-personal. Incluso se ha llegado a establecer una diferencia entre lo imaginario y lo simbólico. Lo imaginario sería la imaginación antropológica, las representaciones universales, los arquetipos que pueblan el inconsciente colectivo, mientras lo simbólico quedaría reducido a las imágenes personales del inconsciente de cada individuo.

La verdad es que, en ciertos casos, los símbolos culturales e, incluso, los personales no son más que adaptaciones o nuevas caras de los arquetipos. Gilbert Durand, en efecto, sostiene que el aparato simbólico humano se desarrolla en tres niveles y consta de tres categorías. En primer lugar, está el nivel actancial, en el que aparecen los "esquemas", esto es, imágenes que recogen posiciones corporales y se relacionan con la mímica, la danza y el

gesto. Más tarde aparece el nivel de las imágenes universales arquetípicas de Carl G. Jung, ya sean imágenes építetas (lo frío, lo seco, lo puro, lo profundo...) o sustantivas (la luna, el niño, la cruz, el círculo, los números...). Finalmente, llegamos al nivel cultural, cuando surgen los símbolos en sentido estricto, es decir, imágenes producto de las adaptaciones del hombre a un clima, un lugar, una fauna, una tecnología, etc. concretas. Por ejemplo, el arquetipo de la cruz se convierte en el mundo cristiano en el símbolo de la crucifixión de Jesús (Durand 1993, 19-22).

Desde la práctica del guión, nos interesa mantener la diferenciación basada en la pregnancia. La imagen-personal, en concreto, es un "leitmotiv" privativo de un autor o de una obra, de modo que adquiere en la película un significado inédito y subjetivo. Por ejemplo, en la película *Amen* (2002), el "leitmotiv" es un objeto moderno, nacido con la sociedad industrializada. Me refiero al tren: el tren que va y viene de los campos de concentración transportando judíos. Esta imagen y la música que le acompaña se repiten una docena de veces en el filme (según nuestra copia de vídeo, minutos 24, 27, 34, 44, 46, 52, 54, 63, 68, 74, 87 y 101). Normalmente, cuando el tren viaja hacia la derecha de la pantalla transporta judíos a los campos de exterminio y, cuando le vemos correr hacia la izquierda de la pantalla, es que el tren regresa vacío en busca de una nueva carga. En realidad, no vemos que transporta judíos hasta el final del filme (minuto 101 aproximadamente), cuando el cura joven embarca con los judíos romanos y con ellos llega a los campos. El tren se convierte, en otras palabras, en la metáfora del tema: el exterminio judío, la matanza a escala industrial y por medio de la maquinaria. El tren, se dice en el filme (orientación), pudo ser "detenido" como se detuvo la eutanasia de los deficientes mentales, si bien el Vaticano en este caso no hizo nada pese a saberlo fehacientemente. Es más, ayudó a huir a los nazis. En definitiva, si una película presenta un nuevo símbolo es porque contiene imágenes que expresan nuevos pensamientos.

En otros casos, nos encontramos con un "leitmotiv" ligado a ciertas culturas o a cierta época. Tiene, digamos, una larga tradición retórica, de modo que lo podríamos encontrar descrito en un diccionario de símbolos: el anillo, la espada, la cadena, el águila, la mariposa, el peine, el espejo, el corazón, el arca... En *El séptimo sello* (*Det sjunde inseglet*, 1956), Ingmar Bergman cuenta la historia de un caballero que regresa de las Cruzadas y se topa con la Muerte (imagen del arquetipo de la sombra), a la que reta a una partida de ajedrez: si gana podrá seguir con vida. El sentido del texto viene a decir que la muerte es una realidad que el hombre afronta con actitudes muy distintas en función de su idea de Dios. Para el ateo, la muerte es un hecho natural. Para el pecador, un castigo. Para el creyente, una liberación. Para el escéptico, en este caso el

caballero, una incógnita inquietante y siniestra. El propio cineasta ha confesado que el filme es "una alegoría sobre el hombre en su eterna búsqueda de Dios y la muerte como única seguridad". De hecho, respecto a Dios y la muerte, nos seguimos planteando las mismas preguntas, tenemos los mismos miedos y seguimos viviendo bajo las mismas amenazas, pues la peste del siglo XIV, dice Bergman, es equiparable al actual peligro atómico.

Este tema se expresa en el filme mediante dos recursos retóricos. Uno de ellos es "la voz temática", esto es, el personaje o los personajes que expresan en palabras algunos de los sentidos del texto. En este caso, hay varias voces temáticas: Jöns, el escudero, es la voz del ateísmo; Raval, representa una mezcla de integrista e impostura; y el caballero, encarna el escepticismo, el mismo escepticismo que siente el autor. En segundo lugar, Bergman recurre al "leitmotiv". Hay que tener en cuenta que la idea de la película le surge al director cuando contempla algunas pinturas medievales, pinturas que le recuerdan motivos visuales que él mismo había observado de niño en las iglesias. Por un lado, eran imágenes dramáticas, crueles e inquietantes, como la peste, los flagelantes, la muerte que juega al ajedrez, la danza de la muerte, las hogueras quemando brujas o Cristo en la cruz. Por otro lado, eran imágenes tranquilizadoras y vivificantes, como la Sagrada Familia. Todas ellas están presentes en la película. Es más, Bergman quiere rodar una especie de fresco medieval, quiere que su filme cumpla el papel "pedagógico" de las pinturas y esculturas en las iglesias. De hecho aparece en el filme la figura de un pintor de iglesias.

Pues bien, dos de estas imágenes se convierten en "leitmotiv". La primera es "La Muerte jugando al ajedrez con sus víctimas", un motivo muy repetido en la tradición cristiana. El damero del ajedrez simboliza la dualidad del mundo: lo blanco y lo negro, el bien y el mal, la vida y la Muerte. Las figuras o fichas representan la sociedad, sus jerarquías, sus roles, su clases. Este "leitmotiv" aparece en la película tres veces, correspondientes a los minutos 4, 54 y 78.

El segundo "leitmotiv" del filme es la alegoría de "La danza de la muerte", un tema iconográfico y narrativo muy común en el arte, la literatura y el teatro. La muerte tienta con su baile a los mortales para que se unan a ella. Simboliza la igualdad de los hombres ante la hora suprema y la necesidad de arrepentirse y de llevar una vida cristiana para no ir al infierno cuando ella aparezca. Este segundo "leitmotiv" temático aparece dos veces en el filme. La primera vez corresponde al minuto 18. El escudero Jöns charla en una iglesia con el pintor que, precisamente, está dibujando en sus paredes el tema iconográfico de la danza de la muerte. En ese momento, se nos explica el motivo y el escudero, un ateo, critica al pintor por dibujar imágenes hechas para meter miedo a las personas de forma que terminen bajo las faldas de los curas. La

segunda vez aparece en el minuto 87, prácticamente al final de la película. Por una colina, la Muerte se lleva en su danza a seis personas, entre ellas, el herrero, su esposa, el actor libertino, el caballero y el escudero. El caballero, por lo tanto, ha perdido la partida de ajedrez. Sin embargo, ha conseguido que el actor, Joff, su esposa, Mía, y su hijo, Mikael, hayan escapado de la muerte. Los tres, por cierto, constituyen el tercer gran motivo iconográfico del filme: la Sagrada Familia.

6. El "leitmotiv" y los arquetipos

Finalmente, hay "leitmotive" que alcanzan a toda la humanidad porque se plasman mediante arquetipos. Carl G. Jung (2002) dice que los arquetipos, también llamados dominantes o imagos, son imágenes primordiales o imágenes mitológicas provenientes de nuestro pasado ancestral que residen en el inconsciente colectivo y aluden a modelos de conducta, es decir, son predisposiciones para experimentar y responder al mundo. Los hombres primitivos crearon ciertos símbolos para organizar sus creencias y algunos de ellos, los más importantes, los arquetipos, han pasado a marcar toda la humanidad, forman parte de nuestro inconsciente colectivo. Más o menos transformados, actúan en todas las culturas y épocas. Un arquetipo, por lo tanto, simboliza una experiencia común de la humanidad. Es una marca antropológica que se repite con una significación casi idéntica en sueños, fantasías, mitos, cuentos populares, creaciones artísticas y, en general, en todas las producciones de carácter imaginativo. Expresa los modelos de conducta y las emociones fundamentales del hombre en forma de imágenes de objetos (la cruz, el sol, el árbol, el número cuatro...) o bien en forma de imágenes antropomórficas que poseen determinados atributos y manifiestan una determinada conducta (El anciano sabio, El embaucador...). Ahora bien, no hay una imagen única para un arquetipo. Al contrario, un arquetipo puede estar representado por imágenes muy diferentes. Lo que define al arquetipo no es el simbolizante sino la emoción implícita. La cruz, por sí sola, solo es un signo. En cambio, si me arrodillo ante ella y rezo con pasión, dice Jung, se llena de carga emocional y pasa a ser un arquetipo.

En concreto, entre los principales arquetipos, se encuentran El mándala, Dios, La familia, La madre, El padre, El niño, El hermafrodita y El maná. Otros arquetípicos son característicos de los relatos: El héroe, La sombra, El mentor, La doncella... En otras palabras, y volviendo al principio, el relato es simbólico porque está lleno de arquetipos. Es más, los arquetipos están muy presentes en el cine porque las imágenes son el lenguaje natural de lo incons-

ciente y, según el propio Jung, la psique está constituida fundamentalmente por imágenes. Una película, se ha dicho, es una proyección de vida psíquica.

Un ejemplo de presencia de arquetipo en forma de "leitmotiv" lo tenemos en la película *Gothika* (2003). Se trata de un thriller fantástico que, como su título indica, se inspira en la tradición de la literatura gótica surgida a finales del siglo XVIII con su mezcla de misterio, horror y fantasmas. Cuenta la historia de la psiquiatra Miranda Grey (Halle Berry), la cual se despierta un día en un manicomio acusada de matar a su marido. En realidad, ha sido poseída por una joven que quiere vengarse de los dos hombres que la violaron y asesinaron: un policía y el esposo de la psiquiatra. Durante toda la película nos preguntamos: ¿la protagonista sufre alucinaciones visuales, paranoia, esquizofrenia y requiere de internación psiquiátrica o es cierto todo lo que cuenta? Es decir, ¿se encuentra en la misma situación que una de sus pacientes, Chloe (Penélope Cruz)? La propia protagonista se debate sobre cuál es su estado de salud mental, pues no puede asimilar que haya matado a su esposo ni que el hombre que amó y admiró fuese un asesino y un perturbado sexual. Finalmente, descubrimos qué es lo que sucede: los delirios sobre torturas satánicas de Chloe obedecen a la violación que sufre del policía y Miranda se ha encontrado con un espíritu vengativo, un alma en pena, un fantasma, que la ha poseído para vengarse de su esposo.

Como buena parte de la literatura gótica, la película tiene por tema los límites difusos entre lo racional y lo irracional, es decir, entre la realidad y la locura, entre la lógica y el instinto, entre la natural y lo sobrenatural, entre bien y el mal y también, como vamos a ver, entre lo masculino y lo femenino. El policía antes de morir dice: "Esto no es lógico". Y Miranda le contesta: "La lógica está sobrevalorada". Esta frase contiene la orientación de la película y es la lección que la propia Miranda aprende gracias a Raquel (nombre hebreo que significa oveja), como si la joven fuese una animal que se sacrifica para que la protagonista tenga una mejor comprensión del mundo.

El "leitmotiv" de este tema es el "ánima sola" o alma en pena. Un ánima en pena es el alma de un muerto que sufre y vaga por el mundo de los vivos, unas veces para pedir venganza porque ha fallecido de forma violenta o injusta y otras para reclamar que la entierren en sagrado. Este "leitmotiv" se representa en la película de dos formas: 1) mediante Raquel, la joven asesinada que se cruza en el camino de la psiquiatra para poseerla y, a través de ella, matar a sus asesinos, y 2) mediante los tatuajes presentes en el cuerpo del policía y en las páginas que el doctor descubre en Internet al buscar "ánima sola".

Pero, en realidad, este motivo tiene un significado más profundo relacionado con el arquetipo del ánimos de Jung. Jung sostiene que el individuo

está configurado por una parte externa o carácter externo, que él llama persona, y por una parte interior o actitud interna, el alma. El proceso de individuación por el cual un individuo madura y se convierte en "uno mismo" (representado por el arquetipo del mándala), consiste en la adaptación del hombre en el mundo (ser persona) y en un profundo conocimiento interno, lo que implica, a su vez, hacer consciente la parte oscura de nuestra personalidad (representada por el arquetipo de La Sombra) y diferenciar lo sexual contrario en nuestra personalidad (hallazgo de la imagen del alma, representada por los arquetipos del ánima y del ánimus). Es más, tanto el ánima (el alma del hombre) como el ánimus (el alma de la mujer) pueden encarnar cualidades negativas como la brutalidad, el odio y la vanidad, aproximándose entonces al arquetipo de La sombra. Por ejemplo, la mujer fatal y la bruja suelen ser una forma de ánima negativa, mientras Barba Azul, King-Kong o el monstruo de *La bella y la bestia* son ejemplos de ánimus negativo. En el caso de la película, los hombres depravados (el marido y el amigo policía) representan el ánimus de la protagonista. Reconocer que se ha casado y ha estado enamorada de un hombre que viola y asesina a jóvenes inocentes forma parte de su proceso de individuación. Tiene que aparecer el "ánima sola" de la joven muerta para que sea consciente de ello. En otras palabras, frente al sentido literal de la película, según el cual la protagonista termina adquiriendo una especie de don sagrado que le permite ver más allá y tratar con las almas de los muertos, existe una explicación simbólica: el filme es como una alucinación que nos conecta con el inconsciente colectivo para mostrarnos el fenómeno de la escisión de la personalidad. Todos poseemos un carácter externo, una especie de máscara que los demás e, incluso, nosotros mismo tomamos por auténtica (persona), y un carácter interno (un alma), en el que solemos ocultar carencias, trastornos, frustraciones y deseos ocultos.

7. El "leitmotiv" y las estructuras de lo imaginario

Los arquetipos junguianos han dado lugar a una "Poética de lo Imaginario", desarrollada, sobre todo, por Gilbert Durand (2005). Los mitos, como venimos diciendo, encierran un sentido estructural por cuanto son un instrumento de conocimiento del hombre sobre sí mismo (identidad) y sobre los demás y su entorno (alteridad), esto es, señalan lo individual y lo universal, sacan a la luz lo que Freud llama el inconsciente personal y, también, lo que Jung llama el inconsciente colectivo. En este último es donde reside el imaginario o imaginación antropológica, es decir, los universales, las metáforas obsesivas, los símbolos recurrentes o como quiera que prefiramos llamar a los arquetipos.

Pues bien, Gilbert Durand ha procedido a una descripción de los contenidos de lo imaginario y ha agrupado los mitos y arquetipos creados por el hombre en lo que él llama regímenes de imagen. Su investigación es muy útil a la hora de definir qué clase de imagen (simbolizante) puede reflejar mejor el tema (lo simbolizado), sobre todo, porque trabajar con lo que el público ya sabe o puede descubrir (aquello que está en su inconsciente) siempre facilita y mejora la comunicación. En otras palabras, Gilbert Durand diría que el guionista al definir el "leitmotiv" trabaja con las estructuras antropológicas del imaginario. De hecho las imágenes que hemos mencionado en este artículo, como la luna (*Hechizo de Luna*), la cruz (*Atila, rey de los hunos*), la copa (*La copa dorada*), el dragón (*El Dragón Rojo*), el caballo blanco (*Viva Zapata*), el arma (*Winchester 73*), la espiral (*Vértigo*) o el ojo del padre (*Blade Runner*), son mencionadas en sus estudios y, gracias a él, descubrimos un sentido recóndito en los filmes que las contienen. Es decir, esas imágenes dejan de ser iconos y pasan a constituirse en símbolos.

NOTAS

1. Hablamos en estas primeras líneas de símbolo como "sentido simbólico". Éste "depende del autor del texto y solicita ser notado e interpretado por el lector." A lo largo del artículo el "sentido simbólico" debe diferenciarse tanto del concepto "símbolo" propiamente dicho (analogía entre lo simbolizante y lo simbolizado) como del concepto "interpretación simbólica" (valores simbólicos dados por el público a la obra) (Marchese y Forradillas 381-382).
2. El *Diccionario técnico Akal de cine* define así la palabra *alegoría*: "Término procedente del mundo de los estudios literarios que, en ocasiones, resulta aplicable a una película en la que los personajes y los acontecimientos parecen reflejar, en una relación de correspondencia exacta, una situación externa a la película o una cuestión moral de carácter universal" (Konigsber 21).
3. Como tal aparece en Marchese y Forradillas (239), aunque allí se define como "motivo recurrente" y aquí vamos a darle la interpretación que ya utilizamos en Emeterio Diez (2003).
4. Cabría también interpretar el "leitmotiv" como lo que Barthes (1980) denomina un código, es decir, un elemento que teje el texto en el plano de la significación hermenéutica, proairética y simbólica.

OBRAS CITADAS

- Anderson Imbert, Enrique. *Teoría y técnica del cuento*. Barcelona: Ariel, 1992.
 Barthes, Roland. *S/Z*. México: Siglo XXI, 1980.

- Barthes, Roland. "Introducción al análisis estructural de los relatos". *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós, 1990.
- Diez, Emeterio. *Narrativa audiovisual: la escritura radiofónica y televisiva*. Madrid: UCJC, 2003.
- . *Narrativa filmica*. Madrid: Fundamentos, 2006.
- Durand, Gilbert. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: FCE, 2005.
- . *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos, 1989.
- Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Touchstone, 1960.
- Eliade, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1974.
- Frenzel, Elisabeth. *Diccionario de Motivos de la Literatura Universal*. Madrid: Gredos, 1980.
- González de Ávila, Manuel. "La (a) cultura(ción) de la imagen". *Signa* 15 (2006): 301-23.
- Grupo μ . *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra, 1993.
- Jung, Carl Gustav. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós, 1997.
- . *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta, 2002.
- Konigsber, Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*. Barcelona: Akal, 2004.
- Marchese, Ángelo y Forradillas, Joaquín. *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel, 2000.
- McKee, Robert. *El guión*. Barcelona: Alba Editorial, 2002.
- Mukarovski, Jan. *Escritos de estética y semiótica del arte*. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.
- Naupert, Cristina. *La tematología comparativista*. Madrid: Arco Libros, 2001.
- . *Tematología y comparativismo literario*. Madrid: Arcos Libros, 2003.