

# La Enunciación y el Horror: la cámara en el cine posclásico

JOAQUÍN ABREU GONZÁLEZ

Frente a autores que saben lo que quieren decir, frente a enunciadores que se entienden con enunciatarios en el trasvase del sentido tutor, como es mantenido por cierta teoría de la comunicación (Casetti, Greimas) y relacionado de algún modo con la psicología cognitivista, nosotros mantenemos una concepción de la enunciación como parte de un acto textual donde el sujeto consciente esconde la experiencia, la productividad. El discurso, por tanto, no como el texto sino como la parte semiótica del texto. Las figuras de la enunciación son productos del texto y no otro nombre para esa entelequia que es el autor como figura que tiene todas las respuestas.

Sin embargo, la enunciación no posee sólo una función comunicativa. Es también un acto. El acto de narrar y de construir un narrador. El acto de construir lugares que habitar en el acto de la comunicación. Justo es que veamos la enunciación bajo esos parámetros.

Benveniste pensó su teoría de la enunciación bajo el modelo del lenguaje verbal. La traslación al discurso audiovisual hecha por otros autores fue, por tanto, un tanto apresurada aunque no impertinente. Requena ha observado que el discurso fílmico tiene dos "enunciaciones": la narrativa, el yo del narrador, que se expresa a través de recursos verbales tales como la voz en off, y la visual, expresada a través de la taxonomía de Mitry<sup>1</sup> (planos subjetivos, objetivos, semisubjetivos, etc...) retomada bajo la teoría de la enunciación por Casetti<sup>2</sup>. Pero el "yo" de la cámara, la visión de la máquina ya no es un "yo" semiótico, sino que está del lado de lo Real, fuera del discurso (a fin de cuentas es un aparato que registra lo real). La narrativización permite que veamos la visión de una cámara como objetiva o subjetiva, pero no hay un "yo" en la imagen de una cámara que registra por sí misma.

1 MITRY, Jean (1978): *Estética y Psicología del cine*, Siglo XXI, Madrid, t.I.

2 CASSETTI, Francesco (1996): *El Filme y su Espectador*, Cátedra, Madrid.

<sup>3</sup> CHATMAN, Seymour (1990): *Historia y Discurso: La Narrativa en la Novela y El Cine*, Taurus, Barcelona.

La visión de la cámara como tal es, por tanto, vista como una estrategia de enunciación, es decir, no como parte del enunciado sino como un enunciador (si se prefiere un narrador), pero también como una visión concreta, una imagen que pertenece a un ojo, aunque sea mecánico, una visión subjetiva de una cámara. Ya Chatman<sup>3</sup> advierte que situarse en el punto de vista de alguien no convierte a ese alguien en “narrador” y por ello nosotros también pensamos que hay una distancia entre una cosa y otra.

Para ilustrar esta peculiaridad de la enunciación cinematográfica vamos a intentar analizar algunos planos de *Terroríficamente Muertos*. Pero antes debemos ponernos en antecedentes.

*Posesión Infernal* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1982), es un filme en muchos aspectos underground (presupuesto ridículo, equipo amateur, actores desconocidos) que se ha constituido en un clásico moderno del cine de terror. La historia (de resonancias lovecraftianas) cuenta cómo el descubrimiento de un libro trae al mundo de los vivos unos demonios que aterrorizan a un grupo de adolescentes en una cabaña en mitad de un bosque. Al margen de su anécdota narrativa, el filme resulta arrebatador por su concepción visual, realmente salvaje. Esta concepción hace que la cámara se sitúe en cualquier sitio y haga cualquier tipo de movimiento. De la misma forma que Busby Berkeley en sus musicales dinamitaba el espacio fílmico para explotar la idea del “ojo mil veces ojo” de la cámara, Raimi evoluciona esa idea con los avances técnicos situándola en la de (se podría decir) “el ojo mil veces ojo se mueve”. Así por ejemplo, los demonios cantorianos ocupan en el filme su posición de cámara subjetiva. La idea de la cámara subjetiva como lugar del monstruo no es en absoluto nueva (por citar un título, *Tiburón*<sup>4</sup>) pero lo novedoso resulta el engarce textual. Nunca veremos a los demonios cantorianos (ni siquiera un dibujo o descripción) pero veremos a los actores ser perseguidos por la cámara.

<sup>4</sup> *Jaws* (Steven Spielberg, 1975)

*Terroríficamente Muertos* (*The Evil Dead II*, Sam Raimi 1987) radicaliza algunos aspectos del filme anterior. Tras un breve resumen de la primera parte (donde se puede ver hasta qué punto la narración está al nivel de anécdota ya que el resumen cambia aspectos de la historia original, simplificándolos) vemos una remodelación del plano final de la anterior película:

El plano comienza con un travelling rápido que va de los bosques al interior de la casa (F1), atraviesa una puerta echándola abajo (F2) y se abalanza sobre el protagonista, de nombre Ash (F3) arrastrándolo consigo (F4).



F1



F2



F3



F4

En este travelling que no podemos sino calificar como salvaje hemos visto una cámara que literalmente arroya al personaje protagonista. Más allá del virtuosismo evidente del plano cabe destacar el hecho de que el propio artefacto cinematográfico se hace presente, se diegetiza. Hay una coartada narrativa, si, es el ojo del espíritu del mal que vive en los bosques, pero este tipo de planos proliferan sin que veamos su contraplano. A nivel de enunciación nos encontramos con un punto de vista que parece salir del propio límite de la narración<sup>5</sup> y se sitúa del lado del propio artefacto. En muchos aspectos, este colocarse en el punto de vista de la cámara relaciona el texto de Raimi con *El Hombre de la Cámara* (Dziga Vertov, 1930). Al igual que Vertov, Raimi relaciona la cámara con una experiencia del vértigo. Sin embargo, donde Vertov parecía proponer un cierto texto de modernidad y una relación puramente descriptiva de lo real, la enunciación del filme que nos ocupa se sitúa en la órbita de lo siniestro. A fin de cuentas la cámara cinematográfica proviene de los estudios de la cámara obscura del Renacimiento, es decir, del estudio de la visión humana. Lo que vemos es cómo la cámara se ha convertido en una maquina inhumana, en un monstruo, pues precisamente ese es su lugar en el texto, un monstruo de quien huyen los personajes. Y huyen, en realidad, de la cámara, como nos muestra una secuencia posterior:

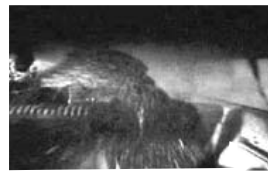
<sup>5</sup> En este sentido, sería interesante hablar de los conceptos propuestos por Luis Alonso de Enunciación, Enunciatividad y Enuncionalidad. Especialmente este último que habla de una "exterioridad al texto".



F5



F6



F7



F8



F9



F10



F11



F12

La cámara se acerca al protagonista (F5) y éste se mete en el coche, visto su acción de escapar en plano objetivo, pero sin mostrarnos el contraplano del plano anterior (F6). Tras sufrir un accidente el protagonista escapa mientras la cámara atraviesa el coche rompiendo cristales (F7), intercalándose su huida en plano objetivo y sin mostrar el monstruo que le persigue (F8) con la persecución de la cámara (F9), Ash entra en la cabaña y la cámara arrasa con las puertas que encuentra a su paso (F10) hasta que Ash parece desaparecer (en realidad está escondido), la cámara no le encuentra (F11) y se va de la casa (F12)

Esta secuencia muestra que si bien es cierto que el texto tiene un sentido del humor con una estética de cartoon, no es menos cierto que el humor tiene que ver mucho con una reacción frente a lo Real. Lo absurdo es pues una variante de lo siniestro. Variante que tiene mucho que ver con un cierto distanciamiento para con la historia. Encontramos en este filme todos los elementos para construir un relato: un héroe, una tarea, un saber antiguo, una herida que cerrar, una pareja que salvará al mundo, un sacrificio... Pero el relato no se produce porque el enunciador es un enunciador que autores como Eco llaman posmoderno, es decir que cuenta "las historias de siempre" (los relatos) pero como falsos y que construye un enunciatario tan despegado de la narración como él. Sin embargo, el enunciador se vuelve mucho más poderoso, tiene mucha más garra cuando se convierte en esa cámara aniquiladora.

Es pues éste el lugar en que en el llamado cine posclásico la enunciación sitúa el punto de vista del espectador. No en los personajes sino en la cámara. Al principio disfrazando ese lugar como punto de vista del autor (pensamos en Welles y en Godard), después narrativizándolo como el lugar del monstruo (un ejemplo entre muchos: *La Noche de Halloween*<sup>6</sup>), finalmente situándolo como el artefacto mismo que filma, el lugar desde donde la enunciación se crea. De ese modo el texto especifica lo real de la enunciación, que es la cámara (aparato técnico) en el ámbito de los textos fílmicos. Lo real, eso sí, desimbolizado, donde lo discursivo se quiebra apareciendo en el nivel mismo de la enunciación el saber del loco. En palabras del *Macbeth* de Shakespeare "Una historia contada por un loco llena de ruido y de furia que nada significa".

He aquí pues una variante del cine posclásico a estudiar, su propia estrategia de enunciación, que parece romper los límites entre el discurso y la historia para poner en escena (en este sentido podemos recordar el filme *El Fotógrafo del Pánico*<sup>7</sup>) a la cámara como verdadero eje de la función. El horror está también, pues, del lado de la enunciación.

<sup>6</sup> *Halloween* (John Carpenter, 1978)

<sup>7</sup> *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960)