

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN SOCIAL**

TEMA:

**ICONOGRAFÍA, IMAGINARIOS Y CONSTRUCCIÓN DE ESTEREOTIPOS
DEL ADVERSARIO EN EL CINE BÉLICO DE HOLLYWOOD (1979 A 1989)**

AUTOR:

ROY ESTEBAN CISTERNAS UTRERAS

DIRECTOR:

JUAN FRANCISCO CELIN

Quito, noviembre del 2013

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE
USO DEL TRABAJO DE GRADO**

Yo, Cisternas Utreras Roy Esteban, autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de grado y su reproducción sin fines de lucro.

Adema declaro que los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad del autor.

Quito, noviembre del 2013

(f)_____

ROY ESTEBAN CISTERNAS UTRERAS

CI 1707447122

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi esposa Alicia y a mi hija Inés que pronto estará con nosotros, ellas son mi inspiración, apoyo y motivación para seguir adelante y superar cada reto que se presenta en mi vida. A mis padres quienes me apoyaron todo el tiempo e impulsaron a culminar mis estudios. Para ellos es esta dedicatoria de tesis, pues a ellos les agradezco por su apoyo incondicional.

Roy Cisternas.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL	2
1.1. Imagen	2
1.2. Comunicación desde la Teoría Funcionalista.....	3
1.3. Comunicación Visual	5
1.3.1. Semiótica de lo Visual.....	8
1.3.1. El signo Visual	9
1.3.2. Lenguaje Visual y Lectura de la Imagen.....	11
1.3.2.1. Lectura de una Película.....	18
1.4. Imagen e Imaginarios	21
1.5. Discurso y Cultura	24
CAPÍTULO II	28
CINE, ESTEREOTIPOS E IMAGINARIOS	28
2.1. Imaginarios Sociales.....	28
2.2. El Cine y su Estética.....	33
2.3. El Espectador y los Públicos	35
2.4. El Cine Bélico.....	36
2.5. Construcción de Estereotipos	40
CAPÍTULO III.....	46
ANÁLISIS DE LA ICONOGRAFÍA, IMAGINARIOS Y CONSTRUCCIÓN DE ESTEREOTIPOS DEL ADVERSARIO EN EL CINE BÉLICO (1979 A 1989).....	46
3.1. Observaciones Iniciales	46

3.2.	Análisis de Apocalypse Now de Francis Ford Coppola.....	47
3.3.	Análisis de Full Metal Jacket de Stanley Kubrick.....	59
3.4.	Análisis de Platoon de Oliver Stone.....	65
	CONCLUSIONES	71
	LISTA DE REFERENCIAS	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Tipos de signos según Pierce	11
---	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Modelo de comunicación de Jakobson	5
Gráfico 2: Signo denotativo y connotativo	13
Gráfico 3: Planos de influencia del imaginario social	31

RESUMEN

La investigación contiene un análisis del cine bélico de 1979 a 1989, con producciones centradas en el conflicto de Vietnam, y que a diferencia del cine de propaganda utilizado en conflictos anteriores, presenta una mirada crítica a las condiciones que atraviesan las tropas militares en el campo de batalla, surgiendo conflictos internos que provocan que el estereotipo del adversario de este cine no sea el país enemigo en guerra, sino los propios compañeros soldados. Se estudió tres películas de directores renombrados en este tipo de cine, Francis Ford Coppola con *Apocalypse Now*, Stanley Kubrick con *Full Metal Jacket*, y Oliver Stone con *Platoon*. Se analizó tres aspectos, la iconografía, los imaginarios y el estereotipo del adversario. La iconografía presenta continuamente elementos que aluden a la cultura consumista estadounidense en contraposición con el entorno en el que luchan, siendo *Apocalypse Now* la que contiene mayor número de simbolismos. Dentro de los imaginarios las tres películas muestran un contexto en el cuál los propios soldados dudan de la validez de la guerra, reina el miedo, la inseguridad y la desesperanza entre las tropas, entre otras situaciones. Por último, el estereotipo del adversario se conforma por sargentos, soldados y otros personajes que forman parte del propio ejército, pero que mantienen una ideología diferente. El informe de investigación se estructuró en tres capítulos, el primero dirigido a la comunicación y al lenguaje visual, el segundo sobre los estereotipos y los imaginarios en cine, y el tercero constituye el análisis de los tres filmes mencionados.

ABSTRACT

The research provides an analysis of war films from 1979 to 1989, with production centered in the Vietnam conflict, and that unlike the propaganda film used in previous conflicts, presents a critical look at the conditions that traverse military troops in the field battle, emerging internal conflicts that cause the stereotype of the adversary in this film is not the enemy country at war, but their own fellow soldiers. Was studied three renowned film directors in this type of film, Francis Ford Coppola's *Apocalypse Now*, Stanley Kubrick's *Full Metal Jacket*, and *Platoon*'s Oliver Stone. Was analyzed three aspects, the iconography, the imagery and the stereotype of the adversary. The iconography has continually elements alluding to American consumer culture as opposed to the environment in that fight, being *Apocalypse Now* contains the highest number of symbols. Within the imaginary three films show a context in which the soldiers themselves doubt the validity of the war, abounds fear, insecurity and hopelessness among the troops, among other situations. Finally, the stereotype of the adversary is formed by sergeants, soldiers and other characters that are part of their own army, but who have a different ideology. The research report is divided into three chapters, the first aimed at communication and visual language, the second on stereotypes and the imaginary in film, and the third is the analysis of the three films mentioned.

INTRODUCCIÓN

El cine bélico tuvo su auge durante los años 50 en adelante, dentro de periodos post guerra en los que jugó un papel decisivo para tener a la opinión pública en control, sin embargo la década de los ochenta abarcó el periodo de la guerra de Vietnam, en la que los medios de comunicación fueron testigos de la mala elección de los Estados Unidos de tomar parte en la guerra de Vietnam, reflejándose en el cine el pensamiento popular que veía al conflicto como una serie de errores que solo traían malas noticias y bajas. Este cine, a pesar de centrarse en la guerra y por lo mismo considerarse como cine bélico, tiene en su mayoría una finalidad antibelicista, mostrando una crítica hacia la forma en que se luchó dicha guerra.

La investigación propone el profundizar como el cine bélico de los ochenta reflejó esta situación, mediante la iconografía e imaginarios que de una u otra forma validan o rechazan el pensamiento popular sobre la situación vivenciada por los soldados en el conflicto de Vietnam. El estudio abarca también la construcción de estereotipos del adversario, siendo particular el caso del cine de Vietnam, en el que el adversario forma parte de las propias filas del ejército norteamericano. La tendencia del cine de la segunda guerra mundial de mostrar el enemigo como un conjunto de antivalores fue reemplazada por una perspectiva analítica y crítica de los conflictos propios de los soldados de un mismo bando, entre los cuales se contraponían diversos ideales, formas de pensar de sentir y de luchar.

CAPÍTULO I

COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL

El cine, conocido como el séptimo arte, es uno de los medios más versátiles de comunicación, que involucra diversos elementos para crear una narración, sin embargo, su profundidad va más allá de la sola presentación de una historia, pues comunica a niveles denotativos y connotativos, valiéndose principalmente de la imagen.

1.1. Imagen

La imagen puede entenderse, según la Real Academia de la Lengua (2012), como una “figura, representación, semejanza y apariencia de algo” o “como una “estatua, efigie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado.”, acercándose la segunda definición al concepto de ícono. Si se considera la primera definición, la imagen es la representación de algo sin ser ese algo.

Para la presente investigación se aplicará el concepto de imagen como elemento comunicacional. Castellanos (2003, pág. 26) menciona: “El vocablo [imagen] está siendo asignado de forma habitual a un número heterogéneo de fenómenos o de realidades materiales e inmateriales, ya que no parece sencillo encontrar un punto de convergencia claro e indiscutible.”

Por imagen se entenderá al elemento o conjunto de elementos que conforman una composición visual, y que mantienen un sentido comunicacional, de forma que la representación de la misma no se basa únicamente en objetos, sean estos imaginarios

o reales, sino en el mensaje e impresión que se pretende generar en el observador. La imagen por ende es el componente básico de la comunicación visual.

1.2. Comunicación desde la Teoría Funcionalista

La comunicación es el proceso por el cuál se transfiere información de una fuente emisora a otra receptora, dichas fuentes pueden ser humanas, mecánicas, tecnológicas, etc., sin embargo, desde la teoría funcionalista, la comunicación, principalmente a través de los medios masivos, cumple determinadas funciones manifiestas, latentes y disfunciones, las cuales influyen en la opinión pública, ya sea validándola, refutándola o creándola.

Los inicios de la teoría funcionalista se pueden rastrear, según Mattelart & Mattelart (1997), hacia el año 1927, cuando Harold Lasswell publica su libro *Propaganda techniques in the World War*. Esta publicación contiene un enfoque funcionalista al plantear la idea que la propaganda, a través de los medios de comunicación masivos, permite guiar a las masas bajo los fines (buenos y malos) que el gobierno u otro emisor persigan.

Lasswell se enfoca en el estudio de los medios, como influyen y funcionan para la democracia. En 1948, plantea un modelo de cinco preguntas, que constituyen una referencia para el análisis de los medios de comunicación, de los cuales el cine forma parte.

Según Lasswell, el proceso de comunicación cumple tres funciones principales en la sociedad: a) la vigilancia del entorno, revelando todo lo que podría amenazar o afectar al sistema de valores de una comunidad o de las partes que la componen; b) la apuesta en relación de los componentes de la sociedad para

producir una respuesta al entorno; c) la transmisión de la herencia social.
(Mattelart & Mattelart, 1997. pág.31)

Otro de los pensadores que aportaron a la teoría funcionalista de la comunicación es Lazarsfeld, quien junto a Merton, complementan las funciones mencionadas por Lasswell. Estos autores señalan el “entretenimiento” y complementan las posibles funciones que se pueden atribuir al proceso de comunicación y a los medios. La función del “entretenimiento” en los medios pretende fijar la atención de la audiencia y proporcionar relajación o satisfacción.

Lasswell y Merton también establecen “disfunciones”, que son las consecuencias no controladas o no perseguidas de forma intencional por los medios. Las disfunciones se equilibran con las funciones y los efectos que ambas generan.

“Para el funcionalismo, los medios de comunicación forman parte y contribuyen al funcionamiento del sistema social aportando información, continuidad en la cultura y en los valores, orden, control y estabilidad, integración, motivación, orientación y adaptación.” (Giner, 2003. pág.378)

A partir de esta teoría se puede observar como los medios de comunicación en tiempos de guerra, tienen una especial importancia para moldear y mantener la opinión pública a favor del conflicto, no obstante, en las épocas anteriores al conflicto de Vietnam el cine se manejaba con fines principalmente propagandísticos, situación que cambia en esta guerra por la información que recibía el público de los corresponsales. El cine también reflejó el desagrado por esta situación a través del cine antibélico.

1.3. Comunicación Visual

Dentro de los tipos de comunicación, para la presente investigación cabe abordar la comunicación visual.

La Comunicación visual es el proceso comunicacional basado en imágenes o códigos visuales, sean estos estáticos (como en una fotografía) o en movimiento (como en el cine por ejemplo), que transmiten una idea o un mensaje y de igual forma buscan generar una respuesta en el observador.

Se entiende por comunicación visual, a aquellos procesos comunicativos que utilizan códigos que afectan al sentido de la vista. Esta comunicación entra dentro de la que se ha descrito al principio como comunicación no verbal, juntamente con la comunicación multi sensorial. (López, 1994, pág. 139)

La vista es uno de los sentidos más usados por el ser humano y el rol de la comunicación visual es el de elaborar, difundir y receptor mensajes visuales. A partir del modelo de Jakobson, en el proceso de comunicación influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente o contexto, cada uno de los cuales conlleva una función.

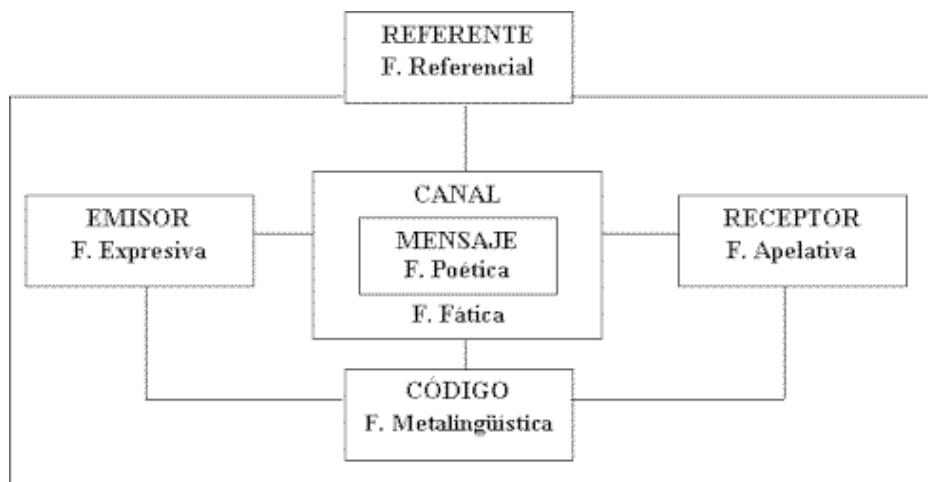


Gráfico 1: Modelo de comunicación de Jakobson
Fuente: (Bermeosolo Bertrán, 2001)

La diferencia entre la comunicación visual y la lingüística, radica en que el código visual se compone de diversos elementos (Color, textura, forma, posición en el espacio, entre otros) que pueden comunicar de manera individual y/o por separado, y que no mantienen necesariamente un orden secuencial, como en el caso de la comunicación verbal, lo que provee a la comunicación visual de diversos niveles para transmitir uno o varios mensajes. Por esta razón la comunicación visual es manejada por diversas disciplinas que pretenden establecer diversas formas de funcionamientos para sus distintos elementos.

Rollié & Branda (2004, pág.27) dicen: “El mensaje en comunicación visual, es el producto de diferentes modalidades de representación que requieren de la conjunción de competencias expresivas distintas: fotografía, gráfica, ilustración, tipografía, etc., teniendo en cuenta sus especificidades de codificación y complejidades técnicas.”

En resumen, la comunicación visual es “el sistema de transmisión de señales cuyo código es el mensaje visual” (Acaso, 2009. pág. 24). La comunicación visual se vale de diversos recursos para transmitir el mensaje, pues tiene la facultad de manejar diversos niveles de lenguaje que van desde lo denotativo y aparente, a lo connotativo e interpretativo, por lo que una misma imagen se puede leer de diversas formas. Estos tipos de lectura van asociados a las funciones de la imagen, las cuales son las siguientes de acuerdo con el modelo de Jakobson, citado por Menchaca (2008): función expresiva, conativa o apelativa, referencial, poética, fática, metalingüística y descriptiva.

- Función expresiva o emotiva: Tienen como objetivo transmitir emociones. Se trata de imágenes utilizadas con finalidad sentimental.
- Función conativa, apelativa o exhortativa: Es aquella relacionada con la persuasión, cuyo objetivo es convencer. Los mensajes publicitarios son los usuarios por excelencia de esta función.

- Función referencial o informativa: Son imágenes cuyo objetivo es informar. Su función es ilustrar un texto o una noticia. Su uso es acusado en libros de texto o prensa, así como también en señales de tráfico.
- Función poética o estética: Consiste en aquella imagen que busca la belleza con sentido artístico, estético. Son imágenes que valen en sí mismas.
- Función fática: Se trata de aquella que tiene como objetivo llamar la atención. Es muy frecuente en el uso de contrastes, en los tamaños y al igual que la conativa es muy utilizada en los mensajes publicitarios.
- Función metalingüística: Es aquella función que se refiere al código, has de conocer el código para otorgarle un significado.
- Función descriptiva: Ofrece información detallada y objetiva sobre aquello que representa. (dibujos científicos, mapas).

No obstante estas funciones son propias también del lenguaje literario, como se observa en Domínguez Hidalgo (2004. pág. 54). Sin embargo, el lenguaje visual tiene características únicas basada principalmente en el hecho de que no depende solo de la interpretación, sino también de la percepción, pues cada persona percibirá de diferente forma los diversos aspectos de una misma imagen, de manera que, junto con la comunicación visual se debe considera también la percepción visual, como opina Santos (2010. pág. 27).

...La percepción se propone responder a cómo es mirar al mundo o a una fotografía o una pintura, etc. (...) El paso de esa <<imagen distorsionada y variable>> que es la retínica a la captación del mundo es lo que se conoce con el nombre de proceso perceptivo. (...)...la percepción se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en construcciones mentales (...)

originadas a través de un proceso de recogida de sensaciones exteroceptivas.
(Santos, 2010, pág. 31)

La percepción es un aspecto fundamental dentro de la comunicación visual pues hace referencia a la forma en que una persona observa la realidad, junto con los procesos mentales que le atribuyen un significado a lo observado, lo que raya en el campo de la semiótica de lo visual.

1.3.1. Semiótica de lo Visual

La semiótica de lo visual se define como “el área de conocimiento donde se estudia la significación de los mensajes codificados a través del lenguaje visual.” (Acaso, 2009. pág. 24). La semiótica de lo visual se desprende de la semiología que es la disciplina que “estudia la vida de los signos en el seno de la vida social” (Guiraud, 1979. pág. 7) o de forma más clara, la disciplina encargada del “análisis de los signos o el estudio del funcionamiento de sistemas de signos” (Cobley & Jansz, 2002. pág. 4),

Brea,(2005) menciona:

Hablaríamos de una nueva semiótica, una semiótica visual que parte de la consideración de la semiótica como una «teoría transdisciplinar» (más allá del giro lingüístico y situada en el giro de la imagen. Un tipo de semiótica que (...) más allá del sistema binario de dividir el signo en significantes y significados y en iconos, índices y símbolos (como ocurría en Saussure y Peirce) (...), irradie su campo de acción e incluya nuevas áreas de debate como la polisemia del significado, la problemática de la autoría, el contexto (sin confundir el contexto con la historia social) y, sobre todo, la recepción. (Brea, 2005, pág.71-72)

De forma que la semiótica visual parte de los principios de Saussure y Peirce del análisis de sistemas de signos, y los eleva a la dimensión de lo visual, donde surge la polisemia del significado, pues una imagen da cabida a muchos más significados que una palabra, y donde destaca la recepción, que es la interpretación realizada por el observador, conocida también como percepción.

La semiótica de lo visual es al signo visual lo que la semiótica general es la lengua, el signo comprende el elemento clave para el estudio de las significaciones que genera en el observador, como menciona Barthes (1981) “la investigación semiótica no nos enseña cuestiones de significado, pero sí describe la lógica según la cual se engendran estos mismos significados.”(pág. 60). Se entiende entonces, que el análisis semiótico no busca la interpretación del signo, sino determinar los procesos que permiten que sean comprensibles y que facilitan a los observadores el encontrar un sentido a los mismos.

Mientras que la semiótica estudia las características de todos los tipos de signos, la semiótica visual se preocupa por entender qué son los signos visuales, cómo catalogarlos y cómo cada uno de ellos tiene diferentes tipos de contenidos, entendiendo las imágenes como productos culturales en los que es indispensable la interpretación activa para llegar a su conocimiento profundo. (Acaso, 2009. pág. 24)

Mediante la semiótica se puede entender como los públicos interpretan los signos visuales, por lo mismo, es vital la comprensión del signo visual para poder realizar una lectura de imagen, necesaria para el análisis de la película.

1.3.1. El signo Visual

Si bien los estudios de Saussure y Peirce se basan en el signo lingüístico, sus principios pueden aplicarse al signo visual. Para Saussure el signo se compone como

una diada entre el “significado y el significante” (Cobley & Jansz, 2002. pág. 12) concepto que Pierce transforma en una triada compuesta por “el signo/representamen, que mantiene una relación con un *objeto*, relación que a su vez implica un *interpretante*.” (Cobley & Jansz, 2002. pág. 21)

El signo visual puede ser, de alguna forma, un representamen de los objetos a los que se refiere, de acuerdo a la triada de Pierce, y en el cuál tiene mucha participación el interpretante, pues es quien asignará tal o cuál significado al mismo. En el cine, como en muchas otras artes plásticas, las imágenes pueden ser ambiguas, representando a la vez diversos significados.

No obstante, el concepto de Pierce supera en profundidad al de Saussure, pues el interpretante en la triada, puede convertirse a su vez en un nuevo signo/representamen: “Esto lo coloca en una relación con otro objeto que, a su vez, implica un Interpretante, que se transforma en un signo/representamen en relación con otro objeto, lo que da lugar a otro interpretante, y así ad infinitum.” (Cobley & Jansz, 2002. pág. 25)

A raíz de los estudios de Pierce surge una clasificación de diversos tipos de signos, formados por la relación entre su triada y tres categorías de fenómenos que llamo: primeridad (entendido en términos de sentimiento, sin relaciones, como una posibilidad), secundaridad (hechos en bruto), y terceridad (en el ámbito de las leyes generales) que es el que “hace que un primero asuma una relación con un segundo.” (Cobley & Jansz, 2002. pág. 28)

La Tabla 1 muestra nueve tipos de signos, las filas contienen las categorías (primeridad, secundaridad, y terceridad), de acuerdo a como se relacionan con cada elemento de la triada del signo propuesta por Pierce. En las columnas se presentan las categorías, según como se relacionan con la realidad (cualidad o posibilidad, hechos en bruto y leyes generales):

Tabla 1: Tipos de signos según Peirce

	Cualidad <i>Primeridad</i>	Hechos en bruto <i>Secundaridad</i>	Ley <i>Terceridad</i>
Representamen <i>Primeridad</i>	Cualisigno (representamen formado por una cualidad, ej. El color verde)	Sinsigno (representado por una realidad física existente. Ej. Una señal de tránsito en una calle específica)	Legisigno (un representamen formado por una ley. Ej. El sonido del silbato del árbitro en un partido)
Objeto <i>Secundaridad</i>	Ícono (Donde el signo se relaciona con su objeto por alguna semejanza. Ej. Una fotografía)	Índice (Donde el signo se relaciona con su objeto por una convención social. Ej. Una bandera, una palabra)	Símbolo (Donde el signo se relaciona con su objeto en términos de causalidad. Ej. Un síntoma médico)
Interpretante <i>Terceridad</i>	Rema (Donde el signo se representa para el interpretante como una posibilidad. Ej, un concepto)	Decisigno (Donde el signo se representa para el interpretante como un hecho. Ej. Una enunciación descriptiva)	Argumento (Donde el signo se representa para el interpretante como una razón. Ej. Una proposición)

Fuente: (Cobley & Jansz, 2002, pág. 31-34)

1.3.2. Lenguaje Visual y Lectura de la Imagen

La comunicación se lleva a cabo mediante el intercambio de información a través de un determinado código, en el caso de la comunicación visual este código está compuesto por el lenguaje visual, que abarca elementos gráficos, y primordialmente, al signo visual.

...cada sistema de comunicación tiene un código, un procedimiento clave que conocen tanto el receptor como el emisor y que hace posible tanto el intercambio de información entre ellos como la creación de conocimiento a partir de dicho código. Pues bien, el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista. (Acaso, 2009, pág. 25)

En el lenguaje plástico y visual no se puede observar las imágenes bajo una perspectiva netamente práctica, informativo (a) o cognitiva, por lo que se debe considerar que “la comunicación intencionada (no la causal) puede ser examinada bajo dos aspectos: el de la información estética y el de la información práctica.” (García Hoz, 1996. pág. 105)

La “información estética” aporta datos sobre las proporciones utilizadas en la imagen, los volúmenes, armonías, contrastes, etc. Para lo cual, menciona García Hoz (1996) es necesario tener una base cultural mínima. Esta base cultural se compone de conocimientos o nociones sobre lo agradable y desagradable, correcto o incorrecto, o aceptado y no aceptado dentro de un entorno social, que valida y difunde tendencias de pensamiento y opiniones. La información práctica, llevada a cabo mediante signos y símbolos cotidianos, se manejan bajo “reglas” entendidas por muchas personas, o por la sociedad en general.

Barthes (1964) fue considerado uno de los analistas más talentosos en el campo de la semiótica, menciona que toda imagen puede analizarse desde el mensaje codificado/connotativo y el no codificado/denotativo.

Cobley & Jansz (2002) mencionan:

Barthes analiza primero el [mensaje] connotativo porque, según afirma, el proceso de connotación es tan “natural” y tan inmediato cuando se lo experimenta, que resulta casi imposible separar la denotación y la connotación. La identificación de la denotación sólo se da cuando la connotación se borra teóricamente de la ecuación. (Cobley & Jansz, 2002, pág. 50)

Otros aspectos importante en la lectura de la imagen, es la función del lector pues la connotación solo se produce mediante la actividad del mismo. De acuerdo a Barthes, mismo que se guió por Hjelmslev, el signo funciona de la siguiente manera:

El signo denotativo está formado por un significante y un significado. Pero también es un significante connotativo. Es decir, es una sustancia material: sólo si poseemos el signo "león" podemos tener connotaciones de su orgullo, ferocidad, coraje, etc. Y un significante connotativo debe engendrar un significado connotativo para producir un signo connotativo. (Cobley & Jansz, 2002. pág. 52)

En otras palabras, y valiéndose de numerales para una mayor comprensión se entiende que, el significante (1) sería la palabra “león”, compuesta por cuatro letras, el significado (2) sería la representación mental que se produce cuando se escucha o se lee la palabra “león”, entre las cuales conforman el signo denotativo (3) = (1)+(2), pues denotan al animal, sin embargo es a su vez un significante connotativo (4) = (3) pues el signo león también evoca las características de orgullo, altivez y ferocidad, lo que genera a su vez un significado connotativo (5) pues las características son también las de un rey, lo que provoca que el significante y el significado connotativo conformen un signo connotativo (6) = (4) + (5).

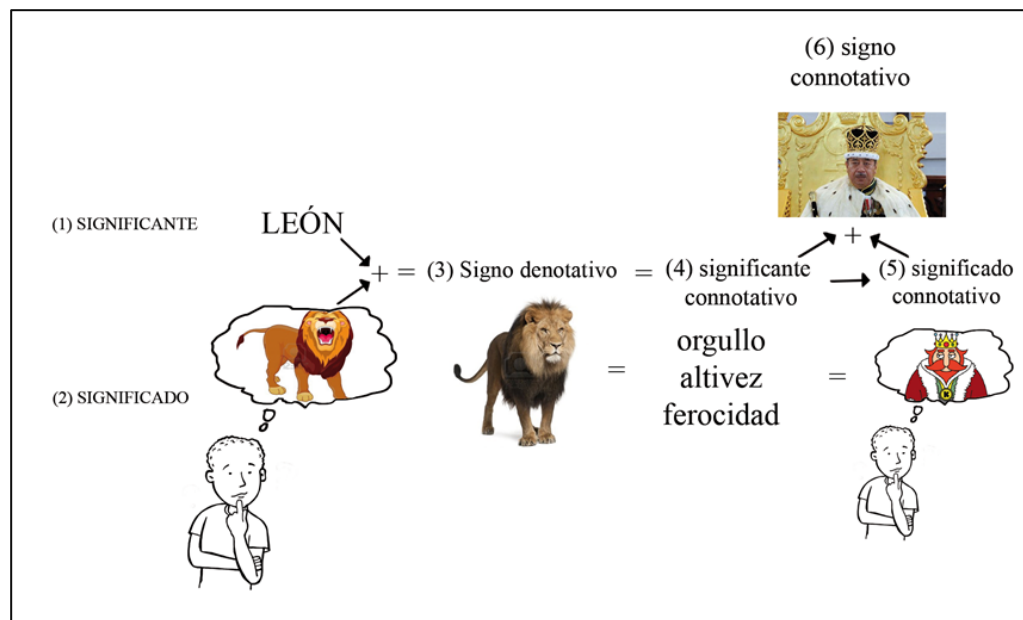


Gráfico 2: Signo denotativo y connotativo
Elaborado por: Roy Cisternas

El significado connotativo del signo puede verse alterado o modificado por las partes que se relacionan con el mismo, pues dentro de un texto individual, el signo se

encuentra dentro de las estructuras sintagmáticas (un sintagma es una unidad gramatical formada por una serie de palabras que dentro de la oración ejercen una función sintáctica determinada: nominal, adverbial, adjetival, etc.), por lo que la lectura del signo debe hacerse mediante el análisis sintagmático, que de acuerdo a Chandler et al (1998):

El análisis sintagmático de un medio involucra el estudio de su estructura y de las relaciones entre sus partes. (...) Mientras que la narrativa está basada en las relaciones de secuencia (y casuales) (pág.e. las secuencias narrativas en el cine y en la televisión), también hay formas sintagmáticas basadas en las relaciones espaciales (pág.e. el montaje en los carteles y en las fotografías, que funciona a través de la yuxtaposición) y en las relaciones conceptuales (como por ejemplo, el argumento en los anuncios publicitarios). (Chandler et al, 1998, pág. 57)

Los autores detectan tres tipos de relaciones sintagmáticas del signo, dentro de una narración visual. La relación de secuencia, en la que un elemento puede ser la causa o el efecto de otra acción u objeto; la relación espacial, que se forma por el signo y los elementos que lo acompañan, y las relaciones conceptuales, que en cine vienen dadas también por el lenguaje verbal de los personajes.

La relación causal se genera dentro de un argumento con una estructura consecutiva y jerárquica, según Tolson (1996) citado en Chandler et al. (1998. pág. 59), mismo que menciona tres elementos básicos de esta estructura, una proposición, una evidencia y una justificación:

- Una proposición o una serie de proposiciones (de hecho, definitiva, evaluativa o advocativa);
- Una evidencia (conocimiento general, afirmación o datos);
- Una Justificación (motivacional, autorizada o substantiva).

Para el análisis de la narrativa visual se puede acudir a las bases de la narratología semiótica, misma que, según Chandler et al. (1998. pág. 59) sigue la tradición del formalista ruso Vladimir Propp, y del estructuralista Lévi Strauss. Dentro de esta tendencia se menciona que el sintagma narrativo básico se compone de tres etapas: equilibrio, ruptura y equilibrio, que se conforman frecuentemente del inicio, mitad y final de un cuento, o de la introducción, nudo/conflicto y resolución de una narración.

En el cine, como en la televisión, la realización de un análisis sintagmático de la narración requeriría el análisis de cada toma, escena o secuencia y la forma en cómo se relacionan con las otras. Christian Metz (1982) ofreció unas categorías sintagmáticas elaboradas, para aplicarlas a la película narrativa.

Metz propone ocho grandes clases de secuencias, llamados segmentos autónomos o sintagmas, que, según él, constituyen la primera organización de imágenes (abstracción hecha de diálogos, sonido, música) en las películas narrativas. Estos no son independientes los unos de los otros: Producen su sentido en las relaciones establecidas entre ellos; son una subdivisión superior a la del plano (segmento mínimo a este nivel del análisis), pero inferiores a sus grandes divisiones. Puede haber, no obstante, un plano constituido, él solo, por un segmento autónomo. (Pulecio Mariño, 2009. pág. 117)

Los sintagmas propuestos por Metz son los siguientes de acuerdo a Sánchez Navarro (2006. pág.87):

1. El plano autónomo -un sintagma compuesto por un solo plano-, dividido a su vez en
 - a. la secuencia en un solo plano y

b. cuatro clases de insertos:

i. el inserto no diegético -un solo plano que presenta objetos exteriores al mundo ficticio de la acción-

ii. el inserto diegético desplazado -imágenes diegéticas "reales" pero temporal o espacialmente fuera de contexto-

iii. el inserto subjetivo -recuerdos, temores-;

iv. el inserto explicativo -planos únicos que clarifican acontecimientos al espectador.

2. El sintagma paralelo: dos motivos alternantes sin una relación espacial o temporal clara.
3. El sintagma paréntesis: escenas breves que se ofrecen como ejemplos típicos de un cierto orden de realidad pero sin secuenciación temporal, organizados con frecuencia en torno a un "concepto".
4. El sintagma descriptivo: objetos mostrados sucesivamente que sugieren coexistencia espacial; empleados, por ejemplo, para situar la acción.
5. El sintagma alternante: montaje narrativo paralelo que sugiere simultaneidad temporal, como una persecución en la que se alternan los planos del perseguidor y del perseguido.
6. La escena: continuidad espaciotemporal percibida sin distorsiones ni rupturas, en la que el significado -la diégesis implícita- es continuo como sucede en la escena teatral, mientras que el significante está fragmentado en distintos planos.

7. La secuencia episódica: resumen simbólico de las distintas etapas de un desarrollo cronológico implícito, que generalmente supone una comprensión del tiempo.
8. La secuencia ordinaria: acción tratada elípticamente para eliminar los detalles irrelevantes, en los cuales los saltos en el tiempo y en el espacio se ven ocultados por el montaje en continuidad.

Las secuencias, las escenas, los planos, y las tomas, son todas componentes de la narración audiovisual que comprende el cine, por lo mismo, dentro de estas el significado del signo mantiene relaciones sintagmáticas con los diversos elementos de la composición visual, como también se define por el contexto, mismo que no tiene que ser necesariamente expuesto en la película, sino que muchas veces es inferido a partir de las pistas visuales y de guión.

El estudio de los signos, a partir de Saussure, limitó al signo a relaciones internas de significado y significante, por lo mismo su tarea es denotativa, sin embargo, el signo también posee otra dimensión: “El signo no sólo contiene una relación entre una sustancia material (significante) y un concepto mental (significado), sino que además contiene una relación entre si mismo y sistemas de signos que están fuera de sí mismo.” (Cobley & Jansz, 2002. pág. 40)

Es decir, que al signo se relaciona también con el contexto en el que se encuentra o se representa. Por ejemplo, un retrato de un pistolero en una valla publicitaria en la actualidad tendrá una relación diferente que si se hace referencia a él en un libro sobre historias del viejo oeste. Aun cuando el retrato sea el mismo, manteniéndose el mismo significante y significado, el contexto cambiará completamente la interpretación que se realice de él. En estos casos el signo funciona también bajo una tarea connotativa.

1.3.2.1. Lectura de una Película

La película, al ser un producto de comunicación visual, requiere un análisis que comprenda los principios semióticos del signo, revisados anteriormente, los cuáles se basan principalmente en la percepción del observador, y se debe considerar los siguientes niveles (Vanoye, 1979):

- La lengua escrita (créditos, fragmentos, letreros, etc.).
- La lengua hablada (diálogos, luz off).
- Signos gestuales (mímica, gestos, posturas).
- Imágenes según su contenido: (personajes, objetos, arquitectura, paisajes, etc.).
- Imágenes según composición (planos, encuadres).
- Imágenes según movimiento (personajes, objetos, cámara).
- Imágenes según su sucesión (montaje, corte paralelo, alternado, disolvencias, etc.)
- Imágenes según el sonido: música, ruidos, efectos

Por otra parte, cabe tomar en cuenta también las funciones presentes en el relato cinematográfico, como las menciona Pulecio Mariño (2009. pág. 119):

- *Función estética u ornamental.* Estas se revelan cuando los planos tienen una función puramente estética: objetos, paisajes o interiores que exigen al espectador fijarse sobre la belleza de los objetos, más que sobre la

imagen en sí misma o en detalles como el encuadre, la luz, los diversos efectos y los colores. En el peor de los casos se está ante películas que no comunican más allá de las imágenes; en el mejor, la imagen exalta el tema.

- *Función testimonial.*- Se organiza en relación a la situación particular de los personajes. La descripción proveniente del pensamiento tiene como fin atestiguar la veracidad de quien habla. Las relaciones de esta función con el resto del relato, ya sea por sus vínculos con las acciones y/o con los diálogos, deben servir para consolidar esa verdad. Esta función confirma lo que la precede y es confirmada por lo que la sigue.
- *Función de cohesión.*- En lo que concierne al simbolismo, la descripción del paisaje exterior suele aludir a la relación establecida entre mundo interior y mundo exterior. En la descripción de cohesión, su función es hacer que un paisaje natural corresponda al “paisaje interior” del personaje.
- *Función dilatoria.*- Permite diferir respuestas, ganar tiempo. Los relatos mediados utilizan esta función. Se aplaza la revelación de un enigma manteniendo al espectador en suspenso para acercarlo a la solución del problema, pero se suelen interponer episodios que cumplen esa función de aplazamiento.
- *Función ideológica.*- Cuando un objeto es descrito, el autor le confiere un valor específico. El contenido de la descripción suele indicar los aspectos positivos o negativos del valor asociado a ese objeto, en relación a un sistema más o menos explícito del texto.

Por último, es válido también mencionar los tipos de escenas, de acuerdo a una clasificación realizada por Metz (2001), bajo el criterio de unidades escénicas, presentes en el discurso cinematográfico:

- de presentación. En toda película encontramos la presentación de los personajes y de la situación en que están inmersos al comienzo de la historia a narrar. Esta unidad incluye los créditos y tiene por objeto presentar tan pronto como sea posibles a los personajes que van a intervenir en la acción, así como a las circunstancias bajo las cuales irán a actuar personajes y situaciones que son actantes.
- de descripción. Siempre encontraremos instancias descriptivas, más que narrativas, si así puede decirse. Y corresponden a las vistas anteriormente. Sólo que aquí cumplen solo una doble función las cuales pueden dividirse en dos categorías:
 - de contextualización
 - de no contextualización.
- de transición. Entre una secuencia y otra, o bien entre una escena y otra, suelen encontrarse momentos de tránsito, de paso, que sin añadir nada a la intriga, sirven para encadenar con cierta lógica las acciones. Son útiles para acelerar o retardar acciones, por ejemplo. También pueden emplearse cuando se siente la necesidad de dar un descanso al espectador o un cierto tiempo para asimilar el contenido de lo visto.
- de subjetivación. Corresponden a los planos autónomos de Christian Metz. Son las unidades en las cuales aparecen los sueños, premoniciones, evocaciones, flash back y flash forward.
- de acción. Unidades cuyo propósito es la narración de acciones físicas, como en los enfrentamientos entre personajes o grupos de personajes, persecuciones, asesinatos, etc.

- de teatralización. Son unidades en donde el diálogo o el desarrollo de la acción puede asimilarse a la escena teatral. Lo escénico es su característica dominante.
- de explicación. Son las partes de la película en donde, debido al planteamiento y desarrollo de la trama, se hace necesaria una explicación de los sucesos narrados para que esta sea inteligible. Es muy propia en las películas policiales y de misterio. Esta puede dividirse en dos categorías:
 - Argumental, si resuelve el problema planteado por el argumento.
 - Especulativa o divagatoria: en las películas en donde se deja abierto el final. Todo allí son conjeturas, pero no hay pruebas de nada.
- de conclusión. Son las instancias con las cuales se cierra toda película.

1.4. Imagen e Imaginarios

Por imagen se puede entender, a partir de la Real Academia de la Lengua (2012) una “figura, representación, semejanza y apariencia de algo” o como la “reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él”, sin embargo estas definiciones comprenden, lo que el término “imagen” aplica popularmente, y el significado que puede tener en el contexto de la comunicación visual, pues como menciona Zunzunegui (1989) “<<imagen>> se abre a campos semánticos tan dispares como: ojo, retina, mente, espejo, pantalla, figura, representación”(pág.18).

Por otra parte cabe considerar la relación entre la imagen y la imaginación, pues la primera se puede formar a partir de los significados, del contexto, de la descripción o del signo. Por ejemplo, si alguien menciona un perro rabioso a otra persona, ésta se

formará una imagen de un canino con espuma en la boca seguramente, y podrá ser de cualquier raza que la persona que ‘imagina’ le asigna; si se le menciona un “pastor alemán con rabia” la imagen formada diferirá seguramente de la primera a menos que ésta haya sido su primera opción. Este proceso aplica, sin embargo, no solo a la narrativa descriptiva, pues si se menciona una expresión del tipo “se le hizo agua en las manos”, una persona tal vez forme mentalmente una imagen de un helado derritiéndose, a otra tal vez la imagen de una persona que derrocha dinero, por lo que en estos ejemplos, si bien el nivel de detalle y el contexto pueden definir la imagen, es la imaginación de la persona lo que provoca que se complete el proceso comunicacional.

En cine, al existir tanto la representación visual, como la narración y el contexto, ya sea este objetivo y subjetivo, se forma una imagen en el observador mucho más amplia, pues se le da la idea de cómo funciona el mundo dentro de la historia planteada, ya sea desde una perspectiva física, mental, ideológica, fantástica, etc., lo que conforma el “imaginario”, es decir, el conjunto de imágenes que rigen una narración.

En el caso del cine, se produce una sucesión de imágenes que provocan la sensación de un falso movimiento en la retina del espectador, sin embargo el cine forma una representación mucho más amplia que otros medios gráficos, “El cinematógrafo desencadena en el espectador la sensación, mucho más marcada que en el caso de otros espectáculos, de estar asistiendo al mero desenvolvimiento de la realidad ante sus ojos.” (Zunzunegui, 1989. pág. 148)

Esta realidad parte de la percepción del observador de todos los conceptos que busca transmitir la imagen. La imagen como tal se construye de forma argumental de acuerdo a Daneu (2010):

La relación de imagen a concepto, en las artes visuales, no es unilateral ni monocroma, no se extingue en la limitación de una sola idea parcial: es casi siempre argumental. El argumento es el complejo de conceptos que se hace evidente a partir de la imagen, a la vez que da el sentido a dicha imagen. (Daneu, 2010, pág. 43)

Todos estos conceptos que se forman a partir de la imagen, y que dan significado en la mente del observador a todos los elementos de la composición visual, se agrupan formando una realidad “percibida”, la cual se define como un “imaginario”.

El término imaginario, etimológicamente procedente del latín imaginarius (RAE, 2011) se aplica para un algo que existe solo en la imaginación. En este sentido, dentro de la cinematografía el imaginario se conforma de todos los mitos, ideas, símbolos, tipos, motivos o figuras que forman parte de una sociedad.

En este sentido las imágenes, al ser trasmisoras de información, más aún a través de los medios de comunicación (incluida la radio pues una descripción forma también una representación mental), influyen fuertemente en el imaginario colectivo o “mente social colectiva” de acuerdo con Morin (2010).

El cine de época (o cine histórico, aquel que se agrupa dentro de un período definible de años y alrededor de eventos históricos) suele presentar narraciones englobadas en los hechos reales, aunque muchas veces funcionen como soporte para historias ficticias, o, aun cuando son basadas en la realidad, presentan una posición poco neutral en su mayoría. Este posicionamiento del cine implica la presentación de ciertos símbolos, elementos y mensajes que contribuyen a reforzar el imaginario social, pues transmite a su vez ideologías .

1.5. Discurso y Cultura

Por cultura se puede entender a todo el conjunto de símbolos y significados compartidos por una sociedad, o como menciona Bohannan (1996) al citar a Tyler (1871) es el “todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte la ley, la moral, las costumbres y cualquier otra capacidad adquirida por el hombre como miembro de una sociedad.”(pág. 12). Dentro de estos elementos de la cultura, como las creencias, las costumbres y las ideologías influyen en gran medida en los medios, los cuáles son importantes formadores de la opinión pública, estableciendo los estereotipos o tendencias, y constituyendo un modelo o representación de la realidad, como sugería Lippmann en sus estudios del funcionalismo de los medios:

...el intento, en una época en que los medios de comunicación han magnificado estupendamente, al control de las agencias de gobierno a todos los órganos de inteligencia a fin de rehacer el hombre, el carácter, y su fe. (Refiriéndose al control de los medios ejercido por el Estado Alemán fascista en tiempos de guerra). (Lippmann, 1965. pág. 57)

El uso de los medios abarcó también el cine, donde en tiempos de guerra consistió en muchos casos un recurso para fortalecer la ideología nacional y reforzar el sentido patrio del pueblo; es el caso del Acorazado Potemkin de Eisenstein, “como parte de las conmemoraciones para celebrar el triunfo de la revolución bolchevique.” (García Fernández & Sánchez González, 2002. pág. 96). De forma que el cine se alza como un recurso importante para que el estado pueda reforzar el discurso hegemónico, sin embargo en la actualidad el cine ha tomado diversos rumbos, al igual que los espectadores, dejando de ser estos, en palabras de Stam (2001) “el espectador (...) ha dejado de ser una entidad estática preconstituida: los espectadores configuran la experiencia y son configurados por ésta en un proceso dialógico sin fin.” (pág. 269). En otras palabras, los cambios culturales y sociales, junto con la integración de la tecnología de la información y la comunicación han alterado la dinámica de los medios de comunicación, por lo que ya no es el medio el que determina la experiencia, sino que el espectador se convirtió en un actor dinámico de este proceso.

Menciona Stam (2001) que:

...se trata de una categoría enormemente compleja para cuya aprehensión global se requiere apelar a metodologías y criterios muy heterogéneos; distingue, así, entre cinco nociones de espectador: el configurado por el texto, el configurado por los dispositivos técnicos, múltiples y en evolución (multisalas, IMAX, magnetoscopio doméstico), el configurado por los contextos sociales de la espectadorialidad (el ritual social del ir al cine, los análisis escolares, las filmotecas), el constituido por los discursos e ideologías de su entorno y, en último lugar, el espectador en sí, personificado, definido por su raza, género y situación histórica. (Stam, 2001, pág. 269)

En este sentido, un espectador podría encontrarse con ideologías o códigos culturales contradictorios o afines a los suyos propios, sin embargo, al ser el cine un medio que se acoge a la percepción del espectador puede encontrarse “subliminalmente seducido por otras fantasías en el texto” (Shohat-Stam, 2002. pág. 231). Mencionan estos autores que el espectador suele asistir al cine con una predisposición psíquica, es decir, con expectativas ya formadas sobre la película, e históricamente posicionado, de forma que el cine hegemónico puede apoyar una determinada ideología, lo que interviene en el entorno cultural y social de los públicos.

“En definitiva, las posiciones del espectador son siempre multiformes, abundantes en fisuras y esquizofrenias, además de discontinuas en lo cultural, en lo discursivo y en lo político.” (Pérez Bowie, 2008, pág. 181). Es decir, los espectadores asisten al cine con diversas expectativas, y percibiendo en una película diversos aspectos, y con diferentes intereses, tanto a nivel técnico, como narrativo, o de entretenimiento. Sin embargo, todos estos aspectos conforman también una tendencia cultural marcada, no se trata solamente de ir al cine, sino de pasarla bien; mientras que la película en sí puede generar diversas emociones, sensaciones y formas de pensar, influyendo fuertemente en la cultura popular.

Pero, sobre todo, el cine supone también la culminación de un proceso colonizador en el terreno de la cultura, posteriormente afianzado a través de la televisión y la publicidad; mediante su discurso hegemónico, se completa el mecanismo de homogenización a nivel internacional. El cine procedente de Estados Unidos establece códigos, discursos, formatos, e instaura su punto de vista que, desde el dominio económico, impone su visión social y cultural. (Calvo Pérez, 2001. pág. 816)

A partir de lo mencionado por Calvo Pérez (2001) se puede relacionar el hecho de que el cine comercial, proveniente principalmente de Estados Unidos, responde a su vez al discurso hegemónico capitalista propio de aquel país, lo que ha dado pie a un gran número de producciones de corte independiente, con temáticas muy variadas, entre las cuales se plantea un posicionamiento contra hegemónico, dejando ver los aspectos reflejados de la realidad, que el cine comercial difícilmente muestra.

Sucari (2012) hace mención a la naturaleza propia del cine, de formar imaginarios que son reflejos de la sociedad, pues “desde sus inicios la institución cine ha tejido un discurso hegemónico de la historia a partir de un nuevo arte sinfónico y el nacimiento de un nuevo espectador, el ciudadano de la sociedad de masas. El cine configuraba así un medio con sus propios canales de difusión y distribución, un mercado universal y una práctica artística, señalizada y comercial que creía ser el reflejo mismo de la modernidad.” (Sucari, 2012. pág. 17)

La cultura de una determinada sociedad se compone de múltiples valores, costumbres y tradiciones, mismas que se reflejan en el imaginario del cine, sin embargo, los fines hegemónicos con que se utiliza (como se hizo con frecuencia en los períodos de guerra), busca el modificar y validar una ideología muchas veces ajena a esta cultura. Mediante el cine se ha llegado al punto de insensibilizar al espectador, lo que provoca que cada vez se requiera de un lenguaje visual o narrativo

más fuerte para impactarlo, y modificando a su vez su percepción y opinión sobre la violencia y los conflictos bélicos.

El cine de guerra de la década de los ochenta presento un imaginario social de carácter contrahegemónico, pues resaltó los errores de la guerra de Vietnam, mostrando con imágenes crudas y alegorías, la forma en que los soldados sufrieron una destrucción y autodestrucción, no necesariamente por la nación enemiga, sino por la naturaleza de la guerra.

CAPÍTULO II

CINE, ESTEREOTIPOS E IMAGINARIOS

2.1. Imaginarios Sociales

La sociedad funciona como tal, principalmente por las ideologías, normas sociales, reglamentos, leyes, entre muchos otros aspectos, compartidos por todos o la mayoría de sus miembros, sin embargo muchos de estos elementos se conforman a partir de las representaciones imaginarias que darán significado o legitimarán los comportamientos y el conocimiento social.

De acuerdo con Pintos (1995):

Los Imaginarios Sociales serían precisamente aquellas representaciones colectivas que rigen los sistemas de identificación y de integración social y que hacen visible la invisibilidad social. Tendríamos, así, que el orden social que se estableció en Europa a partir de la Segunda Guerra Mundial y que ha permanecido intacto hasta finales de los años ochenta, generó una serie de imaginarios sociales que permitieron la dominación pacífica en dos sistemas de orden social diferenciado: los países del sistema de democracia capitalista y los países del denominado «socialismo real», o «capitalismo de Estado», o «comunismo». (Pintos, 1995, pág.8)

Se entiende, por ende, que la sociedad se construye a partir de los imaginarios sociales, constituidos por las representaciones colectivas, relacionadas con el planteamiento de cómo deben funcionar las personas e instituciones dentro de un entorno específico. Por ejemplo, el sistema comunista que se rige a determinadas ideologías es legitimado por el imaginario social compartido por el pueblo de que el gobierno protege sus intereses frente a la amenaza capitalista.

Este sistema de representaciones es adoptado por los integrantes de una sociedad, modificando y siendo modificado por ellos y los acontecimientos que se van suscitando, lo que a la larga puede definirse como ideología.

Baeza (2008) menciona acerca de esto:

Toda experiencia cognitiva es transmisible, total o parcialmente, es decir es objeto de comunicación, lo cual abre las puertas a la constitución de un saber colectivo, vale decir, en primer lugar, un saber de sentido común. (...) Se trata, en definitiva y muy básicamente, de experiencia social del mundo que se comparte y también de imaginarios sociales -o construcción social de realidad social- que logran legitimar ideas, juicios, visiones, etc., por su condición de franca plausibilidad frente a una interrogante por dilucidar. (...) Al fin y al cabo, tal experiencia cognitiva socializada no puede recibir otro nombre que el de cultura. (Baeza, 2008, pág.45)

Mediante los imaginarios sociales se van formando sentidos, es decir, la identificación de símbolos e íconos toma un sentido común, permitiendo que para todo un grupo heterogéneo adquieran los mismos significados. El imaginario traduce la visión del mundo, todos los aspectos abstractos que la rodean, tales como mitos, leyendas, ideologías e inclusive, como menciona Baeza (2008) “tiene que ver también con los «estereotipos» (en cuanto que genera efectos de identificación colectiva)”, es decir, que agrupa también a los arquetipos que se promueven acerca de determinados personajes, ya sea propio de las narraciones del cine o televisión, como de los roles sociales, tanto del hombre como de la mujer.

El imaginario, al validar y significar las ideologías y los códigos culturales propios de esta, legitima también la dominación, dentro de la cual los medios toman especial importancia, pues mediante estos se conforman y transmiten los códigos que conformarán el imaginario, acorde a lo que dice Carretero Pasín (2012):

La nueva legitimación de la dominación suscita «la aparición de sustitutos funcionales de la ideología» (Pintos, 2000:697), los cuales ya no remiten a formulaciones basadas en finalidades históricas y capaces de generar convicciones doctrinales. Por el contrario, tiene que ver con la cristalización por parte del poder mediático de una realidad admitida como plausible. Y ello por medio de la apropiación e institucionalización de «*imaginarios sociales*» transmitidos por los «*mass-media*» (Carretero Pasín, 2012. pág.56)

La construcción de los imaginarios facilita a una sociedad el aceptar una realidad de forma convincente, pues de ella “depende su continuidad”, de acuerdo con Baeza (2008. pág.511), debido a que permite la aceptación de la realidad social, construida y compartida socialmente, junto a la cultura, pues el imaginario provee “la artificialidad necesaria producida por el hombre para resolver los dilemas que representa la vida social.” (Baeza, 2008. pág.512)

Los imaginarios sociales influyen fuertemente en diversos planos de la actividad humana, estableciendo una ontología propia (en relación a lo *¿qué es?*), dando un sentido o dirección a la actividad y naturaleza humana (bajo el criterio de practicidad *¿para qué? Y ¿cómo hacer?*), alcanzando, de acuerdo con Camarero (2002), la categoría de totalidad instituida:

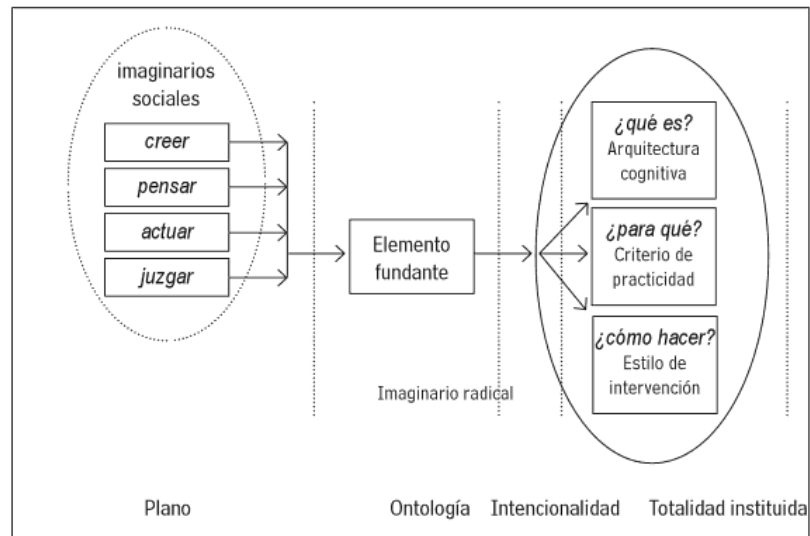


Gráfico 3: Planos de influencia del imaginario social
Fuente: (Camarero, 2002, pág.88)

“En cualquiera de estos planos intervienen los imaginarios a través de elementos simbólicos fundantes que luego otorgan una intencionalidad o direccionalidad requerida para cada una de las tres esferas (conocimiento, practicidad y estilo).” (Camarero, 2002, pág.89). En otras palabras, al responder a la pregunta ¿qué es? se conforma un conjunto de significados de lo aparentemente real a un nivel cognitivo. Al responder al cuestionamiento ¿para qué?, se le atribuye un sentido práctica a los significados anteriores, mientras que al responder ¿cómo hacer?, se establecer como intervienen dichos significados en la vida social.

La sumatoria de estos tres «escenarios» circunstanciados conduce a una totalidad discursiva, es decir, el producto comunicable de un imaginario radical más un imaginario periférico. (Camarero, 2002, pág.89), El imaginario radical es “...la figura de sentido (creencia u otra) que compone por sí misma el núcleo central de un imaginario social. Se trata de una suerte de categoría axiológica, primordial, en torno al cual se estructura arquitectónicamente un conjunto socio imaginario.”(Baeza, 2008, Pág. 521). El imaginario periférico es “...la construcción socio imaginaria que viene a poblar con nuevos elementos dependientes, por ende a otorgar mayor densidad, a un imaginario radical.” (Baeza, 2008, Pág. 521).

Lo que Camarero (2002) sugiere, es que los tres escenarios, el qué, el para qué y el cómo, conforman un solo producto comunicable, es decir, el conjunto de todos los elementos que conforman el imaginario, estableciendo el autor una distinción entre imaginario social radical y periférico, siendo el primero el eje central de todo el imaginario, como por ejemplo la religión; mientras que el imaginario periférico comprende a los elementos que se adhieren al radical para otorgarle un nivel mayor de sentido.

Los imaginarios se forman en gran medida a través de los medios, por lo mismo, el cine ayuda a conformarlo a la vez que lo legitima, pues al representar una sociedad, o al presentar una representación alternativa, está sugiriendo una determinada red de sentidos o está reforzando los ya existentes. Por ejemplo, en una película propagandista el imaginario es compatible a la ideología del Estado, mientras que en una película que presente un futuro distópico por ejemplo, se conformará un imaginario propio del universo ficticio, pero que tiene sentido para la realidad en la que se desarrolla la narración, este tipo de imaginarios son “universos de referencia” de acuerdo a Camarero (2002):

...el cine es una representación de representaciones y esto también repercute en la cuestión de los efectos. Si se dan efectos directos, explícitos -es su función reproductiva (el cine refleja la sociedad, sus gustos)- el cine contribuye por otra parte a «construir la realidad» a través de la conformación de imaginarios colectivos, creando universos de referencia (pautas de comportamiento, modelos estéticos, modas, etc.), moldeando el sentir social, alimentando / exacerbando las representaciones colectivas, a veces hasta la obsesión o fomentando el morbo, en particular en los temas referentes al sexo y a la violencia. (Camarero, 2002. pág.89)

La sociedad ha mantenido un gran número de temas en forma de tabú, tales como el sexo y la violencia, sin embargo, son una realidad que muchas veces los medios censuran. Por su parte, el cine ha evolucionado bajo distintas perspectivas, muchas

de las cuales buscan presentar una visión de dichas problemáticas, contribuyendo a formar opiniones diversas en el imaginario social. Temáticas como el homosexualismo por ejemplo, antes muy censuradas, ahora se presentan como aspectos propios de la vida diaria, como también situaciones delicadas como la violencia racial, doméstica, sexual, entre otras.

En conclusión, se puede definir al imaginario como: "...aquellos esquemas (mecanismos o dispositivos), contruidos socialmente, que nos permiten percibir / aceptar algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en lo que en cada sistema social se considere como realidad." (Gómez, 2001. Párrafo 12)

2.2. El Cine y su Estética

La estética ha perdido el significado clásico que se le atribuía, el cual se relacionaba de forma exclusiva con el estudio o la búsqueda de la belleza, actualmente el término puede constituir con mayor proximidad a la forma en que el arte impacta o provoca una reacción en los públicos. Como menciona Konisberg (2004):

Actualmente la crítica estética ha desarrollado un mayor interés por el impacto de la obra de arte en su público, en cómo el público reacciona ante ella, y de qué forma la obra provoca estas reacciones. Éste es el sentido en el que se usa el término «estética del cine». La estética del cine se interesa por las reacciones internas del espectador, psicológicas y emocionales, ante la película, y en cómo la película, en tanto que obra de arte, a través de su contenido, su técnica y sus elementos formales, provoca estas reacciones en el espectador. (Konigsberg, 2004. pág.208)

Respecto a esto, el impacto que logra el cine en el espectador no se logra únicamente bajo la premisa de una imagen bella, o 'estética' en el sentido clásico de la palabra, sino bajo la capacidad de comunicación, o de acercamiento que se logra con el espectador, es decir, que se apunta a la sensibilidad de los públicos, a través de la

combinación de imágenes, objetos, planos, narrativa, etc., que conforman el discurso propio del cine, comunicando a nivel objetivo como subjetivo.

Chateau (2010) explica que:

El discurso sobre lo sensible estético se inclina hacia la objetividad cuando se considera que los objetos susceptibles de impactarnos estéticamente poseen a su vez propiedades del orden de lo sensible: cualidades materiales, táctiles, visuales, sonoras, etc. Mientras que desde el punto de vista subjetivo se enfoca en un modo de captación de cualquier objeto, cierta disposición de espíritu. (Chateau, 2010. pág.16)

La estética del cine, vista desde una perspectiva sobre la sensibilidad, plantea la utilización de la objetividad sobre los elementos perceptibles físicamente, es decir, mediante la imagen, el sonido, las texturas (que representan la sensación mental que se forma mediante el tacto); y el uso de la subjetividad sobre cualquier objeto sobre el que pesa un grado indefinible de simbolismo, indefinible debido a que probablemente no transmita la misma significación para cada persona. Un claro ejemplo del uso de la subjetividad y la objetividad lo compone *El séptimo sello* (1957) de Ingmar Bergman, en la que se comunica un mensaje a nivel estético (a partir del maquillaje, escenografía, y personificación), tanto material como abstracto, correspondiendo a estas dos dimensiones, objetiva y subjetiva.

La importancia de la estética como tal, no se debe entonces a lo bella que pueda ser la composición, sino a la capacidad de la misma de comunicar, pues como menciona Chateau (2010) “la imagen u otra materia de la expresión no accede a la realidad sino siendo sentida, apreciada, hasta juzgada por un sujeto”(pág.17)

2.3. El Espectador y los Públicos

Antes de profundizar en las características de los públicos, es importante determinar la diferencia entre el espectador, y los públicos. Por espectador se puede conceptualizar a la persona que asiste a ver una película, sobre la que influyen sus motivos y gustos particulares, los cuales pueden variar enormemente de uno a otro, como menciona Vidal Pelaz & Rueda (2002):

Evidentemente todos los espectadores pertenecen a un público, pero las motivaciones y los gustos de un individuo no deben confundirse con las características de una colectividad puesto que cada espectador va al cine por motivos particulares, aunque, una vez en el cine, vuelve a ser miembro de un público. (Vidal Pelaz & Rueda, 2002, pág.26)

Por lo mismo, por público se entiende al conjunto de espectadores, que se pueden agrupar bajo ciertas características comunes, sin importar las diferencias fundamentales como espectadores; como por ejemplo, el público infantil, el público del cine de acción, o al que le gusta la producción independiente.

Esta segmentación por públicos nace con el fortalecimiento de la capacidad narrativa del cine, pues las primeras proyecciones, que consistían generalmente en pequeñas películas, en las que primaba la novedad de la gente por ir al cine, antes que la proyección en sí misma, de forma que, como menciona Vidal Pelaz & Rueda (2002):

...en los primeros decenios del cine, cuando se proyectaba un extenso número de pequeñas películas, la gente entraba y salía constantemente, no había ni orden ni continuidad, cada uno seguía la sesión a su antojo y, muy a menudo, se divertía sólo con la proyección, sin necesitar «mirar» las imágenes.(Vidal Pelaz & Rueda, 2002, pág.27)

Sin embargo, con la realización de producciones que conllevan una estructura narrativa, existe en gran medida la relación causal entre escenas por lo que es

necesario para el espectador el atender los detalles, personajes y diálogos, lo que conllevó a que “la gente, silenciosa y cautivada, se convirtió en público.” (Vidal Pelaz & Rueda, 2002. pág.27)

2.4. El Cine Bélico

El cine parte en gran medida de la historia de la humanidad, y refleja determinadas realidades, tanto de forma implícita como explícita, pues a más de contar los hechos que tuvieron lugar, “aporta gran cantidad de información sobre el momento en que se realizaron no los hechos, sino las películas”, en palabras de Roch (2008. pág.17). Es por ello que el autor define a todo el cine como histórico y hace una diferencia de género histórico, siendo este último las obras que representan acontecimientos pasados. Debido a esto se considera que el cine bélico forma parte del género histórico:

El cine bélico forma parte del histórico y se combina con los thrillers, westerns, comedias, melodramas, documentales, tragedias, películas de acción, aventuras y las películas de terror y ciencia-ficción. Se puede incluso encontrar con muestras del cine erótico y musical; no tiene límites, y es perfectamente permeable a los demás géneros. (Roch, 2008. pág.17)

Este tipo de cine ha dado paso, ya sea como una subdivisión o como una relación de género, al cine de espías, al documental de guerra, aventuras, comedias, biográfico e inclusive el de ciencia ficción. Por lo mismo, es importante cerrar la definición del cine bélico, hacia aquellas producciones que reflejan revoluciones y guerras, principalmente del siglo XX, siendo estas las más reconocibles como importantes representantes del cine bélico, abarcando también el cine propagandístico, y el cine antibélico, que a la larga se centra de igual manera en el conflicto pero desde una perspectiva alternativa.

Los inicios del cine bélico se pueden remontar, de acuerdo a Roch (2008. pág.23), a las filmaciones de soldados marchando al frente de guerra, como la proyección en 1895 de *Kaiser Wilhelm Reviewing His Troops*, posteriormente aparecen reconstrucciones de batallas relacionadas con conflictos de la época. Cuando Estados Unidos entra a la Primera Guerra Mundial, después del hundimiento del Lusitania (Transatlántico británico que fue atacado con torpedos por el submarino alemán U-20 en 1915, tragedia en la que murieron 1198 personas y que determinó la entrada de Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial como aliado de Francia, Reino Unido, Irlanda y el Imperio Ruso) por parte de Alemania (cfr. De Mateo Menéndez, 1989. pág.32), la opinión pública respecto del país europeo se tornó negativa, mientras que el gobierno estadounidense vio en el cine un medio importante para transmitir una imagen bárbara de los alemanes a la vez que impulsaba el entusiasmo por el conflicto, lo que confluyó en la creación de la División de Cine del Comité de Información Pública como menciona Roch (2008):

El gobierno americano se implicó a fondo: el Comité de Información Pública creó la División de Cine para transmitir su entusiasmo por la lucha, mientras parte de la recaudación de las entradas era donada como fondos de guerra y las películas reclamaban el reclutamiento masivo para combatir al bárbaro alemán, al que se ridiculizaba como salvajes con mostacho que violaban a las mujeres y arrancaban la piel a niños y gatos, y que para beber cerveza rompían las botellas y derramaban su contenido. (Roch, 2008, pág.18)

Sin embargo, menciona Rodríguez (2006), él publicó empezó a cansarse de esta representación después de que iniciaron los rumores sobre las atrocidades de la guerra, en la que ninguno de los bandos quedaban impunes, por lo que la respuesta a los espectadores la conforman los noticiarios de la época, los cuales iniciaron con tomas de las ciudades y de las tropas preparándose para la guerra, para después de unos meses, mostrar imágenes de las trincheras. En esta época el cine Alemán se centró en documentarios y noticiarios de propaganda, dedicados a exaltar el nacionalismo.

En el Reino Unido, Malins & Mc Dowell producen *The Battle of Somme (1916)* que se considera “la primera descripción veraz de la guerra entendida en términos modernos, con escalofriantes imágenes tomadas en las trincheras y largas extensiones de terreno barridas por los obuses del enemigo” (Rodríguez, 2006. pág.24)

Francia, Rusia y Alemania se concentraron durante la guerra en el cine de propaganda, mientras que las producciones de Italia y Suecia eran exhibidas en casi todos los países del continente, sin embargo, es Estados Unidos quien más se beneficia, cinematográficamente hablando. “Con estas películas [cine de guerra no documental] y gracias a los estragos en Europa, la Primera Guerra Mundial transformó a Hollywood en el principal centro de producción mundial, situación que ya jamás abandonó en la historia.” (Roch, 2008.pág.24)

Acabada la guerra, se dieron cita un gran número de filmes antibélicos en Estados Unidos, como por ejemplo *All Quiet on the Western Front (1930)*, mientras que en la Unión Soviética se refuerza el cine partidista o propagandista, buscando forjar la ideología del partido, de la cual Eiseinstein es un importante representante (por ejemplo el *Acorazado Potemkin*, 1925).

Con la llegada de la Segunda Guerra Mundial, el gobierno estadounidense empieza a producir películas de formación y entrenamiento, campañas para reclutar soldados, y películas documentales cargadas de mensajes de propaganda. Menciona Rodríguez (2006) que:

Hubo durante la Segunda Guerra Mundial el mayor despliegue cinematográfico que se haya realizado jamás. (...) El hecho de que en adelante nunca se haya vuelto a poner a tanto empeño en la documentación filmica de un conflicto bélico deja claro que fue entonces cuando se descubrieron una buena parte de las posibilidades y limitaciones del cine. (Rodríguez, 2006, pág.54)

Todos los esfuerzos del cine no sirvieron para documentar el conflicto de forma real, sino para mantener la moral y la ideología dentro de la población civil. La construcción de los imaginarios sociales que llevan a la aceptación del pueblo el conflicto, y su apoyo al gobierno es clara mediante la intencionalidad del cine de la época, pues como menciona Rodríguez (2006, pág.57): "...una película no basa su efectividad o su impacto, ni siquiera su grandeza, en su adecuación a la verdad, sino en su capacidad para transgredirla y ampliarla, a veces sin hacer otra cosa que sugerirla." (pág.57)

No obstante el gobierno, consciente de la capacidad comunicativa del cine regulaba los contenidos que se exhibían, por lo que gran parte de los documentales que pretendían retratar el horror de la guerra fueron editados, en ocasiones recortando más de la mitad de película, como por ejemplo lo sucedido con *December 7th (1943)* de John Ford, de la que se exhibieron 20 de los 85 minutos que completan la filmación. Situaciones similares ocurrieron con *The Battle of San Pietro (1945)* y *Let There Be Light (1946)* de John Houston, la primera con un recorte de 20 minutos, mientras que la segunda no llegó a estrenarse.

Menciona Rodríguez (2006) que de los 1700 largometrajes producidos desde 1942 hasta 1945 que terminó la guerra, la tercera parte eran películas de cine bélico. Posteriormente, el cine tomó otros rumbos, aunque continuó la producción de cine bélico, el cual debía seguirse sometiendo a la censura militar.

Acerca de los personajes del cine bélico, menciona González Subirá (2002. pág.56) dos categorías de personajes:

- Los personajes colectivos: la tripulación, la multitud, los soldados.

- Las personalidades: como acontece frecuentemente en la epopeya, los héroes no se oponen a la colectividad, sino que la representan simbólicamente.

Por su parte Rodriguez (2006. pág.190) menciona que en una guerra existe gran cantidad de involucrados, y que el cine se ha encargado de reflejarlos, desde el soldado y el oficial, a los desertores, mercenarios y prisioneros, pasando también por héroes, niños, enemigos, reporteros, revolucionarios, y otros, mismos que juegan una dinámica particular en la narrativa de guerra, tanto por las implicaciones individuales en el conflicto, como por la colectividad a la que representan.

2.5. Construcción de Estereotipos

El cine, como se ha analizado en puntos anteriores, presenta un imaginario que representa o legitima a la sociedad, sin embargo esto ha provocado como efecto, la aparición de estereotipos, que en parte son reflejo de la realidad, mientras que en otros casos, son una percepción equívoca de la misma, pero muchas veces necesarias para la narración.

Por estereotipo se puede entender a una imagen o conjunto de características con las que se relaciona a ciertos individuos o grupos sociales, como también dicta determinadas formas de comportamiento. Quin & McMahon (2010) mencionan:

...un estereotipo es «una imagen convencional que se ha acuñado para un grupo de gente», es decir, la forma habitual en que se suele presentar a un grupo de gente. Esto convierte el estereotipo en una forma simple de pensar sobre la gente, ya que podemos considerarla en términos de imágenes acuñadas. También facilita el comunicar nuestras ideas sobre determinados grupos, puesto que podemos suponer que todo el mundo está familiarizado con el estereotipo. El estereotipo, por tanto, actúa como atajo y simplifica la comunicación. (Quin & McMahon, 2010. pág.137)

En ocasiones el estereotipo es usado para ahorrarse aspectos narrativos, pues mediante la presentación de personajes que cumplen ciertas características, el estereotipo, difundido sobre la sociedad, se encarga de completar la visión que se forma mentalmente del mismo, en aspectos como su personalidad o comportamiento. Por ejemplo, la imagen del sargento completamente estricto y sin piedad surge en el cine bélico, y se ha trasladado y parodiado en muchos otros géneros desde la dramatización hasta la comedia.

En el cine bélico esto también se ha realizado con naciones específicas, a las que se han atribuido ciertas características, no siendo necesariamente ciertas, por lo que es fácil identificar al soldado alemán, como frío, calculador, y obediente, y al soldado coreano como una especie de salvaje que le gusta emboscar y atacar por la espalda y de noche.

...a cada imagen de un grupo se ha incorporado un juicio de valor. El juicio es el resultado de la selección de unas cuantas imágenes, entre las miles posibles, para representar el grupo. Esta elección supone un juicio de valor por aquellos que hacen la selección y crean las representaciones. (Quin & McMahon, 2010. pág.139)

Consciente del potencial del cine para informar y direccionar el punto de vista de la sociedad, en la década del 40 la OWI (Office of War Information) u Oficina de Información de Guerra crea un Manual de Propaganda, crea el *Government Information Manual for the Motion Picture Industry*, según Brunetta (2012) este manual:

...es impórtame por su fuerza normativa, tanto en cuanto al cine de género de la época como a la tradición posterior, al constituir una especie de reserva de

tramas y personajes, propuestos a la industria con bastante connotación ideológica bien articulada. (Brunetta, 2012, pág.863)

La construcción de estereotipos, fomentados por el mismo Estado, como el caso del Manual de Propaganda, es parte del imaginario social, que conlleva a la legitimación o aceptación general de que así es en la realidad. Los estereotipos construidos a partir de las directrices de dicho manual han marcado en ciertos aspectos al cine bélico, durante muchas décadas, mientras que otros elementos han sido ideológicamente superados, como menciona Brunetta (2012):

El proyecto temático-político del Manual pasa al cine hollywoodiense de forma selectiva: algunos rasgos se imprimen con fuerza en la representación de la guerra y permanecen hasta nuestros días; otros, por el contrario, inadecuados para la espectacularización o la dramatizado», por ser demasiado complejos o ideológicamente superados, no parecen dejar huella. (pág.862)

Se puede observar que el cine bélico anterior a la guerra de Vietnam conserva ciertos rasgos similares, pues estaba controlado y enfocado fuertemente a validar las ideologías y las razones del Estado de ir a la guerra; mientras que con la intervención de la prensa en la guerra de Vietnam, la ideología social cambia, viendo al conflicto con otros ojos, desenmascarando el horror y las barbaridades que se cometen en el campo de batalla con mucho más fuerza de lo que intentaron hacer décadas antes John Ford o John Houston, por citar dos casos.

Los estereotipos sentados por este manual pretendían guiar la producción de cine nacional, misma que recibiría el apoyo para su elaboración y distribución, donde el discurso visual apoyaría la hegemonía del estado:

El Manual de propaganda comenta, entre otras cosas: «Soldados y marineros, ciudadanos, hombres libres voluntarios, son los combatientes más formidables del mundo si saben por qué combaten y que vale la pena hacerlo. El cine puede contribuir mucho más que otros medios de comunicación a hacer que crean en la causa por la que luchan». (Brunetta, 2012. pág.864)

Sin embargo el cine se ha alejado de varias de las recomendaciones de la OWI, pues en principio ésta planteaba que es importante “mostrar que la victoria depende de la cooperación entre los diversos cuerpos”(Government Information Manual for the Motion Picture Industry, 1942), por lo que la centralidad del personaje de héroe individualista no es bien vista por los verdaderos soldados, quienes también forman parte del público al que va dirigida.

El protagonista (...) se dedica a menudo precisamente a esos gestos de «heroísmo individual» que desagradan a la OWI, quizá «fáciles» y, sin embargo, óptimos «recursos dramáticos». Trátese de un simple soldado, de un sargento o de un oficial (la jerarquía militar cuenta poco en esta fase), el protagonista encarna la proyección de los puntos fuertes del país: individualista lo justo para confirmar su auténtico Norte americanismo, democrático y liberal pero, al mismo tiempo, integrado en la sociedad y el grupo. (Brunetta, 2012. pág.865)

Debido a la necesidad de un gran número de películas, de contar con figuras centrales, que guíen el hilo de la historia, surge la figura del protagonista, que refleja o debe reflejar la búsqueda de la paz, respaldada por los valores e ideales del estado, en ocasiones contraponiéndose a la figura autoritaria, pues se convierte en líder, respondiendo a la causa más que a las órdenes, lo que le atribuía que el soldado luchaba por que quería, por amor a su patria. Este discurso le proveía al estado de un apoyo para el reclutamiento, finalidad importante de la propaganda.

El pelotón en cambio, buscaba ser un reflejo de la forma en que estaba estructurada la sociedad, pues el propio manual dictaba que “debería estar conformado por individuos de diferentes razas, religiones, orígenes nacionales y estatus,” (Brunetta, 2012. pág.866) recomendando inclusive el uso de nombres extranjeros de naciones aliadas, a fin de compartir la visión de que el estado conformaba una unión en gran escala para enfrentarse al enemigo común.

“En efecto, en el cine bélico entre 1942-1944, la posibilidad trágica ni siquiera se considera: se trata el enfrentamiento armado como una coreografía atlética, como una película de aventuras.” (Brunetta, 2012. pág.866). El realismo era escaso y el tratamiento de temáticas propias de la guerra, como sus secuelas, sea a nivel físico como mental, no eran bien vistas por el Estado.

Otro de los estereotipos presentes en el cine bélico es el del soldado que se sacrifica, siendo comúnmente un personaje con un rol secundario, del cual se sabe que no tiene familia y que necesariamente no deja un vacío significativo.

Seguida la era de la Guerra Fría varios de los estereotipos conservan la base adquirida en producciones anteriores, sin embargo, la naturaleza del bueno, representado comúnmente por EEUU, y el malo desaparece, para formarse una relación de triada, entre el líder, rival y el agresor. El agresor toma por rostro cualquiera de las naciones comunistas que se oponían en la época a la ideología promulgada por los Estados Unidos.

El cambio más importante en la construcción de estereotipos en el cine bélico lo comprende la producción basada en la guerra de Vietnam (nunca fue declarada como guerra, por lo que el término aceptado es con minúsculas), pues la imagen pública del conflicto altera la naturaleza de la opinión pública.

Desde el punto de vista del Derecho Internacional, en la guerra de Vietnam no se efectuó una declaración de guerra o invasión de Vietnam del Sur, lo que permitió que no se pueda imponer una censura de prensa de acuerdo con Wolton (1992), facilitando que gran cantidad de corresponsales se aventuraran en las zonas de conflicto, conociéndose de gran cantidad de hechos perpetrados por las tropas estadounidenses contrarios a los acuerdos de Derechos Humanos. Menciona Wolton (1992, pág. 15): “Las imágenes dramáticas de la guerra, recibidas en abundancia en el país que la hacía, aceleraron una crítica de cómo se estaba llevando a cabo ésta antes de acentuar la duda sobre la legitimidad de este conflicto.” (pág.15)

La cantidad de información que empezó a recibir la sociedad sobre la guerra, se contradecía con la imagen que se había forjado por varios años. La efectividad de las tropas, habituadas a conflictos en territorio abierto, fue disminuida en un terreno donde la guerra de guerrillas provocó una dinámica muy diferente. La aprobación de la guerra disminuye y surge un discurso diferente en el cine, no obstante, muchos de los estereotipos se conservaron:

Los filmes sobre la guerra de Vietnam recuerdan, en cualquier caso, al cine de la Segunda Guerra Mundial en el repertorio de estereotipos, sobre todo, del fundamental: el pelotón. Microcosmos de la sociedad norteamericana, ahora también forman parte de él los negros; los elementos de connotación social se vuelven precisos, incluso más marcados que antes: se acentúan las clases sociales y las culturas étnicas. (Brunetta, 2012. pág.878)

Un estereotipo presente en este cine, heredado de las producciones dedicadas a la Guerra Fría, es el del ‘sargento de hierro’, y por otro lado, incluye la predisposición de que exista el estadounidense ‘malo’, como en el caso de *Platoon*, donde uno de los sargentos, Barney (interpretado por Tom Berenger) desea eliminar al enemigo aun cuando deba atacar civiles, sin mostrar compasión alguna.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS DE LA ICONOGRAFÍA, IMAGINARIOS Y CONSTRUCCIÓN DE ESTEREOTIPOS DEL ADVERSARIO EN EL CINE BÉLICO (1979 A 1989)

3.1. Observaciones Iniciales

El cine bélico, rodado por directores de renombre como Francis Ford Coppola, Bryan de Palma, Stanley Kubrick, Oliver Stone, entre otros, tiene un gran significado, debido a los diversos niveles de lectura que ofrece (A nivel objetivo y subjetivo) por lo que la iconografía y los imaginarios sociales que construyen merecen un análisis profundo. La perspectiva que abordan en sus historias, muchas veces de corte antibelicista, provoca que el análisis del adversario se torne una tarea complicada, por lo mismo es necesario establecer en principio una diferenciación nominal y conceptual de los diversos términos que pueden llevar a una confusión, como por ejemplo, adversario, que en idiomas como el francés por ejemplo, es sinónimo de antagonista y/o enemigo.

Dice la Real Academia de la Lengua (2012), que adversario es una “persona contraria o enemiga” o a su vez, el conjunto de estas personas. Por enemigo se entiende a la “persona o país contrarios en una guerra” (Real Academia de la Lengua, 2012), o a la “persona o grupo de personas, que se oponen a otro grupo de personas ya sea por sus ideas, pensamientos, actividades o por motivos políticos radicales.” (“Enemigo,” 2013). Por último, el antagonista, propio de una narración, es el “personaje o grupo de personajes, e incluso a veces una institución, que interviene en una historia y que representa la oposición a un protagonista o héroe con el cual debe enfrentarse” (“Antagonista (narratología),” 2013).

A partir de esto se puede observar que el adversario como tal, es el mismo antagonista, limitándose este último término al campo de la narratología, pero que para motivos de esta investigación se utilizará como sinónimo de adversario, siendo el personaje, personajes o fuerzas que se oponen al protagonista, mientras que el enemigo es el personaje, personajes o ideologías contrarias, siendo estas pertenecientes al contexto de la narración.

3.2. Análisis de Apocalypse Now de Francis Ford Coppola

- Apocalypse Now
- Años de producción: 1975-1979
- Escrita por John Milus y Francis Ford Coppola inspirados en la novela El Corazón de las tinieblas de Joseph Conrad

El análisis de Apocalypse Now se lo realizó sobre la versión “Redux” de la obra, en la cual se añaden cerca de 40 minutos adicionales de metraje, que fortalecen la visión del director sobre la representación de la novela “El Corazón de las Tinieblas”. El film mantiene dos niveles de lectura claramente diferenciados, el objetivo y un muy marcado nivel subjetivo, que aporta con un gran número de simbolismos, complementando la narración y el mensaje comunicacional centrado en la transformación de Willard a partir de lo que vive y observa en la guerra, poniendo en duda todo lo que creía conocer, sus propios ideales y el verdadero adversario. Se puede resumir gran parte de este dilema en la siguiente frase: “Pudo haberse convertido en General, pero quiso ser el mismo.” (Coppola, 1979. 58’34”), frase que menciona el personaje de Willard sobre Kurtz.

El argumento de Apocalypse Now es el siguiente:

La historia de *Apocalypse Now* gira en torno a Benjamin L. Willard, un capitán del ejército de los Estados Unidos que, en plena guerra de Vietnam, recibe una extraña orden: remontar un río hasta un punto situado más allá de las líneas enemigas, en plena Camboya, para acabar con un oficial desertor, el coronel Walter E. Kurtz, que se ha instalado allí en compañía de unos renegados; en un estado que raya la locura, Kurtz vive recluido en una fortaleza situada en el interior de la selva y protegida por los indígenas de la zona. Willard examina el currículum de Kurtz, del que extrae la imagen de un soldado brillante y enigmático. A medida que Willard avanza por las aguas del río Mekong a bordo de una pequeña embarcación y acompañado por cuatro soldados aficionados a las sustancias alucinógenas, el ambiente se enrarece y la jungla se convierte en un universo caótico en el que se materializa toda la paranoia que encierra la misión. A lo largo del trayecto, Willard y la tripulación se topan con un teniente coronel enamorado del napalm y del surf, con un espectáculo itinerante protagonizado por varias "conejas" del Playboy y con un sampán en apariencia inofensivo pero cuya rutinaria inspección desata un baño de sangre. Finalmente, la embarcación de Willard se adentra en Camboya, donde alcanza las fuentes del río y, con ellas, el reino del temible Kurtz. Cuando Willard se encuentra con Kurtz, éste lo retiene y lo somete a sus iluminadas dotes como orador. Kurtz habla de la autodestrucción, de la visión del horror y del orden dentro del caos. Sus palabras son el colofón del viaje catártico que Willard ha realizado hasta el corazón de los fantasmas de la guerra. (Francis Ford Coppola, 2007)

Willard empieza el film como un personaje que busca la autodestrucción, es desde ese momento una representación del soldado que atravesó la guerra y tiene problemas para adaptarse a la sociedad nuevamente. Cuando recibe la misión de acabar con un oficial desertor se produce una escena en la que dos militares, en compañía del civil informan los detalles de la misión a Willard. El sujeto vestido de civil es un representante del gobierno, manteniéndose en silencio y comiendo en tranquilidad, mientras el militar actúa de manera preocupado. Willard está asombrado de la misión y del oficial que tiene que eliminar, cuando el representante del gobierno se limita a corregir “poner fin... con extrema precaución”.

A medida que transcurre la película se observa cómo va en aumento la admiración o simpatía de Willard hacia Kurtz, quien pone en tela de duda su propia cordura al encontrarse extrañamente atraído por las ideas de Kurtz.

Kurtz se presenta como un soldado destinado a ser un modelo para el ejército, graduado en Historia, con mucha preparación y entrenamiento, muestra ya señales de la importancia que daba a las consecuencias de la guerra, pues se puede observar el título de su tesis “La insurrección Filipina: Políticas extranjeras americanas en el sureste de Asia, 1898-1905”.

La representación de la guerra muestra como primer herido en la cinta a un niño de 5 años aproximadamente, siendo el reflejo de la crueldad del conflicto.

Para el cumplimiento de su misión Willard es enviado primero al sector de la tropa del Coronel Kilgore, encargado de las tropas aéreas, representando algo similar a la caballería del viejo oeste. La deshumanización de Kilgore es clara pues su primera orden es destruir todo 100 metros atrás de los árboles, al llegar donde se encuentran los cuerpos pide sus llamadas “cartas de la muerte”, siendo estos naipes con los que marca a los soldados del Viet Cong muertos, valorándolos a su vez pues menciona “nadie merece el as de pikas”.

La importancia que daba el gobierno de mantener una imagen positiva se refleja en la película, por ejemplo, cuando Willard narra que Kurtz organizó una operación (operación Arcángel) sin comunicarlo a oficiales superiores, razón por la cuál sería apresado, sin embargo, generó una posición positiva en la prensa, lo que provocó sus ascenso a Coronel, (véase Coppola, 1979. 59'40”). La prensa fue un importante elemento de influencia en la guerra de Vietnam, de forma que las acciones políticas positivas requerían ser reforzadas e inclusive publicitadas, a fin de tratar de opacar la realidad en el campo de batalla y las trincheras.

Coppola retrata muchos de las características de la cultura estadounidense que conforman el estereotipo de su imaginario social, como el puerto de transporte Hau Phat (véase Coppola, 1979. 1 h 00'47''), que constituye una visión irreal para el pelotón dentro del mundo en que se encuentran. El culto a la belleza, la violencia y el sexo se retrata en una escena sobre un show USO (USO siglas para United Service Organizations, que es una organización sin ánimo de lucro que provee servicios recreacionales y morales a los miembros de las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos por todo el mundo, fundado por Roosevelt en 1941) en la que dos soldados mantienen un rifle sobre el cual se encuentra la *playmate* del año, para luego bailar con rifles, mientras los nativos observan desde fuera de las rejas. El show termina cuando los soldados se lanzan al escenario para solicitar firmas en las revistas que también se observa, se comercializan en dicho puerto (véase Coppola, 1979. 1 h 04'45''). En conjunto se observa el estereotipo del soldado misógino, producto en gran parte de la guerra y de la cultura de consumo. Más adelante Willard se encuentra el helicóptero de las conejitas de Playboy en una base semi destruida, intercambiando dos barriles de diesel por 2 horas con las playmates. En dichas escenas la conejita del año explica como hizo cosas que no le gustaba, porque “me dijeron que era lo que esperaban de mí y lo que la gente quería ver” (Véase Coppola, 1979. 1 h, 23' 12''), siendo una posible crítica a los medios de comunicación, y al sexo como parte de la cultura consumista.

La diferencia cultural se acentúa con la narración de Willard, quien menciona que ‘Charlie’, es decir, el Viet Cong, no tenía este tipo de acciones, siendo su idea de recreación y descanso, “arroz frío y un poco de carne de rata”(Coppola, 1979. 1 h 07'47'') para los cuáles la única forma de regresar a casa, era muerto o victorioso.

Este tipo de escenas tienden a criticar fuertemente la forma en que se desarrolló la guerra de Vietnam desde el punto de vista del comportamiento de las tropas de ambos bandos. Mientras Kilgore se interesa en bombardear una playa con el interés

de surfear, una civil vietnamita se sacrifica para lanzar una granada en un helicóptero (Coppola, 1979. 42'26''). El mismo Willard reconoce que el ejército estaba dirigido por “payasos, los cuales dejarían atrás el circo”, mientras que la imagen que el director va formando de Kultz se refuerza por la contraposición con dichos personajes. Kultz se convierte en un punto de referencia, reniega del ejército estadounidense y es condenado a muerte, teniendo tras de sí un extenso e impecable historial, mientras que Kilgore sigue siendo Coronel.

La propia carta de Kultz que Willard lee, declara como las comodidades dadas por parte del gobierno a los soldados, generan impotencia, como también el continuo cambio de tropas en períodos menores a un año:

Siempre que nuestros oficiales y tropas cumplan con giras de deber limitadas a un año, ellos se mantendrán diletantes en la guerra y turistas en Vietnam. Siempre que la cerveza fría, comida caliente, rock and roll y todas las otras comodidades mantengan la norma esperada, nuestra conducta en la guerra solo ganará impotencia. El uso indiscriminado al por mayor de la potencia de fuego sólo aumentará la eficacia del enemigo y fortalecerá su voluntad de demostrar la superioridad de la cultura agraria contra la mayor tecnocracia del mundo. (Coppola, 1979. 1 h 12'07'').

Kultz es un personaje que está al tanto de los mayores errores de la guerra, pero no solo, de acuerdo a los documentos que Willard va leyendo en el transcurso de la película, él los ha comunicado a los altos mandos, como la constancia de que la guerra se estaba luchando bajo el énfasis en la tecnología sofisticada, necesitando menos hombres, pero mejores, por lo que la guerra se podría ganar con la cuarta parte de las tropas que en ese momento se encontraban en trincheras.

Otro de los personajes que se muestra psicológicamente más balanceado y centrado es el de ‘Jefe’, piloto de la balsa, el cual increpa a Chef en una escena que “esto no es el ejército, eres un marino, ¡Así que sácate esas mierdas del ejército y deja de fumar

tanta droga” (Coppola, 1979. 1 h 28’42’’). Es tal vez uno de los personajes más humanos, con un fuerte sentido del deber y la responsabilidad, cuando quiere llevar a la chica vietnamita moribunda a un servicio médico, misma que es asesinada por Willard. Luego Willard menciona, como estos servicios médicos los considera una mentira, pues existen debido a la guerra que vino antes. El personaje de Willard presenta una doble moral, cuestionándose a sí mismo el formar parte de esta guerra. Jefe, el único al parecer que se encuentra en sus cabales, es el único en llorar la muerte de Limpio, quien recibe una bala y agoniza mientras se escucha la grabación que le envía su madre. Al final Jefe muere atravesado con una lanza, y en su último esfuerzo intenta clavar a Willard en la lanza que tiene en el pecho, lo que se puede interpretar simbólicamente como el último intento de no perderse en la locura de la guerra, a la que Willard está arrastrando a sus compañeros. Jefe es la antítesis de Willard.

Coppola gusta de jugar con los contrastes, lo que da más realce y emotividad a ciertas escenas, como la muerte de Limpio en conjunto con el “te quiero” de su madre (Véase Coppola, 1979. 1 h 49’ 00’’), o con el francés que dice “mantiene a nuestra familia unida” mostrando la mesa vacía, después de que las discusiones ideológicas al momento de la cena provocaron que cada quién se levantara. (Véase Coppola, 1979. 2h 09’ 16’’).

En la producción se atribuye al Viet Cong un carácter de personaje, en el sentido de nombrarlo *Charlie*, término utilizado en la guerra para referirse a esta facción opositora, debido al lenguaje en código, en el cuál Viet Cong se traducía como Victor Charlie, o solo Charlie. Sin embargo Coppola aprovecha este lenguaje para llevarlo a un nivel subjetivo, el cuál Charlie es una individualización del Viet Cong, y sobre la cuál Willard hace varias alusiones en singular.

El horror de la guerra se observa de forma unilateral, los soldados destruyen y se autodestruyen. Chef se queja de la guerra y llora cuando Willard asesina a una vietnamita moribunda, Limpio aparenta ser el que menos control tiene, disparando a civiles sin justificación, al que acompaña Lance, quien a lo largo de la película va trastornando su personalidad. El imaginario que proyecta Coppola refleja la naturaleza de la guerra y sus efectos nocivos, a nivel físico y psicológico para los soldados, no por la acción directa del enemigo, sino por el papel que deben llevar en el conflicto, junto con el miedo a la muerte.

“...Kurtz: ¿Eres un asesino? – Willard: Un soldado. – Ninguno de los dos, eres un chico de faenas, que mandaron los dueños del supermercado para cobrar una factura.” (Coppola, 1979. 2h 38’05’’). Existe una relación dual, como menciona el periodista, es la dialéctica “es amor, o es odio” (Coppola, 1979. 2h 54’01’’), situación que se observa también en la plantación francesa donde la última frase de Roxanne es “Hay dos de ti, ¿no puedes verlo?, uno que mata y uno que ama.” Kurtz menciona que “debes tener hombres con moral, y que su vez puedan sus instintos primitivos para matar, sin sentir, sin pasión, sin juzgar” (Coppola, 1979. 3h 00’38’’)

“No tienes derecho a llamarme asesino, Tienes derecho a matarme, pero no a juzgarme.” (Coppola, 1979. 3h 06’25’’). De acuerdo con Willard, esperaban que él asesine a Kurtz, inclusive el propio Kurtz esperaba eso, y Willard dice, “me harán comandante por eso sin que pertenezca ya a su ejército”(Coppola, 1979. 3h 07’ 42’’). Willard comprende que Kurtz busca la liberación, morir de pié, como un soldado, y no le importa lo que piensa la sociedad, sino su familia o su hijo, dejando en claro que quiere que Willard se encargue de contar la verdad, situación que también le dice el periodista.

Existe la idea de que se filmaron dos finales, en uno de los cuáles el campamento de Kurtz es destruido por los bombardeos aéreos por orden de Willard, sin embargo el

propio Coppola se encargó de desmentir este hecho, detallando que la secuencia fue filmada aprovechando que por ley, debían retirar la escenografía al terminar de filmar, pues en caso de que hubiera sido parte del film contradeciría la ideología del personaje, por lo que aprovechó el hacerla estallar y filmarla, pues si en realidad significara que Willard destruye el campamento el sentido de la película se perdería.

Respecto al **imaginario**, Coppola presenta su visión de la guerra, de una forma antibelicista, pues refleja el conflicto desde la cotidianeidad de los soldados. Hace énfasis en los siguientes aspectos:

- La destrucción del ejército como institución, a partir de las decisiones erróneas de los altos mandos, debido al interés de mantener una imagen positiva frente a la opinión pública, centrandose en lo que se espera de ellos, y omitiendo los errores que Kurtz les hace notar. Esta imagen de la guerra también se refleja en la opinión vertida por los personajes franceses sobre el conflicto de la Batalla de Dien Bien Phu en 1954, mencionando que “pusieron al ejército en una posición imposible de ganar”(Coppola, 1979. 2h06'21"). Cabe mencionar que esta escena fue suprimida en la versión de cines, sin embargo se encuentra en la versión Redux, a partir de la cual se realizó el análisis.
- La destrucción del soldado como individuo. La guerra destruye al soldado a nivel físico y emocional, sin embargo las escenas donde se puede ver en mayor medida no se producen por el Viet Cong, sino como una autodestrucción causada por la naturaleza de dicha guerra. Soldados que perdieron el sentido del miedo, o que se desquician a causa del mismo. La falta de capitanes y coroneles a medida que se acercan a Camboya y el descontrol de los soldados da evidencia de muchas de las fallas por las que Estados Unidos pierde el conflicto. Lance representa el estereotipo de joven americano, como un surfista talentoso de los Ángeles, mismo que se va desquiciando, perdiendo el miedo aparentemente por el comportamiento que

toma a partir de la mitad del film, como al quedarse apreciando las bengalas en pleno conflicto, o encender una señal de humo violeta en territorio camboyano, para terminar por convertirse en un nativo más.

- La presencia del Viet Cong es implícita, pues no se presenta abiertamente en ningún momento. Esto refleja la impotencia sentida por el ejército Estadounidense en la Guerra. El Viet Cong luchaba con táctica de guerra de guerrillas, basadas en emboscadas y en ataques furtivos, de forma que no mantenían campamentos fijos, lo que impedía que las tácticas de guerra estadounidenses, de campo abierto, utilizadas en conflictos anteriores, sean eficientes.
- El intento de manipulación de información por parte de las cúpulas militares, resumido en un diálogo de Chef, “quieren que continuemos levantando el puente que Charlie destruye cada noche, para decir que la carretera está libre.”(Coppola, 1979. 1 h, 42’,40’’)
- La hipocresía como una característica del ejército, como menciona Kurtz “entrenamos a jóvenes para disparar a jóvenes y sus comandantes no les permiten escribir “puta” en sus aviones porque es obsceno” (Coppola, 1979. 3h 07’36’’). Esto también se refleja en la actitud de Kilgore, cuando recrimina a un soldado por no querer dar agua a un enemigo que está en el suelo, Kilgore menciona que un soldado que luche mientras sostiene sus vísceras con las manos merece beber de su cantimplora, lo que aparenta un acto de respeto, sin embargo apenas se entera que Lance, el surfista, se encuentra en el campo de guerra, lo abandona a su suerte.

La **iconicidad** en el film de Coppola se ve reflejada en algunos de los siguientes simbolismos:

- La Cartas de la Muerte que usa Kilgore para marcar a los muertos, siendo una actividad que se remonta a los asesinatos perpetrados por la mafia, en la que marcaba con un As de Pikas a fin de hacer conocer quien realizó el asesinato. Esta práctica se extendió al ejército, existiendo rumores que dicen que en ocasiones dejaban caer naipes desde los helicópteros para presionar psicológicamente a las tropas enemigas.
- El rock and roll, que representa la rebeldía de los jóvenes, y es escuchado por los soldados en la balsa. La canción inicial *The end* del grupo The Doors acompaña a las imágenes iniciales de la película. Conforman un elemento propios de la juventud durante los años 60 y 70, reflejo de una transición social, donde los jóvenes buscan rebelarse contra las estructuras de poder.
- El Surf es parte de la cultura americana. El personaje de Lance, siendo un famoso surfista, es instigado por Kilgore, a surfear mientras se encuentran en pleno conflicto, mostrando la superficialidad con la que se toma la guerra.
- Las Playmates y el símbolo de Playboy, representan también parte de la cultura consumista americana, la cual es ligeramente trasladada al campo de batalla para incentivar a los soldados.
- El puerto de Han Puat, representación de la cultura capitalista, pues en medio del conflicto se observa gran cantidad de artículos, americanos y japoneses siendo comercializados.
- La francesa dando la pipa a Willard y desnudándose tras los velos de la cama. (2h 14'40'') representa la tentación, a la vez que representa una alternativa a la misión de Willard. Lo va encerrando simbólicamente entre los velos de la cama, sin embargo nunca existe una consecución explícita, es decir, Willard ¿cae o no en la tentación?, no solo ante el placer que sugiere la francesa, sino al de olvidar la guerra. El mismo Willard dice “me encanta el coñag pero no lo tomaré” cuando ella le ofrece un trago. Él mismo se ha embarcado en un viaje de autodestrucción, representando a su vez la

convicción sobre la guerra que gran parte del pueblo americano fue perdiendo con el conflicto de Vietnam. (Esta escena se encuentra en la versión Redux, utilizada para el análisis, y no en la edición comercial.)

- Colby, el (teniente) desertor, el cual se muestra parado entre nativos, todos abrazándolo. (véase Coppola, 1979. 2h 30' 45'')
- Coronel Kurtz, el coronel es tanto un personaje como un ícono, por todos los simbolismos que representa, mismos que son transferidos a Willard después del asesinato de Kurtz, pues para los nativos la idolatría que muestran no es hacia la persona, sino hacia lo que representa, poniendo todos sus armas a los pies, cuando el también deja caer su arma.
- La analogía entre el sacrificio de la vaca y el asesinato de Kurtz por parte de Willard. Kurtz se sacrifica pues es quien escoge a Willard para ser su verdugo, y su sacrificio funciona como un factor decisivo en la transformación de Willard.
- La analogía entre el rostro de Kurtz, casi siempre cubierto entre las sombras, y el rostro de Willard después de asesinarlo, también cubierto entre las sombras representa la transformación de este en su maestro.
- Un elemento que llama la atención son los tres personajes nombrados como protagonistas al final de los créditos, Marlon Brando (Kurtz), Robert Duval (Kilgore), y Martin Sheen (Willard), que representaban los dos primeros a dos ideologías opuestas pertenecientes al mismo ejército, siendo Willard el
- soldado que se encuentra transitando de una a la otra.

Respecto a la **construcción del estereotipo del adversario** se menciona lo siguiente:

- El Viet Cong se presenta, en palabras de Kurtz, como hombres obedientes y entregados a la familia, llenos de amor, pero con la fuerza para realizar lo necesario, aun cuando eso significara crueldad (Véase Coppola, 1979. 2h 59' 25''). A lo largo del río, una vez que entran a Camboya, al territorio de 'Charlie', se observan cuerpos en los márgenes del río, situación que se repite en la base de Kurtz, donde se observan cuerpos colgados o botados en los árboles, siendo crueles y bárbaros, ambas facciones del conflicto.
- Este es el estereotipo del enemigo dentro del film, sin embargo, el adversario se presenta inicialmente en la figura del general Kurtz.
- A medida que transcurre el film la percepción de Willard va cambiando, adoptando una postura afín a Kurtz, Willard empieza a entender el porqué de su actuar, y pone en tela de duda la ideología por la que pelea, creía en su país y en la guerra porque eso era lo que se esperaba de él. La figura del adversario, entendiéndose como el personaje, institución o ideología que se opone al protagonista, inicia en Kurtz, para pasar al propio ejército y por último al propio Willard. El momento del climax en el que Willard asesina a Kurtz pone fin a la duda que se había formado a lo largo del film. Willard pasa a ser un nuevo Kurtz, con la posibilidad que no tenía Kurtz, la de salir de Vietnam y contar lo que vivió, como menciona el propio Kurtz cuando le dice que él puede contar la verdad.

Las características del adversario que se perciben en esta película son:

- Se contrapone a la ideología del protagonista, quien no entiende porque lucha.
- No se identifica con el enemigo, el Viet Cong, sino con la institución del ejército americano y su ideología.
- Representa barbarie, desorganización y vicios.

- El ejército, como institución, busca mantener una imagen positiva ante los medios, aunque esta imagen sea irreal.
- Los altos mandos del ejército desconocen o hacen caso omiso a la realidad con la que se enfrentan las tropas en el campo de batalla.

3.3. Análisis de Full Metal Jacket de Stanley Kubrick

Apocalypse Now de Coppola se presenta como uno de los filmes más simbólicos, pues está lleno de representaciones que atribuyen a la producción una profunda lectura a nivel subjetivo. Su transcurso es lineal, lo que ayuda a observar la paulatina transformación de Willard. Kubrick en cambio, presenta en Full Metal Jacket una estructura narrativa diferente, la primera mitad de la historia se desarrolla como una espiral, pues los sucesos no guardan necesariamente un orden causal, por lo que bien podría alterarse la secuencia de las escenas sin afectar el sentido comunicacional. Los contenidos no siguen a ningún personaje porque se presenta la ruptura de la individualidad, los reclutas se mueven igual, se ven iguales, y deben responder iguales, por lo mismo es Pyle, el recluta que se equivoca, que se ríe, que muestra rasgos de humanidad, el que recibe las peores humillaciones de Hartman. Si en Apocalypse Now no se presenta de forma clara la figura del adversario, pues Kurtz a la vez se confunde con la representación de un guía o maestro para Willard, en Full Metal Jacket se presenta desde el principio al propio ejército como un adversario.

El film de Kubrick inicia con el símbolo que refleja la transformación del civil al militar, en el corte de pelo. Luego, directamente reciben el discurso de “bienvenida” por parte del sargento, mismo que representa desde ya un estereotipo presente en el imaginario social, principalmente en el relacionado con las producciones de la vida militar, el del sargento estricto y malhumorado.

“Curso de dos meses para los falsos héroes y los valientes locos.” (Kubrick, 1987. 7’19”). El ejército es reflejado por Kubrick como una amalgama de sujetos que deben aprender a comportarse igual, a obedecer igual y a pensar igual. Pyle es el que sufre la mayor transformación convirtiéndose en todo lo que Hartman quería, un asesino que no duda en disparar.

Este es mi rifle, hay muchos como él, pero este es el mío. Mi rifle es mi mejor amigo. Es mi vida. Debo dominarlo como domino mi vida. Sin mi rifle, mi vida es inútil. Sin mi rifle, yo soy inútil. Debo dispararlo con puntería. Debo disparar mejor que mi enemigo que está tratando de matarme. Debo matarlo antes que él me mate. Lo haré. Ante Dios lo juro. Mi rifle y yo somos defensores de mi patria. Somos los amos del enemigo. Somos los salvadores de mi vida. Así sea, hasta que ya no haya enemigos... sino paz. Amén. (Kubrickm 1987. 10’37”)

Esta oración que los soldados deben aprender y recitar pone en claro la formación que recibían. La violencia está presente desde el comienzo de la cinta, producida por el propio ejército, a través de la figura del Sgto. Hartman, dicha violencia se expresa a niveles tanto psicológicos como físicos. Es una destrucción paulatina de la personalidad del recluta. Como menciona Hartman:

Como soy muy duro, sé que no les voy a gustar, pero cuanto más me odien mejor aprenderán. Soy duro pero soy justo y aquí no hay ninguna intolerancia racial, no desprecio a nadie porque sea negro, judío, latino o chicano. Aquí todos sois igual de insignificantes. Y mis órdenes son acabar con todos aquellos que no sean capaces de dar la talla en mi amado cuerpo. (Kubrick, 1987. 2’ ‘’)

La violencia poco a poco pasa a formar parte de los reclutas, siendo estos los que castigan a Pyle, ya no el Sgto. Hartman. Joker, primero dudoso, luego golpea a Pyle sin piedad (véase Kubrick, 1987. 30’16”). Paradójicamente el cambio más drástico termina produciéndose en Pyle, quien termina convirtiéndose en todo lo que Hartman

quería, simbólicamente Hartman muere por su propia creación. Hartman también denota una actitud propia de los conservadores, con rasgos machistas y racistas, como lo confirma Brunetta (2012, pág.880): “Las indirectas racistas del sargento minan el modelo clásico de la armonía social en las películas de guerra, ridiculizan el presunto crisol de culturas y lo sustituyen con militares racistas, machistas y archiconservadores.”

Terminada la primera parte de la película, se produce ya un esbozo de lo que es la guerra, pues el primer horror del conflicto para Joker, no se produce en el campo de batalla, sino en su último día como recluta cuando Pyle se suicida.

La deshumanización es clara también en este film, como la escena en la que un soldado pide tomarse una foto junto al cadáver de un soldado del Viet Cong.(Véase Kubrick, 1987. 1h09'07'')

En ocasiones el director combina música pop de la época e inclusive una canción de Mickey Mouse al final, lo que da un enorme contraste, demostrando con fuerza la desconexión entre la guerra y un Estados Unidos indiferente.

Kubrick presenta una historia desde una perspectiva del daño o impacto físico y psicológico. Levemente en este segundo aspecto pues sus personajes están distanciados, se trabaja en un plano medio o abierto principalmente y es difícil establecer por lo que atraviesa emocionalmente el personaje más allá de la voz del narrador.

Como siempre ante la violencia, Kubrick actúa en un doble nivel, atrayendo al espectador hacia su exaltación gráfica y lanzándolo a la duda moral de la implicación culpable. La chaqueta metálica, sin embargo, atenúa la adhesión a ideales belicistas mediante procesos de distanciamiento, negando, por ejemplo,

la posibilidad de identificación con los personajes, pues estos siguen siendo siluetas definidas por los sobrenombres que les ha atribuido el sargento, privadas, por lo tanto, de una vida personal fuera del pelotón. (Brunetta, 2012. pág.880)

La película presenta una percepción de la realidad abordada principalmente desde el detrás de las trincheras, y nuevamente se presenta la transformación del ser humano en soldado, en asesino, sin ser sinónimos, como se vio en *Apocalypse Now*, aunque de una forma menos profunda y más superficial.

Respecto al **imaginario** de Kubrick se puede mencionar lo siguiente:

- El imaginario que presenta esta producción aborda una perspectiva sobre el ejército como una institución autodestructiva, en el sentido de que los reclutas pierden su personalidad. La primera imagen muestra desde ya este sentido, con las tomas en las que se observa los cortes de pelo, cada personaje pierde una de sus características únicas, desaparece parte de su idiosincrasia. Ninguno de los rostros de los nuevos reclutas refleja una sonrisa, todos se observan a sí mismos frente al espejo en un proceso inicial de desfiguración. A continuación se presenta Hartman, la representación directa del ejército, el cual continúa con el proceso de destrucción, busca disminuir su moral, su autoestima y su identidad, mediante la violencia verbal y los sobrenombres que pone a cada recluta.
- Se muestra también los intentos del ejército por cambiar la perspectiva desde los medios, como la reunión del grupo de periodismo militar, donde se menciona la necesidad de sustituir los términos “búsqueda y destrucción” por “barrer y limpiar”, o el hecho de alterar unas pocas frases para convertir a “refugiados” en “evacuados”, por último se pide a Joker que reescriba su artículo con “un final feliz”, entendiéndose por esto que hubo bajas, pues a su criterio “esta guerra no es nada interesante”. (véase Kubrick, 1987. 50’35’’).

- Los soldados son retratados como bárbaros, pues ven al enemigo como un ser sin alma, matan sin remordimiento y se vanaglorian por el número de bajas que producen, como el asesinato de civiles desde el helicóptero. (Kubrick, 1987. 59'26'')
- La deshumanización del soldado como una práctica común de la formación militar, y como consecuencia directa de la guerra. Como se menciona en el film “¿Crees que matamos a los amarillos por la libertad? Esto es una carnicería.” (Kubrick, 1987. 1h18'57'')
- La presencia de la prensa en el conflicto, que se retrata durante la filmación que se observa. (1h17'38'')

En cuanto a la iconografía, Full Metal Jacket presenta ciertos símbolos o representaciones a nivel subjetivo, entre las que se puede mencionar:

- El corte de pelo, siendo una representación de la pérdida de identidad pues las primeras escenas se concentran en todo el grupo de reclutas en planos cerrados, y el rostro de ellos mismos viéndose ante el espejo; después de esta escena serán menores los acercamiento a primeros planos o planos cerrados, siendo estos de carácter más personal. La esencia del individuo se va perdiendo y el corte de pelo marca el punto de partida.
- La violencia del ejército, si bien es una representación que busca ser realista, es también claro que el nivel de violencia se atribuye no solo a los personajes que forman parte del ejército sino a la institución como tal. La violencia expresada por Hartman, a nivel físico y psicológico se retrata no como un hecho aislado, sino como una práctica recurrente, sentando el estereotipo del sargento sádico en el cine posterior.

- El símbolo de la paz en el chaleco de Joker.- nuevamente Kubrick juega con los contrastes, pues el mismo personaje tiene un casco con la leyenda “Nacido para matar” a la vez que utiliza un símbolo de paz en su chaleco. La representación va más allá, pues la frase está escrita en su casco, atribuyéndose al pensamiento que el ejército siembra en los soldados, sin embargo el símbolo de paz, a la altura de su corazón, representa lo humano dentro del personaje, que busca la paz y la compasión. A pesar de que le objetivo final de la guerra es buscar la paz, cuando un superior ve el símbolo en la chaqueta de Joker le recrimina la contradicción que supone.

El **estereotipo** del adversario en la cinta de Kubrick se basa en las siguientes características:

- El adversario vuelve a ser el propio ejército y el propio soldado en sí. Pyle sostiene una lucha interna durante la primera mitad, que a la final pierde, cayendo en la locura que infunda el ejército.
- El estereotipo de Sargento sádico, que nace en Hartman. Uno de los estereotipos más fuertes, presentes en este film, es el del sargento, que representa en sí mismo a una facción del ejército. Es el sargento cruel que a su vez trata de deshumanizar a los reclutas, como una preparación para la barbarie que es la guerra. (véase Kubrick, 1987. 3'15'') Hartman, si bien tiene el perfil de un adversario, no lo representa tanto por su actitud, sino por los ideales que traspasa a las tropas. La película se basa en la novela *The Short timers*, donde en la escena del asesinato de Hartman, después de ser este disparado por Pyle le dice sentirse orgulloso.

- Joker toma un papel de espectador durante la primera mitad, sin embargo la narración lo toma como conductor durante la segunda mitad, en la cual se observa a la institución por la pelean, el ejército, como una entidad que no se percata de la realidad de los soldados en el campo de batalla. Joker vive las dos situaciones y al final lleva a cabo su primera baja del enemigo, retratado en la forma de una niña vietnamita, quien era la francotiradora que elimina a varios de los personajes, incluyendo al viejo compañero de Joker. Nuevamente se puede diferenciar entre el enemigo, las facciones norvietnamitas, y el adversario, la ideología que lleva a la guerra.
- El arquetipo de Hartman se representa como un católico, de ultraderecha, archiconservador, machista y racista.
- La facción enemiga, los Vietnamitas, son nombrados como ‘amarillos’, y los soldados enemigos del Viet Cong como rojos, haciendo clara nuevamente la actitud de racismo presente durante la guerra.

3.4. Análisis de Platoon de Oliver Stone

Platoon constituye, a criterio de muchos, la mejor dirección de Oliver Stone, al tratarse de un film que sabe combinar el retrato de Vietnam con un alto grado de veracidad, junto con el impacto emocional que atraviesan los soldados en guerra.

La película inicia con la presentación de los nuevos soldados, a la vez que se presenta también los primeros cuerpos de los soldados que fallecieron en el conflicto. (Véase Stone, 1986. 2'10'') El director presenta desde el primer momento, el destino fatídico que espera a casi todo soldado en guerra. Esta escena puede simbolizar claramente la representación del soldado como un elemento fácilmente reemplazable, mueren unos, llegan otros.

En el film de Stone, existe un enfoque muy cercano al personaje, no siendo así en Full Metal Jacket de Kubrick. Sin embargo el proceso de deshumanización del soldado también se presenta, aunque aquí, se observa con mayor claridad el impacto del soldado primerizo ante la realidad de su primera misión, como el hecho de ver un cadáver putrefacto y asustarse, a diferencia del soldado antiguo, que menciona “ Es un buen ‘mugroso’, bueno y muerto”(Stone, 1986. 6’25’’).

Después de la trampa en la que caen dos soldados de la tropa de Barnes llegan a un poblado, donde la presión y la furia por los compañeros caídos desatan el barbarismo en varios de los soldados. El propio Chris desquita su presión ante un sujeto del pueblo aunque no llega a lastimarlo, siendo Bunny quien le revienta la cabeza golpeándolo con el arma, y sugiriendo que acaben con el pueblo. (Véase Stone, 1986. 47’10’’)

El teniente Wolfe representa al mando más alto dentro de las tropas, sin embargo, obedece a Barnes y hace caso omiso a los reclamos de Elías de la barbarie cometida durante la llegada al poblado.

Al quemar el pueblo se observa como las tropas de Elías, el sargento compasivo, ayudan a los pobladores a salir, cargando a niños y niñas, mientras que las tropas de Barnes violan a dos niñas vietnamitas.

En todo momento está bastante clara las diferencias entre Barnes y Elías, como claras representaciones del bien y el mal que se encuentran dentro del mismo bando, el enemigo norvietnamita se puede observar con mayor presencia que en las producciones previamente analizadas, sin embargo forman parte únicamente del contexto pues el hilo narrativo se centra entre el conflicto de Chris ante el sendero que elegirá, el que lo podría llevar a ser como Barnes y perder el alma, y el que lo

llevaría a ser como Elías, quien es un soldado consciente de que se está luchando una guerra en vano, y que no busca asesinar sin motivo.

Barnes se configura como un personaje duro, con cicatrices en su rostro que pueden sugerir un pasado oscuro, que lo llevó a ser de la forma en que se presenta y es nombrado por otros soldados, “Barnes no muere, el único que puede matar a Barnes es Barnes” en palabras de uno de los soldados de la tropa de Elías.

Después de la muerte de Elías, Chris se da cuenta que fue Barnes quien asesino o intentó asesinar a Elías, quien muere en una de las escenas más conmovedoras de la película, con el sargento Elías muriendo con los brazos extendidos al cielo, en una actitud que puede entenderse como suplica por el perdón de los pecados que ningún soldado está exento.

En relación al imaginario que conforma Oliver Stone en su película se menciona:

- El imaginario de guerra que presenta Stone, acerca al espectador a la guerra, de forma más natural y realística que los filmes analizados anteriormente. Coppola presenta solo una cara del conflicto, centrándose principalmente en simbolismos que representan la transformación psicológica del personaje de Willard.
- Stone presenta las condiciones que atraviesan las tropas, o que atravesaron en un territorio inhóspito como la selva en Camboya, muy diferente a los terrenos abiertos o urbanos en los que se luchó la Segunda Guerra Mundial por ejemplo.
- La tropa de nuevo, representa todo un conglomerado social, con personajes de distintas etnias, y con apariencias muy diferentes, sugiriendo diversos

orígenes, pero la mayoría de ellos humildes, como dice Chris, “vienen de la última línea” (Stone, 1986. 16’18’’)

- El imaginario refleja varios estereotipos en los personajes, como la personalidad más abierta y arrogante del soldado de piel negra, el énfasis en la división racial, llamando “blanquito” al personaje de Chris.
- Chris es el americano que busca luchar por su país, como él dice, tal como lo hicieron su padre y su abuelo en la primera y segunda guerra.
- Existe una clara diferenciación dentro de la tropa, por un lado, los soldados que aceptan a Chris, y lo ayudan, respaldados por Elías, quienes son también los que se reúnen a drogarse, pudiendo relacionarse esta escena con el movimiento hippie. Y por el otro lado el grupo de soldados de Barnes, quienes mencionan no drogarse.
- Se refleja la incertidumbre de los soldados, sin saber porque o para qué pelean, cuando Chris pregunta a Elías si cree en los ideales por los que pelea dice “en el 65 si, ahora no, lo que paso hoy es solo el principio. Vamos a perder esta guerra”(Stone, 1986. 1h02’17’’)
- El resto de personajes que nos encontramos en esta obra no dejan de ser arquetipos de los soldados que estuvieron en Vietnam: desde al que le quedan semanas para irse hasta el que acaba de llegar y muere el primer día, pasando por el que ha ido aprendiendo a base de sobrevivir, los que forman parte de las minorías étnicas, el que no tenía donde caerse muerto en América y se alista al ejército con tal de seguir adelante...

Acerca de la **iconografía** el film de Stone quizá es el que menos simbolismos representa, pues se centra principalmente en el conflicto entre los personajes, acercando más que las películas de Kubrock y Coopola, al aspecto emotivo del personaje.

- El personaje de Chris llama “Infierno” al lugar donde se lleva a cabo la guerra, mencionando que “Dicen que el infierno es la imposibilidad de la razón y eso es lo que es esto, un infierno, y tan solo llevo unos días aquí”.(Stone, 1986. 10’39’’). El representa al americano promedio, inserto en una sociedad en la que se espera de él que sea un engranaje más, como menciona “Desde luego, mamá y papá no querían que viniera, querían que fuera como ellos, respetable, trabajador, una casita, una familia... me volvieron loco con su endemoniado mundo” (Stone, 1986. 15’48’’).
- La iconografía de Stone presenta dos personajes claramente opuestos, y que representan valores e ideales diferentes, el sargento Barnes y el sargento Elías, que constituyen en sí mismos un ícono de dos de las principales vías que podía tomar un soldado en la guerra, rendirse ante la crueldad y el barbarismo, o mantener la humanidad a través de la compasión. Se observa en la primera escena en la que interactúan ambos, que Barnes quiere a Elías en la emboscada que prepara, siendo Elías quien tiene a su mando a los reclutas nuevos, los cuales tienen mayores posibilidades de morir al no tener experiencia de campo, mientras que Elías aboga sin éxito por la seguridad de estos. Barnes se perfila como un estratega y dictador, imponiendo sus órdenes inclusive sobre su mando superior (véase Stone, 1986. 13’25’’).
- La política se presenta como la excusa para las injusticias, cada vez que Taylor se aprovecha de alguna situación, haciendo que los soldados novatos realicen tareas que no les corresponde.

El **estereotipo** del adversario se traduce bajo los siguientes aspectos:

- El enemigo es claro desde el principio, en el minuto 23 se puede ver a la primera tropa enemiga en el primer enfrentamiento, y se lo perfila como

astuto, se oculta, ataca psicológicamente, capaz de sacrificarse por el bien de sus tropas.

- Barnes, se consolida como adversario al momento de disparar a su propio compañero, el sargento Elías, (véase Stone, 1986. 1h16'24'''), aún a pesar de que antes de ese punto muestra conductas y pensamiento contrarios a los del protagonista, como la sangre fría para matar civiles.

CONCLUSIONES

- Los tres filmes corresponden a un período de cine bélico en el que la intención no era legitimar los conflictos, sino por el contrario, exponer la realidad que atraviesan los soldados en el campo de batalla, sobre todo tras la derrota estadounidense en Vietnam, por lo mismo, el imaginario de los tres films muestra como los soldados se autodestruyen a nivel físico, moral y emocional, de forma que la muerte podía llegar de la mano del soldado enemigo o de las propias tropas.
- El enfoque de los directores es diferente, reflejando la transformación mental (Apocalypse Now), física (Full Metal Jacket) y emocional (Platoon), pero en los tres casos los personajes principales se afrontan a los horrores de la guerra y terminan transformados.
- La iconografía es más fuerte en Apocalypse Now, no obstante, en los tres filmes se observan alusiones al consumismo y capitalismo de Estados Unidos, y como este comportamiento se contrasta con la realidad de la guerra, íconos como el surf, el rock and roll, la marihuana, entre otros, hacen alusión a una época en la que estos elementos representaban al joven rebelde, inclusive hippie, que se opone a la violencia.
- El imaginario, en dos de los tres casos, muestra como las cúpulas militares buscan controlar y filtrar la información que no conviene que la sociedad sepa, ocultando el descontrol en las tropas, los vicios y sobre todo la presión a la que estaban sometidos al enfrentarse en un terreno no conocido.
- El estereotipo del adversario es contrario al del cine bélico clásico, en el que abiertamente se presentaba al enemigo como cruel y sanguinario, provocando una opinión pública que legitimaba la guerra, en esta ocasión el enemigo casi no aparece, sintiéndose solo los efectos de sus ataques, sin embargo el adversario es representado por personajes que pertenecen al propio ejército, pero evidenciándose la diferencia de ideologías.

LISTA DE REFERENCIAS

- Libros

- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual/ The Visual Language*. Editorial Paidós.
- Baeza, M. A. (2008). *Mundo real, mundo imaginario social. Teoría y práctica de sociología profunda*. RIL Editores.
- Barthes, R. (1970). *Antología, Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Barthes, R. (1981). *Crítica y verdad*. Siglo XXI.
- Barthes, R. (2009). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Editorial Paidós.
- Bermeosolo Bertrán, J. A. (2001). *Psicología del lenguaje: fundamentos para educadores y estudiantes de pedagogía*. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Bohannan, P. (1996). *Para raros, nosotros*. Ediciones AKAL.
- Brea, J. L. (2005). *Estudios visuales*. Ediciones AKAL.
- Brunetta, G. P. (2012). *Historia mundial del cine I. II: Estados Unidos*. Ediciones AKAL.

- Calvo Pérez, J. (2001). *Contacto interlingüístico e intercultural en el mundo hispano*.
Universitat de València.
- Camarero, G. (2002). *La mirada que habla*. Ediciones AKAL.
- Cantero, R. M. (2003). *Guía para ver y analizar Apocalypse Now Redux, Francis Ford Coppola (1979-2001)*. Nau Llibres.
- Carretero Pasín, E. (2012). *El orden social en la posmodernidad*. Erasmus Ediciones.
- Castellanos, U. (2003). *Manual de Fotoperiodismo: Retos y Soluciones*. Universidad Iberoamericana.
- Chandler, D., Hogan Vega, V., & Mendizábal, I. R. (1998). *Semiótica para principiantes*. Editorial Abya Yala.
- Chateau, D. (2010). *Estética del cine*. La Marca.
- Cobley, P., & Jansz, L. (2002). *Semiotica para principiantes / Semiotics for Beginners*. Longseller S.A.
- Daneu, C. (2010). *Fantasia y fuga- De cómo la Imagen no es pura Fantasía y a través de ella se Fuga una importante connotación: un Concepto que hace a la manera de ver el mundo y de comportarse*. Claudia Daneu.
- De Mateo Menéndez, M. S. (1989). *La Primera Guerra Mundial*. Ediciones AKAL.

- Domínguez Hidalgo, A. (2004). *Nueva iniciación a las estructuras literarias y su apreciación textual*. Editorial Progreso.
- García Fernández, E. C., & Sánchez González, S. (2002). *Guía histórica del cine, 1895-2001*. Editorial Complutense.
- García Hoz, V. (1996). *Enseñanzas Artísticas y Técnicas*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Giner, S. (2003). *Teoría Sociológica Moderna*. Ariel, Editorial S.A.
- González Subirá, J. F. (2002). *Aprender a ver cine: la educación de los sentimientos en el séptimo arte*. Ediciones Rialp.
- Guiraud, P. (1979). *La Semiología*. Siglo XXI.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Ediciones AKAL.
- Lippmann, W. (1965). *The good society*. Transaction Publishers.
- López Martín, J. (1994). *“En el espíritu y la verdad”: introducción antropológica de la liturgia*. Secretariado Trinitario.
- Marie, M., Vernet, M., & Behar, L. B. de. (1992). *Christian Metz y la teoría del cine*. Catálogos Versión.
- Mattelart, A., & Mattelart, M. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. Paidós.

- Metz, C. (1974). *Language and Cinema*. Walter de Gruyter.
- Metz, C. (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press.
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Editorial Planeta Mexicana Sa De cv.
- Pérez Bowie, J. A. (2008). *Leer el cine la teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Universidad de Salamanca.
- Pintos, J. L. (1995). *Los imaginarios sociales: la nueva construcción de la realidad social*. Editorial SAL TERRAE.
- Quin, R., & McMahon, B. (2010). *Historias y estereotipos*. Ediciones de la Torre.
- Roch, E. (2008). *Películas clave del cine bélico*. Ediciones Robinbook.
- Rodríguez, H. J. (2006). *El cine bélico: la guerra y sus personajes*. Paidós Ibérica.
- Rollié, R. O., & Branda, M. J. (2004). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Nobuko.
- Sánchez Navarro, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Editorial UOC.
- Santos, Z. (2010). *Pensar en la imagen*. Madrid: Signo e imagen.

Shohat, E., & Stam, R. (2002). *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación: Crítica del pensamiento eurocéntrico*. Paidós.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine: Una introducción*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Sucari, J. (2012). *El documental expandido : pantalla y espacio*. Editorial UOC.

Sunkel, G. (2006). *El consumo cultural en América Latina: construcción teórica y líneas de investigación*. Convenio Andrés Bello.

Turner, B. S., & Parsons, T. (1991). *The Talcott Parsons Reader*. Wiley.

Vanoye, F. (1979). *Récit écrit, récit filmique*. Éditions CEDIC.

Vidal Pelaz, J.-, & Rueda, J. C. (2002). *Ver cine: los públicos cinematográficos en el siglo XX*. Ediciones Rialp.

Wolton, D. (1992). *War game: La información y la guerra*. Siglo XXI.

Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen / Think Image*. Catedra/Universidad del País Vasco.

- Artículos y documentos en línea

Antagonista (narratología). (2013, July 3). In *Wikipedia, la enciclopedia libre*.

Recuperado de

[http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Antagonista_\(narratolog%C3%ADa\)&oldid=68105466](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Antagonista_(narratolog%C3%ADa)&oldid=68105466)

Enemigo. (2013, June 15). In *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Enemigo&oldid=66491549>

Francis Ford Coppola. (2007). Recuperado de <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/coppola.htm>

Gómez, P. A. (2001). Imaginarios sociales y análisis semiótico: Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, (17), 195–209.

Helinski, K. (2008). Movie Buffs vs. Movie-Goers. Recuperado de <http://www.moviefreak.com/features/keith/moviebuffs.htm>

Morin, E. (2010). Teoría del Imaginario Colectivo. Recuperado de http://pendientedemigracion.ucm.es/info/per3/nueva_web_eva/material_para_descargar/morin.pdf

Pulecio Mariño, E. (2009). El Cine: Análisis y Estética. *Bogotá: Ministerio de Cultura de la República de Colombia*. Recuperado de http://www.sepancine.mx/attachments/Enrique_Pulecio__El_cine._Anlisis_y_estetica.pdf

Menchaca, N. G. (2008). *Funciones de la imagen*. Turismo. Recuperado de <http://es.slideshare.net/NoeGMenchaca/funciones-de-laimagen>

- Películas

Coppola, F. F. (1979). *Apocalypse Now*. Drama, Guerra.

Kubrick, S. (1987). *Full Metal Jacket*. Drama, Guerra.

Stone, O. (1986). *Platoon*. Action, Drama, Guerra.