La tiranía del código: cine, narrativa e imagen

Por Omar Murad (UNMdP)

> El cine está a punto de convertirse en un medio de expresión, algo más que una feria de atracciones, algo más que un medio de conservar las imágenes de la época. Se está convirtiendo poco a poco en un lenguaje. Un lenguaje, es decir, una forma en la que y por la que un artista puede expresar su pensamiento, por muy abstracto que sea, o traducir sus obsesiones exactamente igual que ocurre hoy en el ensayo o en la novela. Por eso llamo a esta nueva era del cine la de la Caméra-stylo.
>
> Astruc, A. (1948)

> El cinematógrafo es una escritura con imágenes en movimiento y con sonidos
>
> Bresson R. (1975)

En este trabajo nos proponemos realizar la caracterización del discurso audiovisual tomando como punto de partida su consideración como un lenguaje, específicamente en analogía con la escritura literaria como imagen que gobierna el modo de pensar qué es, cómo funciona y qué hace el cine. Para ello, recuperaremos nuestra propia descripción del cine como una integración de lenguajes codificados por la narrativa. En un primer momento, vamos a describir los rasgos generales del discurso cinematográfico que surge de esta caracterización. En este primer apartado afirmamos que el discurso cinematográfico se mueve entre dos polos, uno narrativo gobernado por la sobrecodificación y el cine comercial, y el otro especulativo regido por las relaciones de libre asociación entre la imagen, el sonido y la palabra, característicos del cine experimental o el cine-ensayo. Luego vamos a realizar la crítica a la concepción del lenguaje que anida esta caracterización a partir de la teoría integracionista de la comunicación de Roy Harris, con el fin de identificar algunos presupuestos metafísicos que obturan la comprensión de las potencialidades expresivas del cine. Finalmente, intentaremos conciliar ambas posiciones a partir de una redefinición del estatus ontológico del código y su particular rol en la tiranía de la narrativa. Para ello analizaremos brevemente una escena famosa de *Funny Games* (1997) de Michael Haneke.

I

En otros ensayos hemos discutido que el discurso audiovisual se compone de tres lenguajes: la imagen en movimiento, el sonido y el lenguaje verbal (Murad, 2023; 2024). Cada uno de ellos constituye un sistema de signos con su propia historia, sus antecedentes, su genealogía. En este sentido, recuperamos la definición del lenguaje de

Yuri Lotman, a saber, “el código más la historia” (Lotman, 1999). Estos lenguajes están codificados según diversos usos que se bastan a sí mismos para producir significado. En el cine los tres sistemas de signos se hallan combinados, inextricablemente unidos entre sí. Sin embargo, Esta combinación no necesariamente contribuye a la producción de un significado unificado. De hecho, en tanto sistemas diferenciados cada uno de ellos tiende a su propia autonomía e independencia, generando una suerte de dispersión dentro de la sucesión mecánica de las imágenes. El mecanismo integrador de estos lenguajes en un metacódigo que los unifica no es otro que el de la narrativa, cuyo modelo por supuesto es la literatura. En este punto, siguiendo a Frye, Auerbach, Jameson, White, Lotman, entre otros, entendemos “literatura” como experiencia humana codificada (Jameson, 2014; Frye, 1999, Lotman, 1996; White, 1978)

Ahora bien, desde el punto de vista del discurso audiovisual, es decir, de la fluidez sintagmática de los lenguajes integrados, el gobierno de la codificación narrativa constituye solo uno de sus polos. El otro polo, aquel que organiza la información en unidades no narrativas, está formado por la imagen y por las diversas tensiones que genera con el sonido y con el lenguaje verbal. Es preciso indicar en este punto que el polo no narrativo no necesariamente presenta las imágenes en movimiento, puede incluso que no presente imágenes en absoluto, o que haya una asincronía total entre imágenes, sonido y lenguaje verbal.

El desacople de estos lenguajes respecto de la tiranía de la codificación narrativa establece relaciones semióticas que, en principio, son independientes de su remisión a la narrativa que organiza estos sistemas semióticos en una unidad de sentido episódicamente dividida. De esta manera, *afirmamos que el ir y venir del significado en el lenguaje audiovisual, lo que podríamos denominar discurso, fluye entre dos polos bien definidos, uno gobernado por la codificación narrativa, y el otro regido por la imagen en movimiento el sonido y el lenguaje verbal, estando presentes en diversas relaciones combinatorias todos o algunos de estos lenguajes*.

Como metacódigo, la narrativa segmenta episódicamente las unidades significativas, usualmente en escenas, que contribuyen causalmente a la resolución de una intriga. En este sentido, sigue con el patrón aristotélico que recomienda para la estructuración de un argumento (fábula) unidad y completitud según una acción en conformidad con un principio, desarrollo y final (*Poética*, 1459a). Hay cierto consenso en que en el cine es la sucesión de planos la que consigue la segmentación episódica necesaria para transformar el espacio de la imagen y la descripción de la yuxtaposición de planos en una sucesión temporal (Gaudreault y Jost, 2024: 29). Ahora bien, desde el punto de vista temático, los motivos de la narrativa audiovisual pueden identificarse sin problemas con los arquetipos elaborados por Northrop Frye para la literatura, o reelaborados por Jameson tanto para la literatura como para el cine (Frye, 1991; Jameson, 1989, 1995). En este punto, si consideramos a las composiciones del cine a partir de los niveles tradicionales de la hermenéutica, la narrativa audiovisual es susceptible de interpretarse en los niveles literal, alegórico, moral o tropológico y anagógico. De acuerdo con el metalenguaje que utilicemos para el análisis obtendremos una interpretación distinta del material audiovisual examinado. En esta clave de análisis, las figuras últimas que fungen como modelos o arquetipos condensan la experiencia humana heredada y reinterpretada una y otra vez a lo largo del tiempo (Todorov, 1991).

Llegados a este punto, nos gustaría examinar el primero de los polos mencionados más arriba. Allí la codificación narrativa establece un régimen de anticipaciones que regula las expectativas del visionado, es decir, aquello que puede y no puede aparecer y los afectos y pensamientos asociados a ello. Este régimen narrativo funciona reproduciendo contenidos cognitivos y afectivos simbólicamente codificados. En este sentido, cuanto mejor funciona más redundante se vuelve. En cambio, cuando la trama no se comporta como se espera de sus rasgos tipológicos, por poner algunos ejemplos, en el caso de la literatura la tragedia o la comedia, en el caso del cine el policial o el western, la innovación en el uso de las tipologías de género introduce nueva información. La sobrecodificación en el cine funciona al precio de la redundancia, pero con ella se gana en comprensibilidad. En cambio, la ruptura del código conlleva innovación, pero dificulta intencionalmente la compresión de la trama.

Sobran ejemplos en el cine de ambos casos. Podemos considerar los casos de *Avatar* (2009) de James Cameron. Aunque es visualmente revolucionaria, su narrativa apela al tropo de un "salvador blanco", al estilo paradigmático de *Dance with Wolves* (1990), en el que un extranjero llega a una cultura ajena presentada como extraña o exótica, se enamora del líder o jefe de la tribu y dirige una rebelión en contra de los opresores, extranjeros o rivales locales. Otro ejemplo podría ser el subgénero *slasher*, paradigmáticamente en *Viernes 13*, especialmente en las partes III a VIII, en los que se repite la secuencia en la que un grupo de jóvenes va a un lugar aislado y se encuentran con el aterrador Jason Voorhees según una regla de anticipación que dicta que, si alguno de los personajes se droga, tiene relaciones sexuales, se aleja del grupo de amigos o entra a algún lugar desconocido, entonces debe morir. La incertidumbre respecto de su supervivencia se reduce a cero. Además, la trama se completa con la supervivencia de la *final girl,* la chica que evita alguno de estos comportamientos y por eso mismo resulta ser la única sobreviviente de la masacre. Esta trama no solo refuerza una moral bastante pedestre que demoniza el comportamiento normal de un adolescente, sino que también produce un placer específico en el espectador que anticipa la muerte de los personajes y puede decir antes que uno de ellos sea masacrado: "te lo dije, no hagas eso".

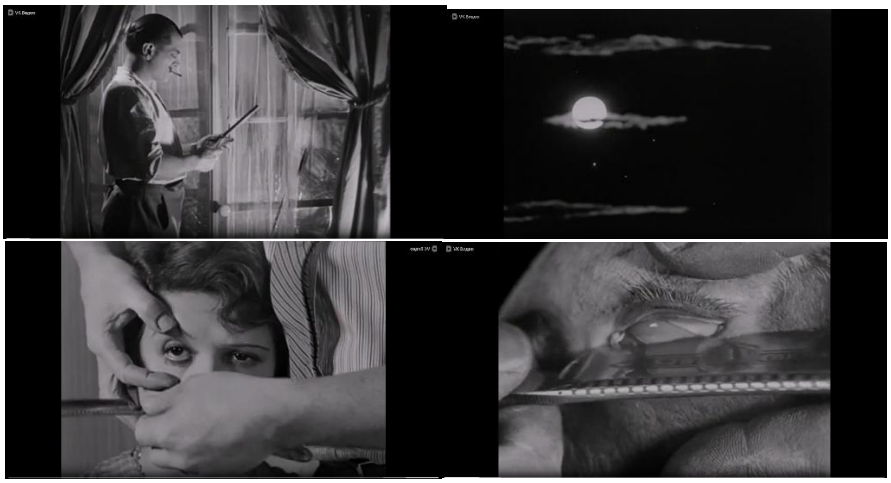
En cuanto a la ruptura de la codificación, podríamos nombrar *Funny Games* (1997) de Haneke, quien utiliza los códigos típicos del tropo *home invasión* y del género *thriller*, pero frustra programáticamente las expectativas del espectador por desear la violencia que está viendo en la pantalla. Uno de los recursos que utiliza Haneke en este filme es la ruptura de la cuarta pared para extrañar al espectador y negarle la satisfacción de la venganza. Esto ocurre especialmente en la famosa escena en la que justo cuando la *final girl* en un descuido toma una escopeta y asesina a uno de sus secuestradores, el otro toma un control remoto y retrocede la escena, cambiando de esa forma su desenlace. Otros ejemplos notables pueden ser *Mullholand Drive* (2001) de Lynch o *Stalker* (1979) de Tarkovski. En ambos casos, la trama comienza según las convenciones de un género que rápidamente se desvirtúa y transforma en el proceso las expectativas del espectador respecto de lo que va a seguir a continuación.

Escena del control remoto. *Funny Games* (Haneke, 1997)

A este primer polo quisiéramos denominarlo el polo de la *redundancia mítica*. Aquí la codificación hace su trabajo de aglutinamiento y establece un régimen de expectativas que controla los pensamientos y los afectos de los espectadores. En este polo gobierna la lógica de la *mismidad*. Cuanto más nos alejamos de este extremo, mayor es la experimentación con las combinaciones entre tipologías de género y las yuxtaposiciones posibles entre imágenes, sonidos y lenguaje verbal. También aumenta la incertidumbre de los espectadores respecto de lo que va a suceder a continuación.

En el otro extremo, por así decir, el desacople y la asincronía entre imágenes, lenguaje verbal y sonido diseñan un ámbito de total experimentación e incertidumbre que cancela momentáneamente las posibilidades de anticipación de los espectadores. La secuenciación episódica y causal de la narrativa es programáticamente frustrada y con ella queda trunca cualquier posibilidad de identificar una narrativa en particular o de interpretar la película a partir de un metalenguaje que la inserte en la cultura o en el contexto histórico al que pertenece. Aquí el cine contribuye a la especulación, al diseño de posibilidades interpretativas del espectador que no agotan ni excluyen de manera determinante otras posibles interpretaciones. En este segundo polo, el cine está gobernado por la lógica de la *diferencia* y la asociación libre, y la disyunción y la pura intensidad emulan el trabajo onírico. Por estos motivos, deseamos denominar a este segundo polo *especulativo*, característico del cine experimental o del "cine-ensayo".

Algunos ejemplos de este tipo de cine experimental, surrealista o modernista más radical, lo encontramos en el clásico *Un perro andaluz* de Luis Buñuel (1929), o en las más contemporáneas *Adiós al lenguaje* de Jean-Luc Godard (2014) o *Inland Empire* de David Lynch (2006). La primera es un clásico filmado para truncar cualquier anticipación posible por parte del espectador. En el filme de Godard se frustra sistemáticamente cualquier pretensión de capturar narrativamente el significado de las escenas. Filmada con planos aberrantes, sobresaturación y cortes en la continuidad, en ocasiones hay una disociación entre los sonidos del canal izquierdo y del canal derecho y con las imágenes proyectadas, promoviendo el desconcierto y la incertidumbre. Finalmente, *Inland Empire* opera bajo la lógica de la diferencia y la asociación libre que sumerge al espectador en un mundo onírico. En los tres casos, el discurso cinematográfico se torna especulativo y se aleja de las resoluciones fáciles de la codificación narrativa.



Un perro andaluz (Bueñuel, 1929)

II

Hasta ahora hemos considerado al cine bajo la figura de un lenguaje o, más precisamente, como una integración de lenguajes gobernados por la narrativa que, en este caso, funciona como un metalenguaje. En esta segunda parte, a partir de la teoría integracionista de la comunicación realizaremos la crítica de la teoría del lenguaje que anida en las consideraciones precedentes. Específicamente, utilizaremos las investigaciones de Roy Harris en torno a la escritura como punto de partida para reconsiderar algunos de los supuestos de lo que hemos llamamos "discurso cinematográfico". Si hemos de abordar al cine bajo la figura de la escritura, entonces es preciso reconsiderar nuestro abordaje de esta práctica lingüística y su traducción al cine. El objetivo de este apartado es desmitificar algunos supuestos metafísicos que anidan en las teorías del cine como lenguaje para despejar el campo de análisis a una consideración del cine que dé cuenta de toda su potencialidad expresiva.

La semiótica integracionista se caracteriza entre otras cosas por no dar por sentada la existencia del signo, sino que supone que este es el resultado de un proceso de integración de actividades. Tomando como punto de partida los estudios de Harris sobre la escritura, al igual que sucede con esta práctica lingüística el discurso cinematográfico supone al menos la integración de los tres parámetros que contribuyen a la realización de un signo (Harris, 1999: 35). En primer lugar, **parámetros biomecánicos** que se refieren a las capacidades físicas y sensoriales de los participantes. Por ejemplo, ver *Dune* (2021)en una sala de IMAX o verlo en un celular en el colectivo modifica completamente el visionado y modifica radicalmente la "lectura" del filme. Un visionado defectuoso o fuera de los lugares con equipos diseñados para ver ciertas películas, tales como las luces estroboscópicas o las bajas frecuencias, en el caso de filmes como *Adiós al lenguaje* vuelve imposible capturar los elementos composicionales que interactúan con los límites físicos de los espectadores. En segundo lugar, los **parámetros macrosociales**, que se refieren a todos los factores relacionados con las prácticas sociales y las instituciones culturales de una comunidad. En este caso, incluyen a los géneros cinematográficos y las expectativas que suscitan en los espectadores, tales como que a menudo en el *slash* la *final girl* sobrevive, o que en las comedias románticas "el chico se queda con la chica". Finalmente, los **parámetros circunstanciales** refieren a las circunstancias particulares de la

comunicación y a las actividades integradas (Harris, 1999). Por ejemplo, el lugar en dónde se vio el filme, con quiénes, si se trata de una retrospectiva o de un estreno, si hubo algún accidente como un corte de luz o un problema con el sonido, todo eso formará parte del visionado. En el cine experimental, por ejemplo, la incomodidad que generan los silencios o las pausas también forman parte de la experiencia que el filme intenta suscitar en el espectador.

Además, en el cine resulta de particular importancia la cotemporalidad (*cotemporality*) (Harris, 2000). En un gesto similar al que ocurre en el lenguaje oral en la producción del signo entre un hablante y un oyente, en el cine la película y el visionado avanzan juntos, es decir, la producción del signo comparte un mismo contexto o circunstancia. Aunque también sucede que tal y como ocurre en la escritura, en la que el registro escrito difiere temporalmente de su eventual recepción, la película es grabada en un tiempo diferido al de su reproducción. El cine entonces genera la ilusión de cotemporalidad y esta es una de las claves de su particular modo de producir significado. Mientras el cine sobrecodificado de la redundancia mítica genera la ilusión de inmersión, reforzando la idea de que aquello que está viendo el espectador se desarrolla frente a sus ojos en ese preciso momento, el polo especulativo propio del cine experimental o del cine ensayo como el de Godard rompe esta cotemporaneidad para producir significado y extrañar al espectador de lo que está viendo, llamando la atención sobre la composición del dispositivo ficcional.

Esto nos lleva a la revisión de la noción de "código". Nuestra presentación del código narrativo sugiere la idea de una serie fija de motivos o de un inventario de ítems que en el caso de la narrativa audiovisual deberían presentarse en cierto orden de sucesión preestablecido, sin posibilidad de cambio. En virtud de los ejemplos señalados un poco más arriba, no es posible definir de esta forma al discurso cinematográfico sin excluir al mismo tiempo los casos más ensayísticos, más especulativos de este medio. Más bien podríamos considerar entonces que el discurso cinematográfico utiliza un inventario sujeto a revisión en el que las imágenes, los sonidos y el lenguaje verbal siempre pueden ser modificados y dotados de valores diferentes. Para la perspectiva integracionista es el contexto el que define el significado y el cine no es un caso excepcional. Una de las complicaciones más evidentes que presenta este enfoque respecto del cine es que la intersección de los tres lenguajes que lo componen supone que cada uno de ellos posee un inventario propio de ítems significativos que, a su vez, son recombinados por la narrativa en una secuencia que introduce un orden causal y episódico que contribuye a la consecución de un fin. La cuestión para la semiología integracionista es que este inventario siempre está abierto y es susceptible de adoptar nuevas yuxtaposiciones significativas según los diferentes contextos en los que se inserte.

De allí que Harris proponga el concepto de "proficiency" que podemos traducir como "habilidad" o "competencia" y alude a la capacidad de desenvolverse en situaciones en lugar de interpretar un código (Harris y Wolf, 1998). Este término resulta útil para describir el trabajo de "lectura" propio del espectador en situación de visionado. Un espectador eficiente no es aquel capaz de memorizar un catálogo de símbolos, sino quien tenga la habilidad de integrar un conjunto de señales dispares tales como imágenes, sonidos, palabras, contextos, etc. Esta actividad se desarrolla con la práctica y es justo lo que desafía el cine experimental o el cine ensayo cuando propone la especulación como actividad integradora.

Finalmente, podemos revisar los modos en los que se integran la imagen, el sonido y el lenguaje verbal en la narrativa con la actividad de visionado. Harris acuña otro concepto útil para distinguir dos tipos de integración: sintagmática interna y externa (Harris, 1999). En el habla la sintagmática interna es temporal y lineal, mientras que en la escritura es fundamentalmente espacial. En el cine, en cambio, integra elementos sonoros y visuales. En cuanto a los primeros, los elementos significativos espaciales son transformados en conjuntos significativos temporales. Estas integraciones disponen diversas relaciones en el espacio visual de la imagen de las cuales solo algunas de ellas son del orden de la sucesión episódica y causal, tal y como le conviene a la narrativa. En cuanto a los elementos significativos sonoros, trabajan fundamentalmente con el tiempo, integrando el sonido a la imagen de modo sincrónico o acrónico. En cuanto a la sintagmática externa, conviene al espacio exterior dentro del cual está situada la reproducción de la imagen cinematográfica (Harris, 1999: 169). No es lo mismo la proyección en la sala de un cine que la reproducción digital en una Tablet.

La crítica de la teoría integracional nos permite realizar algunas observaciones con consecuencias específicas para la metafísica del cine. La primera es que en el cine no hay algo así como un mensaje fijo que se transmita a través de la pantalla del realizador al espectador. Se trata de la crítica a la concepción telemental del significado. Esto quiere decir que no hay un mensaje preempaquetado que el espectador deba extraer del filme. No tiene sentido preguntarse qué quiso decir el director, pues respecto del objeto físico que es la película, construido con imágenes y sonidos, al espectador solo le queda integrar los estímulos que ésta produzca en un aquí y ahora.

La segunda es que no hay un conjunto de reglas fijas que garantice el significado invariante de los signos, en este caso de las imágenes, los sonidos y las palabras integradas. En otras palabras, no tiene sentido sostener que el cine tiene una gramática, es decir, un conjunto de reglas fijas para la formación de significado cinematográfico. Por ejemplo, no hay nada que obligue a filmar un diálogo a partir del *raccord* de la mirada y del uso plano-contraplano. Esto nos lleva a notar que en la construcción de la realidad cinematográfica no hay reglas, solo hábitos o parámetros macrosociales. Directores como Lynch o Godard no cometen errores en la gramática del cine cuando desincronizan el sonido, sino que intentan crear nuevos hábitos en los espectadores, generar una *proficiency* que le permita adaptarse a nuevas formas de integración audiovisual. En este sentido, no hay un código fijo en el cine y no depende de un lenguaje que lo suponga, sino de la integración de actividades biomecánicas y sociales.

Tercero, frente a la metafísica del dualismo mente-cuerpo que anida en la tesis telemental del lenguaje y que en el cine se replica con la desmesurada atención puesta en el ojo, el integracionismo postula un espectador biomecánico. El sujeto descarnado se enfrenta a un cuerpo. En películas como *Funny Games* la sensación de impotencia e incomodidad que genera el filme son tan importantes como las composiciones visuales. El integracionismo valida estas reacciones somáticas como parte integrante de la semiosis fílmica. De esta forma, reacciona contra el mito del cine en el que el espectador se olvida de su cuerpo en la butaca y solo importa la interpretación racional del visionado – el ojo que piensa.

La cuarta consiste en cierta metafísica que supone que la imagen en el cine está en lugar de la cosa, es la realidad subrogada. Desde Bazin en adelante el realismo cinematográfico sugiere que el cine es la realidad capturada o un sustituto de ella. Para la crítica

integracionista, la imagen y el sonido son marcas materiales, efectos lumínicos y sonoros, que añaden nuevos objetos al mundo y no están en lugar de ninguna otra cosa.

III

El problema que se nos presenta ahora entre el primero y el segundo apartado es como conciliar la descripción formal del discurso cinematográfico con la crítica integracionista. Se vuelve necesario la redefinición del estatus ontológico de lo que en la primera parte denominamos "código". Si el integracionismo niega la existencia de códigos fijos o de una gramática telemental ¿cómo explicamos la eficacia de la tiranía narrativa en el cine comercial?

Parece indudable que los espectadores estamos acostumbrados a esperar ciertas respuestas narrativas frente a determinados estímulos y también que nos sentimos defraudados cuando ellas no se presentan de una forma que satisfaga a nuestras expectativas. Sin embargo, como hemos visto más arriba, eso no significa que existan códigos fijos que determinen respuestas automáticas. Las reglas de género que mencionamos unas páginas atrás como la de que la *final girl* sobreviva si su conducta no es reprobable no se debe a la ilusión de estabilidad de una gramática, sino al hábito generado por parámetros macrosociales.

Redefinido de esta forma, el cine siempre supone un código abierto susceptible de múltiples innovaciones cuya eficacia no recae sobre el inventario de posibilidades preestablecidas de relacionar imágenes, sonidos y palabras, sino sobre la capacidad del espectador de integrarlas de manera satisfactoria. En otras palabras, lo que se modifica es su *proficiency*. En el caso del cine de género, su habilidad de integrar señales visuales, sonoras y verbales será mínima porque los parámetros macrosociales dictan su integración. Pero, en el caso del cine experimental o del cine ensayo, al frustrar estos parámetros sociales de manera intencional coloca al espectador en la posición de depender de sus parámetros biomecánicos y circunstanciales para construir sentido contextual, aquí y ahora, si depender de la muleta del "código".

En nuestro comentario sobre *Funny Games* señalamos que desde el punto de vista de las convenciones de género el filme logra frustrar las expectativas de un *thriller* con *home invasion* incluida. Podemos considerar ahora que desde el punto de vista del integracionismo la operación es un poco más compleja y hace que el cuerpo intervenga en la dotación de significado.

En la escena del control remoto, cuando la *final girl* logra dispararle a uno de los secuestradores, desde el punto de vista del parámetro macrosocial se supone que alcanzamos el climax de la justicia poética -o venganza a secas- y que por fin se realiza lo que el espectador ha estado deseando. Las expectativas del espectador se consuman. Sin embargo, el otro secuestrador toma el control remoto y dentro de la diégesis retrocede la escena para deshacer la muerte de su cómplice. Haneke no solo transgrede la sintaxis narrativa, sino que desde el punto de vista del integracionismo ataca la cotemporalidad del visionado.

Al destruir la ilusión de que el evento está sucediendo "ahora mismo" frente a nuestros ojos, el director logra desactivar el hábito macrosocial de inmersión de los espectadores y los obliga a reparar en sus parámetros biomecánicos. La frustración que sentimos pasa de la pantalla a nuestros cuerpos, es somática antes que audiovisual, y no depende de un acto intelectual ni del guion. Se trata de una sensación física de impotencia e incomodidad. El espectador se vuelve consciente de su cuerpo frente a la pantalla, de su deseo frustrado de venganza, y de su incapacidad para intervenir en el desarrollo de los eventos que está viendo.

De esta forma, *Funny Games* demuestra que la "tiranía del código" depende de que el espectador olvide su cuerpo y su contexto en un acto de pura inmersión narrativa. Haneke expone el artificio y obliga al espectador a una integración consciente que pone en juego una nueva habilidad integradora, una *proficiency* que ya no está guiada por el placer de la venganza, sino por la toma de conciencia sobre nuestro propio consumo de la violencia.

Bibliografía

Aristóteles (2020) *Poética,* Alianza: Barcelona.

Cousins, M. (2021) *Historia del cine*, Blume: Barcelona.

Frye, N. (1991) *Anatomía de la crítica*. Monte Avila: Caracas.

Gaudreault y Jost (2024) *El relato cinematográfico,* La marca editora: Buenos Aires.

Gubern, R. (2023) *Historia del cine,* Anagrama: Barcelona.

Harris, R. (1999) *Signos de escritura*, Gedisa: Barcelona.

Harris, R. (2000) *Rethinking Writing*, Continuum: London-New York.

Harris, R. Wolf, G. (1998) *Integrational Linguistics: A First Reader*, Pergamon: Oxford.

Harris, R. y Talbot, J.T. (1997) *Landmarks in Linguistic Thought,* Routledge: London-New York.

Jameson, F. (1989) *Documentos de cultura, documentos de barbarie. La narrativa como acto socialmente simbólico,* Visor: Madrid.

Jameson, F. (1995) *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial,* Paidos: Barcelona.

Jameson, F. (2014) "Metacomentario", en Fredric Jameson, *Ideologías de la teoría*, Eterna Cadencia: Buenos Aires.

Lotman, Y. (1979) *Semiótica y estética del cine.* Gustavo Gili: Barcelona.

Lotman, Y. (1996) *La semiósfera I. Semiótica de la cultura y del texto*, Cátedra: Valencia.

Lotman, Y. (1999) *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social,* Gedisa: Barcelona.

Murad, O. (2023) "El cine como sistema de modelización", V Encuentro de Investigación en Humanidades, Inédito.

Murad, O. (2024) “Algunos apuntes sobre el cine como mito en una cultura no mítica”, VI Encuentro de Investigación en Humanidades, Inédito.

Ryan, M-L. (2000) *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos,* Paidós: Barcelona.

Todorov, T. (1991) *Crítica de la crítica,* Paidos: Barcelona.

White, H. (1978) *Tropics of Discourse. Essays in Cultural Criticism*, The Johns Hopkins University Press: Baltimore.

Filmografía

Adiós al lenguaje (Godard, J-L. 2014)

Avatar (Cameron, J. 2009)

Dance with Wolves (Costner, K. 1990)

Dune (Villeneuve, D. 2021)

Funny Games (Haneke, M. 1997)

Inland Empire (Lynch, D. 2006)

Stalker (Tarkovski, A. 1979)

Un perro andaluz (Buñuel, L. 1929)