

LOS ESPACIOS DEL /VER/ EN LA PELÍCULA *VOLVER*, DE PEDRO ALMODÓVAR

MARÍA INÉS MENDOZA BERNAL

I. INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad que se preocupa por temas como la familia, las relaciones sociales, la convivencia diaria, lo urbano y lo rural (siempre en conflicto), las creencias y, sobre todo, por la *vida* y la *muerte*, tópicos que como valores universales se han puesto sobre el tapete desde tiempos inmemoriales. En el marco de la globalización, estos y otros temas son tratados por filósofos, políticos, economistas, sociólogos, artistas, literatos, poetas y cineastas, etc., quienes ponen mayor énfasis en algunos de estos asuntos de acuerdo con su */saber/* y su */creer/*. Lo interesante es que esos diversos y multifacéticos puntos de vista se transmiten a casi todos los rincones del mundo gracias a las nuevas tecnologías, con internet a la cabeza.

Partiendo de esta gran capacidad de transmisión de información acerca de cómo se viven y se sufren las nociones axiológicas actuales es que se examinan, desde la perspectiva semiótica, las formas en que Pedro Almodóvar –cineasta español reconocido internacionalmente, con un estilo particular y bien definido– hilvana una de sus películas emblemáticas, *Volver*, pero además se indaga sobre la forma como */ve/* y nos */hace ver/* su punto de vista tan particular y, a la vez, tan trascendental y globalizante, sobre temas tan particulares como el de la *muerte* y la convivencia entre el *campo* y la *ciudad*.

Volver (2006) es un filme cuya narración se desarrolla en torno al mundo femenino, donde los personajes masculinos son meras sombras-banales, en algunos momentos amenazantes y peligrosos en su breve aparición en un universo regido por mujeres, quienes hablan sobre la vida tomando como base la *muerte*. Nuestro objetivo es indagar cómo se seleccionan y combinan los diferentes códigos que dan sentido al filme, en función tanto del *punto de vista* adoptado en el proceso de elaboración (que se puede atribuir a un *enunciador*) como de la *mirada* con que se percibe el texto-en-proyección. Metodológicamente, el filme *Volver* se abordará desde la perspectiva de su *temática, sintagmática, paradigmática, punto de vista, focalización* y el *ser-parecer*, con base en los aportes de teóricos de la semiótica y de las teorías fílmicas.

2. EL FILME COMO TEXTO

El filme está organizado en torno a un “enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador (o como mínimo un foco de enunciación) y un lector-espectador” (Aumont et al. 1989:107), elementos que se instauran en función de una gramática que permite comprender el orden del relato y el de la historia.

Por otra parte, el texto fílmico o filme-en-proyección supone un *punto de vista* y una *mirada* inherentes a un *sujeto de la enunciación*, quien se encarga de la producción del texto fílmico, es “la conciencia que ha formalizado semejante estructura” (Hernández 1995: 206). Sujeto de la producción-enunciación, sirve de puente entre el sistema real socializado y la puesta en escena-sistema textual- en el marco del mensaje fílmico, mediante la codificación de un “espacio pluridimensional e ilimitado del objeto real socializado en un espacio bidimensional y limitado” (Hernández 1995:207).

Tal codificación se actualiza en la cadena significante que engendra un efecto de sentido mediante la integración del *plano*, como *unidad mínima* o *taxema fílmico*, con una connotación autónoma que, al entrar en relación sintagmática con otros planos, da origen a las *secuencias*, las cuales se pueden organizar en *grandes segmentos* que representarían unidades “que asociadas por contigüidad y estructuradas de un modo determinado formarían directa e inmediatamente el texto fílmico” (Hernández 1995:209).

Dicho texto tiene la peculiaridad de combinar la *banda de la imagen* que articula “imágenes fotográficas móviles, múltiples y organizadas en series continuas y notaciones gráficas” (Zunzunegui 1989:157), con la *banda sonora* que mezcla sonidos fónicos (diálogos, monólogos) música y efectos sonoros o sonidos analógicos.

3. EL DIRECTOR-GUIONISTA Y SU PELÍCULA

Para Almodóvar, el título *Volver* refleja lo que es la película, un regreso multiplicado y emocionante: de Sole, una peluquera que regresa a su pueblo natal para el

entierro de su tía Paula, donde descubre historias sobre apariciones y fantasmas; regreso al universo femenino porque los personajes son esencialmente mujeres de todas las edades: maduras, jóvenes y adolescentes; de la ciudad y el campo; retorno a La Mancha, allí está el pueblo de la tía fallecida, igual que el de Almodóvar, Calzada de Calatrava: “Sin duda es mi película más estrictamente manchega, el lenguaje, las costumbres, los patios, la sobriedad de las fachadas, las calles empedradas” (Almodóvar 2006); y, finalmente el regreso al tema de la maternidad, porque para Almodóvar, la maternidad es en esta película, más que en las demás de su carrera, el “origen” de la vida y de la ficción.

4. SINTAGMÁTICA Y PARADIGMÁTICA

Las relaciones que unen los términos lingüísticos pueden desarrollarse sobre dos planos: el *sintagma*, “que tiene como soporte la extensión en la cadena del habla, los términos están realmente unidos *in praesentia*” (Barthes 1974:44); y el *paradigma*, entendido como relación de magnitudes que sin estar presentes (*in absentia*) son de “alguna manera convocadas a la mente del espectador” (Carrere y Saborit 2000:118), mediante asociaciones por semejanza o por oposición.

En el caso concreto de un filme, su sintagmática se organiza en un cierto número de segmentos autónomos relacionados con las secuencias, las escenas y, en última instancia, el plano, que permiten “establecer un código de formalización sintagmática de la banda-imagen” (Vilches 1983:75).

Se trata de *un* código de montaje, que en la película *Volver* de Almodóvar se articula en torno a un *genérico* como introducción, y su *desarrollo* se ubica en dos espacios bien diferenciados: la *ciudad* y el *pueblo*, mediados por una carretera que atraviesa el campo y que actúa como frontera imaginaria marcada por los molinos de energía eólica, molinos que aparecen en pantalla cada vez que el mundo activo y vivo de la ciudad da paso a la vida tranquila y “muerta” del pueblo.

La paradigmática se asocia por la oposición de las acciones, gestos y vivencias de los personajes en los pares ciudad/campo, arriba/abajo, vida/muerte, entre otros.

4.1 *El genérico*

La primera unidad perceptible del filme de Almodóvar está constituida por el *genérico* en el que se ubican espacial y temporalmente los personajes principales y su relación con la muerte, acompañado del título de la película: *Volver*. La historia se inicia con una panorámica de derecha a izquierda que muestra un grupo de mujeres limpiando las tumbas de sus seres queridos en el camposanto, mientras el viento se empeña en desordenar los arreglos florales; el mismo viento que mueve los molinos y que (metafóricamente) trastorna a los habitantes de La Mancha conduciéndoles por el camino de la locura y la sinrazón. Pero la ternura y la alegría de las mujeres pueden

más, y siguen contando anécdotas y cantando coplas. Su ritual diario gira en torno al convivir con sus muertos como símbolo de religiosidad cristiana y de tradición de pueblo (García 2006).

En el marco de esta primera escena se presentan los cuatro personajes principales: *Raimunda* y *Sole*, que limpian el mausoleo de sus padres “muertos en un incendio”; *Paula*, la hija de Raimunda; y *Agustina* que llega para desempolvar y cuidar su tumba, como indicio de su futura y cercana muerte, quien expresa: “*he venido a darle vuelta a mi tumba. Con este airazo no hay manera de tenerla limpia. Que me da como paz cuidarla, muchos días me vengo sola, me siento aquí y se me pasan las horas muertas*”.

4.2 *Dos espacios, dos mundos: la ciudad y el pueblo*

El *pueblo* de calles vacías y frías es el territorio donde las mujeres visten de negro y los muertos se velan en la mejor y más acogedora habitación de la casa, siendo el velatorio un ritual que funge como forma de apoyo a los familiares pero también como acto social (Navajas 2006), considerando al vecino como un miembro más de la familia.

En el pueblo, las acciones principales se llevan a cabo en dos casonas de amplios corredores y habitaciones: en una habitan la *tía Paula* y el fantasma viviente de *Irene*, su hermana; y en la otra reside *Agustina*, personaje solidario y solitario, víctima de su propia tragedia personal, la nunca superada desaparición de su madre y sus problemas de salud.

En ambas casonas hay una *arriba/abajo*. En el *arriba*, ocupado por las habitaciones privadas, reside el fantasma de *Irene* y es el lugar donde se velan los restos de la *tía Paula*; en el *abajo*, se desenvuelve la vida cotidiana de dos mujeres solas: la de la *tía Paula*, mujer mayor que muere a los pocos días de recibir la visita de sus sobrinas *Raimunda* y *Sole*; y la de *Agustina*, enferma de cáncer.

En el otro extremo del eje espacial se encuentra la *ciudad*, ajetreada, conflictiva y absurdamente real de la capital en la que conviven la mujer trabajadora, la prostituta, la emigrante, el fantasma de la madre que no ha muerto y el cadáver de un hombre.

En la ciudad habitan: *Raimunda*, mujer de tortuoso pasado que lucha por sobrevivir y salir adelante, trabajadora multiempleada, casada con un obrero desempleado y madre de una hija adolescente; *Sole*, hermana mayor de Raimunda, abandonada por el marido, ingeniosa y bonachona, que se gana la vida como peluquera; *Paula*, hija de Raimunda (testigo mudo casi siempre), no sabe quién es su padre y se libraría de ser violada por su padrastro, a quien asesina; *Irene*, la madre de Sole y Raimunda, que regresa del más allá para ocuparse de la *tía Paula*, para reencontrarse con sus hijas y confesarles un secreto que guarda (es la asesina de su esposo y de su amante).

Como se puede observar, Almodóvar organiza sintagmáticamente su película *Volver* en torno a dos espacios bien diferenciados: la *ciudad* y el *pueblo*, que se articulan en paradigmas relacionados con: moderno/tradicional, rural/urbano, campo/ciudad,

presente/pasado; dos realidades, dos dimensiones que se entremezclan en las vidas de los personajes protagonistas, enlazadas en un constante ir/venir, desvelando sus respectivas personalidades, que encierran secretos y anhelos frustrados.

5. “PUNTO DE VISTA” EN LOS TEXTOS FÍLMICOS

Se sabe que el sujeto de la enunciación fílmica “no se limita a construir puntos de origen ficticios de su *discurso*, internos al texto, sino que, (...) se retira de la superficie de los significantes, renuncia a cualquier presencialidad incluso indirecta y deja su puesto al espectador” (Bettetini 1986:31).

El punto de vista en el cine se cataloga en: a) un *punto de vista literal*, entendido como el lugar físico desde el que se establece una mirada, es el lugar donde se ubica la cámara; b) un *punto de vista figurado*, referido a la posición mental desde la que se consideran los hechos y las impresiones; y c) un *punto de vista metafórico*, que se corresponde con la ideología o el proyecto de alguien o algo. Estas acepciones implican respectivamente a alguien que *ve* algo desde algún lugar, alguien que *sabe* algo gracias a determinadas informaciones y alguien que *crea* algo en función de unas ideas o de una conveniencia (Casetti y Di Chio 1991).

En los textos fílmicos, el *punto de vista literal* es el lugar “en el que se coloca la cámara, y por ello el punto desde el que se capta concretamente la realidad presentada en la pantalla” (Casetti y Di Chio 1991:232-3), es decir que “coincide con el ojo del Emisor, que en el escenario encuadra las cosas desde una cierta posición, gracias a un cierto objetivo, con una cierta amplitud visual, etc.” (Casetti y Di Chio 1991:233), pero al mismo tiempo es el punto en el que se coloca el espectador para seguir el relato fílmico (Casetti y Di Chio 1991).

Identificando el punto de vista con la posición de la cámara como dispositivo a través del cual se observa, se pueden diferenciar cuatro enfoques:

a) *Cámara objetiva*: en este caso, el “enunciador y el enunciatario se disponen sobre un plano de perfecta paridad, (...) frente a un *él* que se ofrece tal cual es, hay un *yo* y un *tú* que se hacen entender pero que no se dicen” (Casetti 1989:80). En este caso, el espectador-enunciatario asume la posición de *testigo*, a quien se le consiente ver sin intervenir en lo que sucede (Casetti 1989).

En *Volver*, el relato fílmico se codifica mediante una *cámara objetiva* que muestra a los personajes-actantes en su */actuar/* y en su */ser/* a través de *panorámicas* que nos develan los espacios en que se mueven (casas, apartamentos, amplios pasillos y lavandería del aeropuerto-lugar de trabajo de Raimunda, peluquería, restaurante, cuarto de hospital, etc.); *planos generales* y de *conjunto* (encuentro entre personajes, diálogos y acciones en espacios “cerrados”; *primeros planos*, del rostro de angustia de Raimunda ante la confesión de su hija y de perplejidad entre el encuentro de Sole con Irene (madre) que se supone muerta, etc.; y *planos detalle* (del cuchillo que luego

se convertirá en instrumento de muerte-asesinato, y de las manos de Raimunda que lavan las manchas de sangre procedentes del cuerpo del esposo muerto, etc.).

b) *Interpelación*, cuando los personajes se vuelven directamente a la cámara. En este caso, tanto el enunciador como el enunciatario se instalan en el enunciado, pero lo hacen de forma desigual (Casetti 1989). La interpelación también se presenta en situaciones distintas de la mirada en cámara como la voz *en off* y las acotaciones exhortativas. En la película *Volver* este mirar hacia un /tú/ fuera de la narración fílmica no se utiliza.

c) *Cámara subjetiva*, que contempla dos componentes a los que corresponden “sintácticamente dos encuadres o dos partes de encuadres: uno que representa un personaje que mira y otro que representa lo que se ve con los ojos del personaje” (Casetti 1989: 83).

En *Volver*, la cámara *subjetiva* está presente en los momentos críticos: al comienzo del filme, cuando dos personajes ven en la televisión una información sobre un incendio, que remite a la “supuesta” muerte de los padres de Raimunda y Sole; en el momento en que el “fantasma” de Irene es visto por Sole; la mirada provocativa Paco (esposo de Raimunda) a la entrepiera de su hijastra-Paula.

d) *Cámara objetiva irreal*: “la imagen muestra una porción de realidad de modo anómalo (...). Es el caso de las tomas de lugares ‘imposibles’, como los encuadres ‘verticales’ que impiden la inmediata reconocibilidad de las situaciones; o los movimientos de cámara ‘vertiginosos’ que trastornan el modo habitual de acercarse a las cosas” (Casetti y Di Chio 1991:248). En este contexto y “gracias a la movilización de la cámara de un cuadro locativo a otro (...), el gran imaginador consigue adquirir un don que hasta entonces estaba reservado a los dioses: *la ubicuidad*” (Gaudreault y Jost 1995: 98); ubicuidad que permite enriquecer el discurso narrativo fílmico, puesto que la cámara se traslada utilizando diferentes soportes como el trípode, helicópteros, aviones o grúas.

En *Volver*, este recurso es utilizado ubicando siempre la cámara en lo alto (mirada de pájaro) para enfocar: el escote de Raimunda y sus manos que lavan un afilado y punzante cuchillo, instrumento que posteriormente provocará la muerte de su esposo Paco (Eros y Tánatos = sexualidad y muerte); a Raimunda lavando de nuevo el cuchillo teñido con la sangre de su esposo y sus esfuerzos por borrar todo indicio relacionado con el asesinato; al féretro de la tía Paula cuando es conducido hacia el cementerio acompañado por los vecinos del pueblo.

6. LA VERIDICCIÓN: ENTRE EL “SER-PARECER”

Hablar de la verdad inherente a todo discurso enunciado “puede interpretarse, ante todo, como la inscripción y la lectura de las marcas de veridicción, gracias a las cuales el discurso-enunciado se exhibe como verdadero o falso, mentiroso o secre-

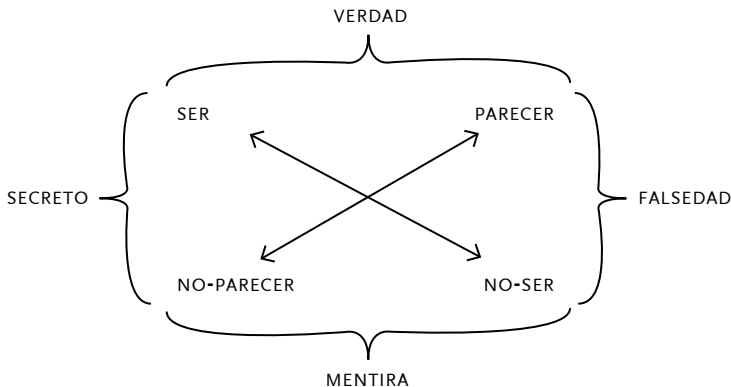
to” (Greimas y Courtés 1982:432). La veridicción, aunque asegure cierta coherencia discursiva, no garantiza la transmisión de la verdad, que en todo caso depende de la coordinación de los mecanismos utilizados por el enunciador y la capacidad de interpretación del enunciatario (Greimas y Courtés 1982).

Desde luego, el enunciador y el enunciatario nunca aparecen directamente como tales en el marco del enunciado, pues esos roles son lógicamente presupuestos. En el caso del discurso fílmico, el enunciador es la instancia enunciativa virtual, que solo se puede reconstruir a partir del encuadre elegido. “El ángulo de toma remite a ese sujeto de hacer que llamamos enunciador y, al mismo tiempo, la perspectiva así elegida es evidentemente función de ese otro actante que es el enunciatario; pero ninguno de esos dos actantes es directamente identificable en el desarrollo de la película” (Courtés 1997:357).

En definitiva, el fin último de la enunciación no es tanto /hacer saber/ como /hacer creer/, lo que significa que *el enunciador manipula al enunciatario para que éste se adhiera al discurso que se le dirige*. “El hacer persuasivo, ejercido por el enunciador, tiene una sola finalidad: buscar la adhesión del enunciatario, condicionada por el hacer interpretativo que éste, a su vez, ejerce” (Greimas y Courtés 1982:433).

Persuasión e interpretación /hacer-creer/ y /creer-verdad/ son procedimientos pragmáticos capaces de “dar cuenta de una ‘búsqueda interior de la verdad’, de una ‘reflexión dialéctica’ que puede o no manifestarse en forma de discursos con propósito científico, filosófico o poético” (Greimas y Courtés 1982:434). Tal búsqueda o reflexión se manifiesta en el nivel profundo del discurso mediante lo que se conoce como veridicción, que se instaura sobre las marcas que, en cada discurso, producen efectos de sentido, produciendo una impresión de ‘verdad’ (Courtés 1997).

La categoría de la veridicción está constituida por la puesta en correlación de dos esquemas: *parecer/no-parecer*, que constituyen el eje de la manifestación, y el *ser/no-ser*, o eje de la inmanencia. Su combinación da como resultado lo que se conoce como el “juego de la verdad”, juego de esquemas que da lugar al siguiente cuadrado semiótico:



7. CONCLUSIONES

Si se parte de la forma como se presentan la muerte y otros temas como el asesinato, el incesto, o la infidelidad, en la película *Volver* se percibe que están situados en los ejes de la *mentira* y *el secreto*.

En el eje de la *mentira* (= lo que parece, pero no es) se puede ubicar a Irene, ya que: a) en toda la primera parte del relato fílmico pasa del */parecer/* al */no-ser/*, pues se supone muerta en un incendio junto a su marido, pero en realidad */no-es/* así; b) paralelamente a esta imagen, a Irene se le presenta como un *fantasma*: está viva, pero aparece como muerta-fantasma.

En el eje del *secreto* (= lo que es pero no parece) están: a) el personaje de Paco, esposo de Raimunda y padrastro de Paula, pasa del */ser/* al */no-parecer/*: está muerto, pero se le presenta como el marido que abandona el hogar para siempre; b) la violación-incesto de Raimunda por su padre, de la que nace Paula, hija-hermana; c) el ocultar a Justina que su madre, amante del padre de Raimunda muere junto a éste en un incendio provocado por Irene; d) el encubrir que Irene es la asesina de su esposo y de su amante (madre de Justina).

Como se puede observar, entre otros aspectos o tópicos, el tema de la muerte y de los muertos en *Volver* ocupa un lugar privilegiado tanto en el eje del *secreto* como en el de la *mentira*, pero que aun así se aparecen y conversan con los vivos; son muertos que acompañan y cuidan a los vivos, que invitan a la reconciliación y al perdón; muertos que en realidad están vivos y forman parte de la vida cotidiana, ya sea como símbolo de religiosidad o como tradición de pueblo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMODÓVAR, P. (2006) *Entrevista* (Página oficial de la película) [en línea]. Disponible en: www.clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/Almodóvar/volverlapelícula/index.html, recuperado: 1 de octubre de 2010.
- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M., VERNET, M. (1989) *Estética del cine. Espacio fílmico, narración, lenguaje*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- BARTHES, R. (1974) "Elementos de semiología" en *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- BETTETINI, G. (1986) *La conversión audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- CARRERE, A. Y SABORIT, J. (2000) *Retórica de la pintura*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- CASETTI, F. (1989) *El film y su espectador*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- CASETTI, F. Y DI CHÍO, F. (1991) *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- COURTÉS, J. (1997) *Análisis semiótico del discurso. Del enunciado a la enunciación*. Madrid: Editorial Gredos.
- GARCÍA, L. (2006) "*Volver*" [en línea], disponible en: <http://www.signis.net/article.php>, recuperado: 17 de mayo de 2007.

- GAUDREULT, A. Y JOST, F. (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- GREIMAS, A.J. Y COURTÉS, J. (1982) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Editorial Gredos.
- HERNÁNDEZ, A. (1995) “Teoría y técnica del análisis fílmico” en *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- NAVAJAS, S. (2006) *Película “Volver”*. [en línea]. Disponible en: <http://www.findesemanalibertaddigital.com>, recuperado: 15 de mayo de 2007,
- VILCHES, L. (1983) *Lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- ZUNZUNEGUI, S. (1989) *Pensar la imagen*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A./Universidad del País Vasco.