

Representaciones de la violencia en la película Vidas Secas de Nelson Pereira Dos Santos

Juana New
Universidad de Los Andes
juananew@yahoo.com

Resumen

Este ensayo establece una relación entre el análisis semiótico narrativo y la escritura del guion cinematográfico, buscando descubrir la estrecha relación existente entre teoría y creación. A partir de un ensayo de Eisenstein, establece una analogía entre la metáfora y el montaje: manifestación de un conflicto, presente en el plano, que estructura el discurso. En el montaje se concentra la emoción de la película, elemento que dirige la creación y que debe conducir el análisis. Cerramos con un análisis de *Vidas Secas* de Nelson Pereira Dos Santos. *Vidas Secas* es una de las primeras películas que constituiría un poderoso movimiento de cine en Latinoamérica, el Cinema Novo. El Cinema Novo se proponía la creación de películas que retrataran la cruda realidad brasileña, en las que el espectador descubriera desenmascarada la verdad de su propio mundo.

Palabras clave: metáfora, montaje, narración, teoría, *Vidas Secas*.

Abstract

This essay seeks to establish a relationship between narrative semiotic analysis and the writing of screenplays, and to demonstrate the close relationship that exists between theory and the creative act. Using an essay from Eisenstein, it will establish an analogy between metaphor and film editing: the manifestation of a conflict, present in the shot, that structures the discourse. The film's feeling is concentrated in the film's editing, this is the element that guides the creation and that should conduct the analysis. We will close with an analysis of Nelson Pereira Dos Santos film *Vidas Secas*. This was one of the earliest films that would later become part of a powerful movement in Latin-American Cinema known as "Cinema Novo". Cinema Novo proposed the realization of films that portrayed the harsh reality of Brazil, and through which the spectator would discover the truth of his own world hidden behind the mask of false images.

Key words: metaphor, editing, narrative, theory, *Vidas Secas*.

1. Pensar y crear el cine

Una teoría construye un objeto de estudio. Una teoría produce herramientas formales que descifran las condiciones de existencia de su objeto de estudio. De acuerdo con Paul Ricoeur, una teoría propone reglas de composición de la obra, reglas que construyen un modelo o paradigma que se inserta en una tradición con la ambición de constituirse en modelo universal. Sin embargo, estas reglas son susceptibles de alteraciones. En *Tiempo y Narración II*, Paul Ricoeur (1995), refiriéndose a la literatura, afirma que toda obra es una aventura que busca alterar los límites y el orden del paradigma. Pascal Bonitzer y Jean Claude Carrière (1995) advierten en su libro *Práctica del guion cinematográfico* que aunque existen reglas de composición del guion, las reglas son para violarlas. La teoría y la crítica tienen como tarea pensar el arte y el ser, y construir herramientas para descifrar, interpretar y valorar los fenómenos del arte con el objetivo de honrar esas obras y darles un lugar en el quehacer y devenir de la humanidad. De acuerdo con George Steiner (2002), todo arte, música o literatura serios constituyen un acto crítico. Y así como el arte, toda reflexión crítica o teórica es una reflexión sobre el hombre, una interpretación del mundo que nos rodea. Hacer crítica o teoría cinematográfica es pensar el cine y construir el cine. Preguntar qué es el cine, puede ser un modo perfecto de preguntar ¿qué es el hombre?

En el *Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje* de Greimas y Courtés (1982), se entiende por semiótica un conjunto significativo al que se le supone poseer una articulación interna autónoma, una organización estructural. La semiótica se ocupa del estudio de los sistemas de significación diferentes a la lengua natural. El mundo, por ejemplo, es una semiótica natural. Pero una semiótica es también una teoría y un método, un instrumento de análisis. La semiótica, ciencia que se ocupa de la significación, se propone explicitar las condiciones de la aprehensión y de la producción del sentido: establecer la estructura elemental de la significación.

Una semiótica cinematográfica se ocuparía del análisis de la estructura narrativa de la película y de los elementos de la imagen y del sonido que construyen la significación. Una semiótica del cine

no podría suponer la existencia del lenguaje cinematográfico como un sistema estable constituido por elementos que cumplen funciones específicas dentro de un eje sintagmático y que pueden ser a la vez emparentados con otros elementos en un eje paradigmático. No podemos negar la existencia de una tradición cinematográfica mundial que nos hace reconocer convenciones recurrentes en todas las películas como el espacio tridimensional de la acción, el eje de la acción y la continuidad de la acción; pero dicha tradición no constituye un lenguaje cinematográfico en el sentido de las lenguas naturales. Desde esta perspectiva, podemos afirmar que una película responde a una tradición cinematográfica y es, al mismo tiempo, una desviación del paradigma, como afirma Ricoeur.

Desde los estudios de Vladimir Propp, existen distintas teorías que postulan la existencia de formas universales de organización narrativa (sucesión de estados y cambios de estado manifestados en el discurso), una especie de inteligencia narrativa que nos permite configurar un relato. Una teoría del relato pretende describir y explicar la construcción narrativa, se funda en la idea de que toda construcción de sentido es un relato, ya que supone un sujeto y una acción. No existe sentido sin relato y no existe relato sin sujeto: un relato es la configuración de un tiempo y el sujeto habita el tiempo y lo constituye. De acuerdo con Greimas y Courtès (1982), el esquema narrativo del relato se somete a tres pruebas o instancias esenciales en las que se inscribe el sentido de la vida: la calificación del sujeto, la realización de la empresa, y la sanción que es retribución y reconocimiento de la empresa. Al comienzo del relato, debe darse un contrato en el que dos sujetos establecen una relación o acuerdo (que puede ser tácito) que tiene por efecto modificar el estado original en que se encuentra al iniciar el relato, la conjunción o disjunción con un objeto de valor que define la transformación de los estados del sujeto. A partir del contrato, el sujeto protagonista del relato enfrentará pruebas que le servirán para adquirir la competencia necesaria para satisfacer el contrato establecido anteriormente. Una vez adquirida la competencia, el sujeto protagonista enfrentará la prueba decisiva, ejecutará la *performance*, la realización de su empresa, la conjunción o disjunción definitiva con el objeto de valor.

La sanción aparece cuando la realización ha tenido lugar, es el registro de la transformación que ha sufrido el sujeto protagonista. Puede ser una retribución o recompensa (sanción pragmática), o puede ser un reconocimiento (sanción cognoscitiva), en el que se distingue y valora la transformación del sujeto protagonista.

2. Análisis semiótico narrativo del relato cinematográfico y la escritura del guion cinematográfico

En principio diremos que el análisis semiótico es un juego de desmontaje del texto. En dicho análisis es preciso reconocer los elementos que forman la estructura del texto, sus funciones y las relaciones que se establecen entre ellos. Partimos de la idea de que un relato cuenta siempre una transformación, es decir, entenderemos la narratividad como una sucesión de estados y de cambios de estados. Para que sea posible la transformación: tiene que haber un sujeto que realice y sufra la transformación, el protagonista. El protagonista puede ser un individuo o una multitud. Todos los acontecimientos de la película deben estar ligados a este personaje. Cada uno de los estados narrativos del sujeto estará determinado por su relación de conjunción o disjunción con un objeto de valor.

El análisis de la película debe comenzar con una de las siguientes preguntas: ¿quién es el protagonista del relato? ¿Por qué? Este personaje debe sufrir una transformación. Sin este personaje no habría película, él provoca los más grandes cambios de la película y los realiza. ¿Cuál es el acontecimiento que provoca el desarrollo del relato, en qué momento sucede? Al comienzo de la película, el protagonista se encuentra en un estado original y ocurre un suceso que desequilibra este estado original. El programa narrativo de base es la sucesión de los estados narrativos y los cambios, y se organiza en torno a la realización principal del protagonista. Se dice que el programa narrativo es un hacer ser. Se debe tener presente que un relato cuenta un acontecimiento, no un personaje; un relato trata de acciones, en la acción está ya implícito el personaje.

¿Cuál es ese suceso que mueve al protagonista a hacer, cómo está determinado? Tomando la terminología propuesta por Robert

Mckee (2004), llamaremos incidente incitadora este momento que desequilibra el estado original del sujeto protagonista. Este mismo suceso es llamado por la semiótica el contrato, que es el establecimiento de una relación intersubjetiva que tiene por objeto modificar el estatuto de cada uno de los sujetos participantes: el sujeto protagonista y el destinador. Robert Mckee define el incidente incitador como un suceso que desequilibra la vida del protagonista, su estabilidad; y el clímax es el momento de la recuperación o pérdida definitiva de ese equilibrio perdido en el incidente incitador. El incidente incitador y el clímax son dos estados distintos del relato, indisolublemente ligados en la narrativa clásica. Desde la semiótica puede verse cómo estos momentos oscilan alrededor de la relación del protagonista con un objeto de valor, cuya pérdida o ganancia originará las acciones que desarrollan la película. A partir del reconocimiento de estos momentos narrativos se establece la estructura del film.

El sistema de análisis propuesto por la semiótica narrativa y la técnica de escritura del guion cinematográfico propuesta por Robert Mckee tienen puntos de encuentro. Ambas propuestas se complementan en un sistema de análisis que conjuga el ejercicio teórico y crítico con el ejercicio de la habilidad creativa del cineasta, con el objetivo de acercar un poco más estos dos momentos de interpretación: crítica y creación. Aristóteles hizo la *Poética* para los poetas que querían hacer bellas tragedias, nosotros la hemos utilizado para estudiar las tragedias griegas.

Estas propuestas coinciden en dos momentos: el contrato coincide con el incidente incitador como el evento que inicia el conflicto del film; y la *performance* coincide con el clímax como el momento de la recuperación o pérdida definitiva del objeto de valor perdido en el incidente incitador, el cual es para Mckee el equilibrio original. Para la semiótica, la superación de los obstáculos que debe enfrentar el protagonista constituye programas narrativos calificantes porque son pruebas cuya superación capacitará al protagonista para alcanzar su objeto de valor. En el peor de los casos, el enfrentamiento de estas pruebas debilitará al protagonista hasta la pérdida definitiva de su objeto de valor.

Estos elementos de análisis se corresponden con la estructura clásica de un relato, lo que la semiótica narrativa ha llamado

programas narrativos recurrentes, comunes a todas las historias del mundo. Este método de análisis no excluye la posibilidad de estudiar obras fragmentadas o inacabadas que no respondan a la imitación de una acción única y completa sino de una realidad fragmentada, inverosímil, absurda, inacabada, ya que el relato no puede prescindir de al menos una acción, y por lo tanto, tampoco de un sujeto ni de una configuración temporal que es siempre un intento de darle sentido al mundo.

3. Montaje cinematográfico y metáfora: unidad de las contradicciones

Dice Jean Claude Carrière (1995) que toda película es una metáfora, una figura a través de la cual el realizador ha conseguido expresar algo que necesita decir sobre el mundo: una idea, un punto de vista. Para Aristóteles la metáfora es un instrumento de conocimiento, es signo de una disposición natural del ingenio, “Porque usar bien la metáfora equivale a ver con la mente las semejanzas” (1990, 1459^a, pp. 6-8). Refiriéndose al lenguaje, Eco (1998) dice que este es por naturaleza, y originalmente, metafórico. Quien se expresa con metáforas aparentemente miente, habla en forma confusa y sobre todo habla de otra cosa y proporciona una información vaga. Pero la metáfora pone ante los ojos lo que no es obvio. Eco define al hombre como animal simbólico y asegura que el mecanismo de la metáfora funda la actividad lingüística.

De acuerdo con Eisenstein (s.f.), el cine ruso pasó de la esfera de la acción a la esfera del pensamiento, y el instrumento para lograr esto fue la metáfora. Eisenstein parte de la idea de tropo tomada de la teoría lingüística. Define tropo como una figura que consiste en modificar el sentido propio de una palabra para emplearla en sentido figurado. Su función consiste en ir más allá de lo plástico y lo objetivo (la fiel reproducción de la realidad) para tratar de alcanzar el sentido a través de la contraposición de planos. La metáfora no está en los fragmentos plásticos del montaje, sino en la nueva relación que se ha creado entre esos fragmentos plásticos, en lo que no se ve pero se percibe a través de las imágenes. La metáfora permite conocer lo

desconocido a través de lo conocido; tiene la facultad de expresar las semejanzas lejanas entre las cosas, las relaciones desconocidas, ocultas o prohibidas de los elementos que la componen.

En “Dickens, Griffith y nosotros”, Eisenstein (s.f.) define el montaje como unidad de las contradicciones. Reconoce en Griffith al maestro del montaje paralelo, el cual define como las estructuras que dan lugar a la aceleración del relato en línea recta y al incremento del ritmo. Sostiene que así como las bases del montaje las sentó el cine norteamericano, su florecimiento se alcanzó gracias al cine soviético, a la escuela de montaje soviética. Ve en el montaje de Griffith (y en toda la tradición cinematográfica norteamericana) la estructuración de una historia, pero no la materialización de instancias superiores, más profundas, más abstractas; en oposición a la búsqueda que se plantea abiertamente en los trabajos de los cineastas soviéticos por un cine que exprese directamente ideas concretas sobre el mundo real. Evidentemente, las películas de Griffith no excluyen ideas sobre el mundo, pero Eisenstein no se propone el entretenimiento como objetivo y guía en la creación de una película, sino la posibilidad de transmitir una idea que pueda cambiar el mundo.

Para Eisenstein, el montaje es una estructura orgánica que se origina en el plano, ya que en este reposa en potencia el conflicto que saldrá a la luz a través del montaje. El conflicto, el montaje en potencia, no aparece como una imposición del montajista, sino como una cualidad innata al plano, propia de su naturaleza, que será descubierta por el cineasta. Partiendo de esta idea, Eisenstein define el montaje soviético como montaje de cadencia y no de ritmo. De acuerdo con él, la cadencia responde al sentido orgánico de unidad de la obra, que surge a raíz de las contradicciones existentes en la obra, las tensiones, el conflicto, no de lo concerniente al asunto, a la historia. A pesar de que Eisenstein cree en el montaje como momento decisivo para la construcción de la película, reconoce en el plano la existencia *a priori* de una potencia que de ser reconocida por el montajista podrá materializarse en la película. Eisenstein defiende la manipulación del material para construir la película, pero reconoce la existencia de un conflicto en potencia que reposa en ese material y que el montajista trae a la superficie. El montajista debe tener la

capacidad o la disposición natural para reconocer el conflicto en potencia y para saber hallar bellas metáforas.

Al final del ensayo, Eisenstein habla de la existencia de una tercera variedad del lenguaje, no escrito ni oral, sino interno. Este lenguaje interno es la fuente original de las leyes internas que rigen no solo la estructura del montaje, sino también la estructura interna de toda obra de arte. Para los teóricos de la semiótica y de la narratividad, existe una instancia superior que hace posible la manifestación del sentido, una especie de inteligencia sintagmática, una inteligencia narrativa.

4. ¿De dónde surge la emoción de la película?

En 1915, mientras en Francia se proyectaba *Los Vampiros* de Louis Feuillade, filmada en su mayoría con planos prácticamente frontales; en Estados Unidos se proyectaba *El Nacimiento de una Nación* de David Warck Griffith. Esta última película causó sensación en el mundo entero, entre otras razones, por romper el vínculo de la objetividad de la cámara con lo filmado, cambiando el punto de vista de la cámara por razones dramáticas. El cine conquista el espacio de la acción dramática, se convierte cada vez más en una experiencia para el espectador, la presencia física del espectador se convierte en un elemento cinematográfico.

De acuerdo con Jean Mitry:

La unidad del punto de vista practicado hasta 1909 tuvo por principal efecto separar el mundo del drama del espectador. La pantalla separaba como una vitrina dos mundos de naturaleza diferente (...) la duración de una escena dependía siempre del tiempo que duraba la acción en la vida real. Por el recorte y el montaje Griffith mostró que la duración de los planos podía ser reducida o prolongada para aumentar el efecto dramático (1974: 18).

Ese efecto dramático del que habla Mitry es la emoción. En el libro titulado *En el parpadeo de un ojo* (s.f.), Walter Murch tiene el objetivo de definir lo que hace de un corte un buen corte y propone

una regla de seis criterios. El primer criterio es la emoción, el elemento más difícil de definir y de tratar. El público puede olvidarse de otros aspectos de la película, pero no de cómo se sintieron al verla. El segundo criterio es el avance de la historia, cada acontecimiento y cada plano debe hacer avanzar la historia. El tercer criterio es el ritmo, cada acontecimiento debe ocurrir en un momento rítmicamente correcto. El cuarto es el recorrido de la mirada del espectador dentro del cuadro, ubicación y desplazamiento del punto de interés de la mirada del espectador dentro del cuadro. El quinto es el eje de la acción. Y el sexto es la continuidad tridimensional del espacio, dónde están ubicados los personajes y cuál es la relación espacial entre ellos. Murch sostiene que la emoción es la guía principal para montar un relato cinematográfico. ¿De dónde surge la emoción de una película? Esta pregunta constituye una de las herramientas fundamentales para el crítico y nos indica dónde debemos enfocar el análisis.

Uno de los elementos que construye la emoción de una película es la ilusión de la realidad, la posibilidad de reproducir el mundo real de la manera más fiel posible. Para André Bazin (Romaguera y Alsina, 1989) el cine es objetividad en el tiempo, ha heredado de la fotografía la transferencia de la realidad del objeto fotografiado a su representación: “nos vemos obligados a creer en la existencia del objeto representado, representado efectivamente, es decir, hecho presente en el tiempo y en el espacio” (356). La imagen fotográfica es el objeto mismo liberado de su condición transitoria y efímera, mortal. En *Peinture et cinéma*, Pascal Bonitzer (1995), se apoya en Bazin para afirmar que hay dos clases de cineastas: los que creen en la realidad y los que creen en la imagen; pone como ejemplo de esto a Lumière y a Méliès y agrega que los cineastas hollywoodenses son los que más creen en la imagen. Luego se pregunta ¿qué es la realidad? Si es lo que vemos, es simple; pero si es algo más, todo se complica. Por ejemplo: las fotografías del espacio, las galaxias, los agujeros negros, ¿de qué color son, cuál es su contorno? Los electrocardiogramas, los electroencefalogramas, las radiografías, las tomografías, etc., ¿son imágenes objetivas de la realidad? ¿Qué es la objetividad? Es imposible establecer la objetividad de la imagen, no hay imagen objetiva, porque todas las imágenes están sometidas al

punto de vista. La máquina y el lente son también como el hombre y el ojo. Bonitzer define la especificidad del cine como compuesta por tres elementos: la imagen, representación fiel de la realidad, el montaje, y el movimiento. Explica que la ambigüedad del cine se origina aquí. ¿Qué puede significar esto sino el desvanecimiento de los límites entre el documento y la ficción, la inevitable presencia de un punto de vista constituyente sobre una realidad que tantos estamos mirando?

Este punto de vista coincide con Greimas y Courtés (1982), para quienes considerar la semiótica visual como analogía de la realidad es negar la semiótica visual, es confesar que se sabe que ese objeto que hemos considerado susceptible a una semiótica visual es la realidad y nada más, solo eso; cuando efectivamente se está construyendo un discurso y la realidad no es más que la materia prima de ese discurso. Estas afirmaciones nos llevan a considerar la imagen como la representación de la apariencia de un objeto y más allá, como la reunión de los rasgos que caracterizan ese objeto, rasgos que pueden darse a la vista, al oído, al tacto, al olfato, al gusto. La imagen es una unidad de manifestación, un “texto-ocurrencia”, dirá Greimas, ya que se manifiesta como un suceso en el tiempo y el espacio.

5. *Vidas Secas*: análisis narrativo

Vidas Secas, la película del cineasta brasileño Nelson Pereira Dos Santos, realizada en 1963, es la historia de Fabiano y su familia, campesinos sertanejos, huyendo de la sequía en el Sertão, tratando de escapar del hambre, de la muerte. El Sertão es una región brasileña desértica y hostil, gobernada por hombres viles e irresponsables. La película comienza con la huida de Fabiano y su familia a lo largo del cauce de un río seco. Fabiano, Victoria, sus dos hijos y la perra Ballena caminan bajo el sol calcinante del desierto. Al atardecer, consiguen una finca abandonada donde se refugian. Al día siguiente aparece el dueño de la finca y acepta contratar a Fabiano que se ofrece como vaquero. La familia se establece en la casa de la finca. Los hijos se recuperan, el ganado crece y Fabiano, sometido al patrón, a la Iglesia y al gobierno, descansa amparado bajo una prosperidad que no es suya. Después de un tiempo, vuelve la sequía; se secan

los pastos, se acaba el agua. El patrón recoge su ganado y despide a Fabiano. La familia nuevamente se ve obligada a huir por el desierto para escapar del hambre y de la muerte en busca de un hogar que nunca encontrarán.

El protagonista de la película es Fabiano. El primer estado narrativo de Fabiano está determinado por su conjunción con la huida, con el hambre. El hambre ha hecho a la familia moverse, los ha mandado a atravesar el desierto. El incidente incitador (de acuerdo con la terminología de Mckee (2004)) ocurre cuando el patrón acepta contratar a Fabiano como vaquero. Este acontecimiento es seguido por una época de aparente prosperidad que desembocará inevitablemente en una desventura cada vez mayor. Encontrar la finca abandonada y ocuparla es la conjunción con una ilusión, no con un bienestar verdadero. Es la ilusión de una vida distinta, humana. Fabiano se dedica a trabajar con dedicación, a ser un buen vaquero, pero sus esfuerzos no lograrán cambiar su destino.

En la mitad de la película Fabiano va con su familia al pueblo donde se celebra una fiesta religiosa. Mientras Victoria y los niños están en misa en la iglesia, Fabiano entra a un bar, se toma un trago y acepta la invitación de un policía a jugar a las cartas con otros aldeanos. Cuando ya ha perdido casi todo, Fabiano decide abandonar el juego. El policía, molesto con Fabiano, provoca una pelea. Fabiano responde con un insulto, el policía llama a sus compañeros y mete preso a Fabiano. El encarcelamiento de Fabiano será el primero de una serie de acontecimientos desventurados que concluirán en el clímax de la película: el sacrificio de Ballena y la pérdida de la esperanza de una vida mejor.

La sequía es una desgracia que le ocurre a toda la familia, sin embargo, el sujeto sobre quien recae la fortuna de la familia es Fabiano: su familia depende de su trabajo como vaquero. La mayor transformación que le ocurre a Fabiano en la película es el descubrimiento y aceptación de su destino: la imposibilidad de cambiar su vida y la de los suyos; la conciencia de esta transformación es confirmada por la muerte de Ballena, que es de alguna manera un crimen, un asesinato. Fabiano mata a Ballena porque está enferma de hidrofobia, debe proteger a sus hijos. Pero matar a Ballena es matar

la llama de la alegría de la familia, Ballena es la amiga de los niños, la que los cuida, es la amiga de Fabiano, trabaja con él, es amiga de Victoria. En palabras del propio Fabiano, Ballena es un miembro de la familia. Ballena, por ser la protectora de la familia, la amiga, la única fuente de cariño, es también la conciencia de Fabiano.

El momento de la muerte de Ballena nos hace pensar en todas las desgracias de esta familia, en el hambre con que se inicia la película, el hambre que Ballena calma con una liebre que caza y no devora, sino que entrega a Victoria. Matar a Ballena es la renuncia a la vida en la finca. Fabiano reconoce y acepta que deben partir. La muerte de Ballena marca el fin de la ilusión de Fabiano a tener una vida en la finca y en el Sertão. La familia abandona el Sertão con la esperanza de llegar algún día a la ciudad, pero nosotros sabemos que jamás lograrán escapar de su realidad: el hambre. Fabiano, Victoria y los niños, viven como “bichos”, como animales salvajes: “¿Cuándo podremos dormir en una cama de cuero como gente decente? No podemos vivir siempre como bichos, como animales escondiéndonos en la selva”, le dice Victoria a Fabiano al final de la película.

Para la semiótica, el programa narrativo de base es un hacer ser. *Vidas Secas* cuenta cómo Fabiano se convierte cada vez más en un condenado, su conciencia se va alienando. Fabiano supera pruebas para convertirse en el vaquero de la finca. Trabaja bien y el patrón lo premia con un caballo para trabajar. Lleva a su familia con trajes nuevos a la fiesta en el pueblo. Pero, al mismo tiempo, el patrón lo roba. El policía lo apresa injustamente, lo humilla y lo tortura. Victoria le reclama haber gastado en el juego el poco dinero que tenían. Fabiano va perdiéndose ante sí mismo y ante los niños cuando al final de la película mata a Ballena.

Todas las instituciones sociales, religiosas y políticas funcionan como provocadoras de la situación de miseria y desamparo que vive el sertanejo. Incluso la Iglesia lo ha condenado a padecer con la cabeza agachada y a aceptar y creer en su condición de condenado. Esto se ve claramente en la primera secuencia de la película, cuando Fabiano y su familia huyen a lo largo del cauce de un río seco. Fabiano, Victoria y sus dos hijos caminan sin rumbo bajo el sol calcinante del desierto. El día avanza. El hambre los atormenta. Victoria sacrifica

al loro que traen de compañía para alimentar a su familia. Siguen camino y van perdiendo la esperanza de llegar a algún lugar donde puedan refugiarse. El hijo mayor, un niño de quizás ocho años, ya sin fuerzas, cae en el suelo y llora. Sus padres no se dan cuenta de lo sucedido y la perra Ballena los llama para que socorran al niño. Fabiano azuza al hijo con la escopeta y le grita, “levántate condenado diablo”. No será esta la única vez que Fabiano o Victoria llamen a sus hijos condenados, endemoniados, diablos. Tampoco será la única vez que Ballena actúe como la amiga protectora de los niños, la mayor fuente de afecto y cariño. Fabiano y Victoria se han aceptado como condenados, son herederos de una gran pena que tienen que sufrir. El sometimiento impuesto por la Iglesia y la sociedad es un elemento que define a estos personajes y a través del cual se construyen sus relaciones con el mundo exterior: ¿por qué Fabiano y Victoria llamarían a sus hijos “condenados diablos”? ¿Qué han podido hacer estos niños para ser llamados diablos? Los niños son extensiones de sus padres, herederos ellos también del pecado original, por eso están condenados, por eso son diablos, aunque ellos no lo sepan.

Las tres instancias del desarrollo narrativo propuestas por la semiótica se dan en *Vidas Secas*, a pesar de que la película se inicia en un estado narrativo negativo y termina en un estado narrativo negativo. Cuando Fabiano es contratado como vaquero, realiza un acuerdo con el patrón que modifica su vida y la vida de su familia. Fabiano recibe un lugar, una casa para su familia y junto con esto la posibilidad de mejorar sus vidas. Este acuerdo significa tanto para Fabiano que hará todo lo posible por mantenerlo y satisfacer las demandas de su patrón. Fabiano no quiere perder su trabajo en la finca. Esta nueva vida es su objeto de valor. Sin embargo, no importa lo que Fabiano haga, no podrá mantener para siempre el bienestar transitorio que ha conseguido con la vida en la finca. Fabiano no superará la prueba decisiva, está más allá de su control. La posibilidad de éxito es una ilusión, la sequía volverá y Fabiano y su familia tendrán que dejar la finca. Al final de la película, la familia huye rumbo a la ciudad. Si logran llegar, la vida que les espera es muy distinta a la vida con la que Victoria ha soñado. En el último plano de la película aparece un texto, una sentencia. No hay retribución para

Fabiano. Su trabajo y su esfuerzo no han producido ningún cambio fundamental, solo una sanción negativa.

6. La estética del hambre

El Cinema Novo se inspiró en el neorrealismo italiano, pero, a diferencia de este, no se ocupó en mostrar la realidad tal como la vemos sino en mostrar una verdad. La verdad que nos muestra *Vidas Secas* es la verdad de la violencia contenida en el hambre y desamparo de Fabiano y su familia, una violencia que se extiende por toda América Latina. Para Glauber Rocha, principal teórico del Cinema Novo y creador de la estética del hambre, el Cinema Novo se convirtió en un fenómeno de importancia internacional porque estaba comprometido con la verdad, tenía el objetivo de que el público latinoamericano tuviera conciencia de su propia existencia. No en vano escribe: “América Latina es una colonia; la diferencia entre el colonialismo de ayer y el de hoy reside solamente en las formas más refinadas de los colonizadores actuales” (Sadoul, 1977: 580). El Cinema Novo retomará la idea de Eisenstein de cambiar el mundo a través del cine, y utilizará imágenes de la violencia implícita en la sociedad para sacudir la conciencia del espectador.

La violencia está presente en el primer plano de la película: gran plano general del desierto. A lo lejos vemos acercarse a un grupo de personas. Se escucha una música incidental, parece el sonido desgarrado de un instrumento de cuerdas, el zumbido de una mosca, quizá volando sobre un animal muerto. Este sonido es en sí mismo una imagen. Se acerca la familia: primero la perra Ballena, después la mujer cargando un baúl sobre su cabeza, después un hombre armado con un rifle, después los niños. Así caminan los pobladores originarios de esta región: las mujeres cargando todo, los hombres con las armas para defender a la familia, los niños por su cuenta. La imagen es violenta, el sonido es violento, este plano es violento incluso en su larga duración. Este plano cuenta la película, en él está el conflicto de la película en potencia: la violencia que padecen estos personajes.

Es violenta la conversación de Fabiano y Victoria en la cocina de la casa, cuando acaban de ocupar la finca después de la larga

caminata por el desierto. Fabiano y Victoria hablan de sus sueños, de sus temores, de la vida, pero ninguno escucha al otro, habla cada uno para sí mismo, sus monólogos se encaraman uno sobre otro, no se miran a los ojos, no conversan, hablan.

Es violenta la estructura cíclica de la película, la vida de unos condenados sin posibilidades de cambio. Esta estructura funciona como una metáfora del padecimiento sin fin de estos personajes. Es violento el recuerdo de la vida de Fabiano que vivió como sus hijos, con unos padres que lo consideraban como un animal. Es violenta la imagen del futuro de los niños, imagen que no vemos pero que construimos a partir de las escenas en que los hijos imitan al padre en el trabajo de vaquero.

Es violenta la imagen de don Tomás el del molino, aunque nunca lo veamos y solo escuchemos los fragmentos de su historia. Es violenta la imagen del músico cojo, la imagen del joven cangaceiro preso con Fabiano, la imagen de la vaca moribunda al final de la película. Es violenta la imagen del agua embarrialada que la familia tiene que tomar, es violenta la imagen de la comida que comen. Es violenta la muerte de Ballena, la única amiga de la familia, la amiga que Fabiano mata. Es violento el final de la película cuando el hijo menor contempla el desierto antes de entrar en él. La emoción surge de todas estas imágenes llenas de tensión.

De acuerdo con Eisenstein, el cine es el arte de las contradicciones. Una película se construye de las relaciones producidas a través de los planos del montaje. La relación entre los planos del montaje es una imagen virtual construida por el espectador. Está dada por la película pero está fuera de la película. Jean Mitry (1974) retoma esta idea y dice que la película se construye de lo que no se ve. Esta relación entre los planos toca constantemente el conflicto que desarrolla la película como hilo conductor. En *Vidas Secas*, los momentos más terribles de la película tocan la muerte, detrás de la condena que sufre la familia a padecer una vida miserable sin posibilidades de cambio.

Dice Glauber Rocha que la originalidad del Cinema Novo radica en el hambre: “el cinema novo narró, describió, poetizó,

discursó, analizó, excitó los temas del hambre: personajes comiendo tierra, personajes comiendo raíces, personajes robando para comer, personajes sucios, feos, descarnados, viviendo en casas sucias, feas, oscuras” (1971: 3). Sin embargo, la familia de Fabiano es bella, a pesar de la dureza de Fabiano con sus hijos, a pesar de que Fabiano matará a Ballena, a pesar de que Victoria haya matado y cocinado al loro. Para Glauber, el comportamiento exacto de un hambriento es la violencia, pero en *Vidas Secas* esa violencia no será nunca una violencia contra los responsables de esa situación de hambre que sufren los personajes, sino violencia de esos personajes contra ellos mismos y contra los suyos.

El hambre de Fabiano le ha hecho creer que es un condenado, que está pagando una culpa. Su conciencia ha sido conquistada. La familia entera de Fabiano está condenada, él, la mujer, los hijos. Después de recibir una paliza en la cárcel del pueblo, Fabiano es curado por una vieja rezandera. En sus conjuros la vieja manda las heridas de Fabiano al infierno. El hijo mayor le pregunta a su madre qué es el infierno, y ella le contesta que es el lugar donde van los condenados, lleno de calderas ardientes. Entonces el niño le pregunta si ella lo ha visto, si ha estado ahí. La madre ofendida le da un coscorrón y el niño sale llorando de la casa y se sienta bajo la sombra de un joazeiro. Infierno, dice el niño, infierno, y la cámara nos pasea por todo el paisaje: la casa de bahareque, el corral, la llanura desierta, los cerros. El niño se acuesta y vemos el mundo al revés, ahí, en ese lugar, viven los condenados. El niño reconoce el infierno, y el infierno lo rodea. El sol arde cada vez más fuerte. Victoria advierte que deben irse, la sequía está sobre ellos. Victoria va a buscar agua y solo consigue rescatar un poco de agua fangosa. Maldice las aves de mal agüero que sobrevuelan la tierra árida. Fabiano descarga su frustración y su impotencia disparando a las aves, él trata de matar los presagios. La magia se ha convertido en la única manera de defenderse. No reclama el pago justo a su patrón. Cuando se presenta la oportunidad de matar al policía del pueblo que lo ha humillado, vejado y golpeado injustamente en la prisión, no lo hace. “Gobierno es gobierno”, dice Fabiano y le indica al policía perdido el camino que debe seguir para salir del monte. Cuando tiene

la oportunidad de unirse a los cangaceiros y vengarse de todos los que lo han explotado, no lo hace. Mata los presagios. Hace magia, no puede cambiar su vida. La perra Ballena se enferma de rabia y Fabiano tiene que matarla. “Ya no les sirve para nada”, dice la madre con dolor a los hijos que lloran. Tienen que matar a Ballena, la única amiga que esta familia ha tenido.

El último plano de la película es violento, desolador. Los niños, Fabiano y Victoria se pierden en el horizonte desierto y vacío. Victoria va contándole a Fabiano la vida que espera encontrar en la ciudad: la comida, la cama de cuero, sus sueños, sus ilusiones. El hijo menor se queda inmóvil frente al desierto vacío. Los padres avanzan y el niño corre a alcanzar a su hermano. Ignorantes de lo que les espera, todos avanzan hacia un horizonte vacío. Nelson Pereira Dos Santos nos introduce en la vida del campesino sertanejo. No hay escape para esta familia, no hay final feliz.

Retomando la afirmación de Jean Claude Carrière y Pascal Bonitzer (1995) de que toda película es una metáfora, *Vidas Secas* (el viaje de Fabiano y su familia a través del Sertão; la ilusión frustrada de una vida nueva en la finca; y, finalmente, el nuevo viaje para salir del Sertão en busca de la ciudad) es una metáfora del fracaso del proyecto de modernización en América Latina, que si bien ha propulsado el avance fragmentado de las ciencias, el arte, la industria, etc., no previó el crecimiento de un desequilibrio social provocado por la falta de conciencia en relación a nuestra historia, nuestra cultura y nuestras verdaderas condiciones de vida. *Vidas Secas* nos hace reflexionar sobre todo esto. Fabiano acepta su papel de condenado, acepta no tener un lugar en su propio mundo y va a buscarlo afuera. Al final de la película aparece el siguiente texto: “El Sertão continuará mandando para la ciudad hombres fuertes, brutos, como Fabiano, Victoria y los dos niños”. Pero nosotros deseáramos que se quedaran en el Sertão y consiguieran allí una vida humana, no la vida de “bichos” que hasta ahora han llevado, no la vida de “bichos” que les espera en la ciudad. Nelson Pereira Dos Santos nos muestra esta realidad, una realidad cuya única posibilidad de cambio es el despertar de la conciencia del hombre Latinoamericano.

Vidas Secas está inspirada en la novela homónima del escritor brasileño Graciliano Ramos, publicada en el año 1938. La película no pretende reproducir fielmente la novela. Reproduce el espíritu de la novela, como esperaría Truffaut. Nelson Pereira Dos Santos es considerado el padre del Cinema Novo, sus películas fueron la inspiración para la creación del primer movimiento cinematográfico en América Latina. El Cinema Novo se proponía descubrir en el cine la realidad sin máscaras, crear conciencia, cambiar el mundo. Sin embargo, el cine latinoamericano es casi un desconocido en América Latina.

Recibido: enero 2011.

Aceptado: abril 2011.

Referencias

- Aristóteles (1990). *Poética*. (Traducción de Ángel J. Cappelletti). Caracas: Monte Ávila.
- Bonitzer, Pascal (1995). *Peinture et cinéma. DÉCADRAGES*. Paris: Éditions de l'Étoile. (Cahiers du cinéma).
- Carrière, Jean Claude y Bonitzer, Pascal (1995). *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Dmítriev, G. (s/f). *Serguei Eisenstein. Anotaciones de un Director de Cine*. (Traducción de Vicente E. Pertegaz). Moscú: Editorial Progreso.
- Eco, Umberto (1998). *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Barcelona: Lumen.
- Eisenstein, Serguei (s/f). Dickens, Griffith y nosotros. En Dmítriev, G. (Edits). *Serguei Eisenstein. Anotaciones de un Director de Cine* (231-304). Moscú: Editorial Progreso.
- Greimas, Algirdas y Courtés, J. (1982). *Diccionario razonado del lenguaje*. Madrid: Editorial Gredos.
- Mckee, Robert (2004). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Mitry, Jean (1974). *Historia del Cine Experimental*. Valencia: Fernando Torres Editor.
- Murch, Walter (s.f.). *En un abrir y cerrar de ojos*. (Traducción de Ana Endara). La Habana: EICTV.

- Pereira Dos Santos, Nelson (Director) y Richers, Herbert; Barreto, Luiz Carlos y Trelles, Danilo (Producción). (1963). *Vidas Secas*. [35mm]. Brasil: Sino Filmes.
- Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*. Madrid: Siglo XXI.
- Rocha, Glauber. "Estética del hambre". En: Biblioteca digital, centro de información e investigaciones, Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano: <http://www.cinelatinoamericano.cult.cu/biblioteca/fondo.aspx?cod=2420> (Extraído: 26/12/2010; 9:48pm).
- Romaguera, Joaquim y Alsina, Homero (1989). *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra.
- Sadoul, George (1977). *Diccionario de cine*. Madrid: Editions du Seuil.
- Steiner, George (2002). *Presencias reales*. Barcelona: Ediciones Destino, S. A.