

# La interpretación de los signos en la comedia cinematográfica

Juan Carlos Pueo\*

Instituto Universitario de Investigación en Patrimonio  
y Humanidades (Universidad de Zaragoza)

jcpueo@unizar.es

**Resumen:** El planteamiento es semiótico. El punto de partida, la clasificación de Charles S. Peirce entre icono, índice y símbolo. El resultado, una reflexión en torno a la naturaleza de la risa dentro del cine —aplicable a otras formas artísticas—, a la que se añade una sugestiva aclaración sobre las diferencias genéricas entre la «comedia de gags» y la más elaborada «comedia».

**Palabras clave:** risa, cine, semiótica, gag, comedia.

**Abstract:** The approach is semiotic. The starting point, Charles S. Peirce's classification between icon, index and symbol. The result, a consideration of the nature of laughter within the cinema—applicable to other artistic forms—, to which a suggestive clarification is added about the generic difference between the “gag comedy” and the more elaborated “comedy”.

**Keywords:** laughter, cinema, semiotic, gag, comedy.

\* Juan Carlos Pueo es profesor de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de Zaragoza. Sus principales líneas de investigación se centran en las formas de la literatura cómica y en la relación entre la literatura y otras artes. Es autor de «*Ridens et ridiculus*». *Vincenzo Maggi y la teoría humanista de la risa* (2001), *Los reflejos en juego. Una teoría de la parodia* (2002) y *Como un motor de avión. Biografía literaria de Enrique Jardiel Poncela* (2016). ORCID: 0000-0002-0761-2865

¿Cómo funciona la semiosis cuando nos reímos? No cabe duda de que la piedra de toque está en la existencia de un interpretante que descubra en los signos una cualidad determinada que le lleve a responder de esa forma tan particular. Lo risible no está en el signo ni en su objeto, pues ambos mantienen la más absoluta indiferencia respecto a la respuesta del interpretante, que puede reír o no reír. Como cualquier otro significado, la comicidad del signo o los signos dependerá de la capacidad del interpretante para reconocerla. Si este reconocimiento es positivo, la respuesta lo será igualmente.

Dicho esto, cabe advertir que la risa exige una interpretación de los signos mucho más compleja que la que se produce en otros procesos semióticos. Como señala Daniele Barbieri, «no hay una *langue* ni una *parole*, ni siquiera una teoría de la enunciación, que puedan acercarse al fenómeno a pesar de que pueden ser útiles para abordar el humor como declaración de la presencia de una situación risible» (2017: 275). No podría ser de otro modo si la risa es, como han indicado prácticamente todos los teóricos que se han dedicado a estudiarla, efecto de la inestabilidad de los signos. Las principales ideas modernas sobre la risa —Kant, Bergson, Freud— han puesto siempre el acento en la idea de contraste, incongruencia o contradicción, hasta llegar a la formulación propuesta por Arthur Koestler, que encuentra el principio de la risa en «la percepción de una situación o idea en dos marcos de referencia bien consistentes pero habitualmente incompatibles» (1964: 199).

Situado en un primer momento ante un marco de referencia,<sup>1</sup> el interpretante percibe de forma repentina el choque con un segundo marco de referencia ajeno al primero. Dicho de otra manera, es necesario que el interpretante dé un salto cognitivo para que el sentido de los signos se revele no solo diferente, sino en cierta manera opuesto, por inesperado, a su primer significado. Esto implica, en primer lugar, que cualquier posibilidad de motivación entre significante y significado —por similitud en los iconos, por contigüidad en los índices— saltará por los aires en

1 Se podría argumentar que el término «isotopía», propuesto por A. J. Greimas, sería, quizá, más adecuado para una discusión semiótica. En efecto, la idea de «marco de referencia» puede apuntar a un conjunto de categorías semánticas diseminadas de forma redundante para guiar la interpretación en un sentido específico; no obstante, el choque entre los dos marcos de referencia que explicita la definición de lo cómico de Koestler hace que la noción de isotopía resulte insuficiente, ya que, como se verá a lo largo de estas páginas, de lo que se trata en estos casos no es de guiar la búsqueda del sentido, sino más bien lo contrario: desorientar al interpretante.

el momento en que la risa entre en juego. Para que se produzca la risa es preciso salir de las relaciones motivadas y entrar en un terreno más impreciso, donde los significados abandonan su cómoda estabilidad y, desde luego, cualquier pretensión de motivación.

El cine nos ofrece un campo de investigación ideal para acercarnos a esta cuestión, precisamente a causa de la imposibilidad de definir el signo cinematográfico siguiendo la división de Peirce entre tres tipos de signos —iconos, índices, símbolos— para atenernos tan solo a uno de ellos. Como señala Francesco Casetti al resumir el libro de Peter Wollen *Signs and Meaning in the Cinema* (1969):

[...] la tripartición nos permite apreciar tanto las elecciones en nombre de la solidez como las que se realizan siguiendo la dispersión, pues si encontramos quien atribuye el papel dominante ora al índice, ora al símbolo, ora al icono, también hay quien escoge equilibrios inestables, basados en la yuxtaposición de los elementos. Ambas tendencias son reveladoras: una (con los primeros nombres citados) nos recuerda las posibles direcciones; otra (bien representada por Godard) nos recuerda que un filme es siempre un rompecabezas de signos y no un (falso) monolito (Casetti, 1993: 162).<sup>2</sup>

Partiré, pues, de la asunción de que el signo cinematográfico puede tener, en un principio, un carácter predominantemente icónico, indicial o simbólico, sin que ello impida que se le puedan asignar otros significados —denotativos y connotativos— que denuncian la inestabilidad en que dicho signo permanece de forma continuada. Sin embargo, la investigación sobre la interpretación de los signos en el cine cómico plantea cuestiones algo más complejas que necesitan una revisión en profundidad.

**1. Icono.** Una caricatura puede considerarse un signo —o conjunto de signos— icónico en la medida en que representa a una persona de la misma manera que lo hace un retrato. Como signo, su primera intención es

2 La cuestión es más compleja de lo que puede parecer a simple vista. Los «nombres citados» previamente son los de grandes cineastas que basaron su poética en el tratamiento de la imagen cinematográfica como índice de la realidad —Robert J. Flaherty, Jean Renoir, Roberto Rossellini, entre otros—, como lenguaje simbólico —Serguéi Eisenstein— o como reproducción icónica y fantasmal de la existencia —Josef von Sternberg—. Sin embargo, todas estas poéticas ofrecen casos aislados, y lo normal es encontrar en la imagen cinematográfica una compleja multiplicidad de ejemplos de los tres niveles de relación entre los signos y sus objetos. En nota a pie de página, Casetti precisa que «en una posterior revisión del libro, Wollen criticará la homogeneidad en favor de la dispersión: la primera es un *trompe-l'oeil*, mientras que la segunda nos remite a las bases materiales de la significación fílmica» (Casetti, 1993: 162).

siempre el reconocimiento a partir de la semejanza con la persona retratada. No obstante, esta semejanza se topa con ciertos rasgos de la representación que tienden a deformarla, bien por exageración, bien por esquematización de los rasgos del personaje. Ahora bien, la deformación de los rasgos nunca puede ser llevada hasta la pérdida de la semejanza, pues en ese caso produciría sorpresa, y no risa. Es el contraste entre la representación motivada de los rasgos que se da en el retrato y la exageración o esquematización de estos lo que produce la risa del interpretante: de repente, ha encontrado un escollo en su labor interpretativa al observar que la primera norma del icono, la de la semejanza, ha sido infringida, inclinando al signo, hasta cierto punto, del lado de la desemejanza. La respuesta en forma de risa indica que el interpretante ha experimentado el choque entre el marco de referencia de lo esperado —la semejanza— y el de lo inesperado —la desemejanza—, que rompe con la pretensión de motivación del signo para llevarlo al terreno de la convencionalidad, donde el significado se construye a partir del choque entre estos dos campos de referencia.

La caricatura más conocida de la historia del cine es la que lleva a cabo Charles Chaplin en *El gran dictador* (*The Great Dictator*, Charles Chaplin, 1940), donde el personaje de Adenoid Hynkel (Charles Chaplin) se presenta como trasunto de Adolf Hitler, por más que la trama —Estados Unidos aún no había entrado en guerra con Alemania— esté situada en el ficticio país de Tomania. El parecido físico entre el retratado y su caricatura, unidos sobre todo por su característico bigote, permite hablar de iconicidad en la medida en que Hynkel se parece a Hitler de la misma manera en que se parecen fonéticamente sus nombres. Sin embargo, el resto de los signos con que se traza el retrato buscan la exageración cómica que, lejos de establecer un parecido con el modelo, marcan la distancia ideológica que determina la posición política de la sátira. Hynkel se dirige a sus seguidores en un alemán macarrónico, exagerando el bronco tono de su voz —aunque sin alejarse demasiado del original—, y sus histriónicos gestos alcanzan en ocasiones el absurdo. El comportamiento de Hynkel es autoritario, narcisista, caprichoso y cruel, culminando en la conocida secuencia del baile con el globo terráqueo, cuyo sentido simbólico no escapa a ningún espectador.

A pesar de su estabilidad, el tratamiento que hace la caricatura del signo icónico impone al espectador la necesidad de reasignar los significados continuamente. La risa delata la existencia de un interpretante que da al icono un significado que difiere de la simple semejanza con su objeto, haciendo de él ese tipo de

signo que no sería posible sin el concurso de aquel que establece la conexión entre signo y objeto. Esto no quiere decir, claro está, que la caricatura pierda su condición de icono, sino tan solo que la risa desplaza su significado hacia otros territorios de la significación por la dificultad que suponen las exageraciones que perturban la semejanza —a pesar de las cuales todavía permanece—, y además por las connotaciones a que estas pueden dar lugar: la deformación puede tener el objetivo de ridiculizar y/o satirizar las ideas, comportamientos, acciones, etc., de la persona retratada, rebajándola. Y aquí sí que entramos, claramente, en el terreno de lo simbólico, pues debe recordarse que «un símbolo es un signo que perdería el carácter que lo convierte en signo si no hubiera interpretante» (Peirce, 1893-1903: §2.304).

**2. Índice.** El gag cinematográfico nos lleva un poco más lejos, y no solo por el valor indicial que, según Peirce (1893-1903: §2.281), tiene la fotografía en general, dado que la conexión entre signo y objeto está físicamente motivada por el proceso químico o electrónico que reproduce los patrones lumínicos representados; también porque la semiosis se integra en una narración que parece determinar de forma específica al menos uno de los dos campos de referencia en juego, para que el contraste, al igual que ocurre en la caricatura, se revele inesperado.

En el cortometraje *Pamplinas nació el día 13* (*Hard Luck*, Eddie Cline y Buster Keaton, 1921), el protagonista percibe a lo lejos dos faros que avanzan hacia donde él se halla. Su deseo de suicidarse le incita a saltar delante del presunto automóvil, para descubrir que en realidad se trata de dos motocicletas que avanzan en paralelo. El gag se construye a partir de una confusión semiótica en la que los dos faros actúan presuntamente como índice, pues tanto el protagonista como los espectadores entienden que esa imagen es la de un automóvil, inferencia que al descubrirse falsa provoca la risa del espectador.

Sin embargo, hay que tener en cuenta diversos factores que, más allá de la confusión entre un objeto y otro, complican la interpretación del signo. Es preciso tener en cuenta el contexto en que se produce esta confusión: en concreto, el deseo de suicidarse del protagonista, que ya se ha visto frustrado previamente y siempre de manera cómica, desviando los signos hacia significados no esperados y ridículos. El plano que muestra las dos luces en la lejanía adquiere en estas circunstancias una connotación específica que remite al peligro de muerte que supone el automóvil, significado que confirma el siguiente plano, que muestra al protagonista en el momento en que toma la decisión

de plantarse ante el supuesto automóvil. Cuando descubre que este no existe, cuando las dos motocicletas ya han sido percibidas como dos objetos inofensivos, el rostro del protagonista expresa su frustración al no haber alcanzado su objetivo. La confusión de los significados no se limita, pues, a la oposición *un automóvil / dos motocicletas* sino que se amplía a una segunda pareja de opuestos: *peligro de muerte / situación inocua*, en relación con el deseo de morir del protagonista.<sup>3</sup>

La mayoría de los gags cinematográficos funcionan por inferencias de significado erróneas: el espectador asume en un primer momento un sentido que tendría su razón de ser en el relato que ofrecería una película coherente con sus postulados previos, pero que se verá rápidamente desplazado por otro sentido diferente, que aparece de forma inesperada, lo que dará lugar a la risa. Puede tratarse de un sidecar que arranca por sí solo dejando inmóvil a la motocicleta a la que supuestamente iba unido; o de una caja detonadora empleada para apoyar el pie por un despistado que necesita atarse el zapato; o de un mecanismo para activar el piloto automático de un avión que consiste en colocar un muñeco hinchable. *Todo* es posible cuando los significados comienzan a bailar su frenética danza.

**3. Símbolos.** Aunque siempre existe el peligro de que el espectador desconozca el código que asigna a cada símbolo su significado —en cuyo caso no surgirá la risa, sino la perplejidad—, la confusión entre significados simbólicos también puede resolverse en un gag. Puede citarse como ejemplo perfecto la secuencia de *Tiempos modernos* (*Modern Times*, Charles Chaplin, 1936) en la que el protagonista trata de llamar la atención del conductor del camión al que se le ha caído la bandera roja con la que indicaba la excesiva longitud de su carga. El significado del signo cambia por completo cuando detrás de él aparece una manifestación de obreros portando pancartas en las que se leen consignas como «Libertad» o «Unidad», por lo que la bandera adquiere un sentido que no tenía originalmente, pero que se intensifica con la actitud del personaje, que la ondea animosamente. El efecto del gag se refuerza por su inadvertencia de las condiciones que han dado pie al cambio de los significados,

<sup>3</sup> Habrá de tenerse en cuenta, además, el título de la película, *Hard Luck*, referido a la «mala suerte» del protagonista, que ve malogrados todos sus intentos de matarse. La risa surge, a lo largo de la película, de la paradoja que supone que la «mala suerte» del protagonista le permita sobrevivir a todos los peligros a que se expone. Una tercera pareja de significados opuestos sería así la formada por el binomio *mala suerte / buena suerte*.

pero tampoco debe olvidarse que, previamente, el personaje había sido encerrado en un hospital a causa de un ataque de nervios causado por la excesiva mecanización de su trabajo. En este contexto, el verse encerrado de nuevo —ahora en la cárcel— por una protesta en la que no participaba sirve para enfatizar la tesis del autor en torno a la deshumanización que rodea todo lo relacionado con el mundo del trabajo.

A pesar de todo, no debe olvidarse que, a diferencia de los iconos y los índices, la principal característica de los símbolos es que se trata de signos no motivados. Es importante tener esto en cuenta, dado que, como se ha visto, en iconos e índices la risa surge cuando la motivación del signo, que permitiría inferir un significado concreto, se demuestra falaz, errónea o exagerada, y da pie a un significado diferente: es decir, cuando el significado, a pesar de su supuesta estabilidad, se revela inestable. En el símbolo, en cambio, no hay motivación que permita inferir de manera automática un significado para sustituirlo por otro, tan solo hay códigos que deben ser establecidos previamente. En sí mismos, los símbolos son signos mucho más inestables que iconos e índices, lo que juega en su contra a la hora de provocar la risa, ya que la sustitución de un significado por otro —o la sustitución del símbolo por un simple índice, como ocurre en la escena final de *La vida de Brian* (*Life of Brian*, Terry Jones, 1979)— puede caer en el vacío si el interpretante desconoce alguno de los significados en juego.<sup>4</sup>

La estabilidad del símbolo debe estar garantizada, pues, por el propio discurso cinematográfico, haciendo que sea este el que determine los diferentes marcos de referencia en que se sitúa su inestable significado. Esto solo es posible mediante el paso del género «comedia de gags» —primer estadio en la historia del cine, aunque nunca haya llegado a desaparecer, como lo demuestra la obra de cineastas posteriores como Jacques Tati o Jerry Lewis— a lo que llamamos comedia, a secas, con un discurso más elaborado en el que suele entrar en juego esa reflexión que, aceptando lo ridículo como parte de la naturaleza humana, trata de profundizar en su conocimiento: me refiero, claro está, al humor.

<sup>4</sup> Evidentemente, la gran excepción es el lenguaje verbal, donde los códigos gozan de una estabilidad que los símbolos no verbales alcanzan en muy contadas ocasiones. Esto es lo que hace que exista una comicidad verbal muy rica fundada en el contraste entre los diferentes usos que pueden hacerse del signo lingüístico, dependiendo de su(s) forma(s), su(s) contenido(s), su(s) contexto(s), etc. El contraste entre lo esperado y lo inesperado tiene aquí un campo de acción amplísimo que ha generado una rica taxonomía de figuras retóricas aplicadas al arte de hacer reír.

Pongamos un último ejemplo: en *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, Howard Hawks, 1938) podemos encontrar símbolos como el esqueleto de brontosaurio que David Huxley (Cary Grant) trata de reconstruir, símbolo que no hace alusión tanto a su carrera de paleontólogo como a su timorato proyecto de vida, a punto de casarte con una mujer fría y dominante. Este significado es arbitrario —no hay ninguna razón objetiva para conectar signo y objeto, en el sentido de que no hay relación de semejanza ni contigüidad entre uno y otro—, y se sostiene tan solo por medio del discurso de la película, que es el que establece la significación del símbolo. En sí mismo, pues, el símbolo ya es bastante inestable para que el discurso pueda permitirse el lujo de trastocar su significado sin mostrarse incoherente. El juego cómico exige, por tanto, que el significado se mantenga en todo momento, siendo las situaciones en que se ve envuelto el símbolo las que determinan los diferentes marcos de referencia que van a provocar la risa del interpretante: la «clavícula intercostal» del esqueleto que es enterrada en el jardín por un perro —el índice «hueso de museo» frente al índice «comida de perro»—, el cual simboliza el deseo de Susan (Katharine Hepburn) de evitar el matrimonio de David, o el derrumbe del esqueleto al final de la película, que simboliza la decisión de este de entregarse a la mujer que ha destrozado su proyecto vital al introducir en él esa «clavícula intercostal» que son la excentricidad y la irracionalidad.

Esto puede aplicarse a otros símbolos que aparecen en la película —el vestido roto de Susan, la confusión de los dos leopardos, etc.—. Los significados permanecen estables en todo momento, lo que cambia es su relación con la coherencia del relato, que ilumina la forma en que suceden los acontecimientos. El relato clásico tiende a establecer cadenas de causas y efectos con los que explica la realidad a partir de ideas, sentimientos y valores a los que da carta de naturaleza a raíz de la misma coherencia con que se exponen. Los avatares de la comedia demuestran, en cambio, cómo esa misma realidad está sujeta a fuerzas que nada tienen que ver con la coherencia: el azar, el absurdo, la extravagancia... En este sentido, la estabilidad que el discurso cinematográfico proporciona al símbolo cómico solo sirve para destruir ese postulado de consistencia de lo real: incluso en su pretendida estabilidad, el símbolo puede acabar dominado por la incongruencia.

### Bibliografía citada

- BARBIERI, Daniele (2017): «Cuando reír no hace reír. Semiótica de la sátira extrema», en Neyla Graciela Pardo Abril, ed., *Semióticas: materialidades, discursividades y culturas*. Bogotá, Instituto Caro y Cuervo, pp. 274-287.
- CASSETTI, Francesco (1993): *Teorías del cine*. Traducción de Pepa Linares. Madrid, Cátedra, 1994.
- KOESTLER, Arthur (1964): «El acto de la creación (Libro primero: el bufón)». Traducción de Eva Aladro, en *Cuadernos de Comunicación e Información*, 7, pp. 189-220.
- PEIRCE, Charles Sanders (1893-1903): «El icono, el índice y el símbolo». Traducción de Sara Barrena, en <http://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html> (última consulta, 3-8-2019).
- (1902): «La lógica considerada como semiótica». Traducción de Sara Barrena, en <http://www.unav.es/gep/L75-II.html> (última consulta, 3-8-2019).