

Juego y poder en el discurso fílmico

Irida García, Dobrila Djukich y Aminor Méndez

Doctorado en Ciencias Humanas y Maestría en Ciencias de la Comunicación de la FHE-LUZ, Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas (LISA) de la FEC-LUZ. Proyecto CONDES-LUZ 1863-00.

E-mail: isran@telcel.net.ve; dobrila@latinmail.com

Resumen

Este artículo aborda las relaciones juego de envite y azar-poder en las representaciones sociales referenciales, que circulan en los valores, en las formas de vida y en los estilos de comportamiento del ser social, mostrados en el discurso fílmico como sistema productivo. Estas consideraciones encuentran su corpus en el cine venezolano de ficción/crónica, abordados con la metodología de la Teoría del Discurso Social (Verón, 1996), de fundación peirceana y la construcción del concepto de acción situada a partir de la noción de “actividad situada” de la semiosis microsocia de Goffman (Andacht, 1992) y la de “acción humana en la realidad” respecto al discurso del cine, según Pasolini (1969). Como conclusión, se demuestra que el texto fílmico de ficción/crónica, abordado desde el discurso social del cine, muestra en acciones situadas los mecanismos de funcionamiento del juego y del poder, y sus relaciones en el comportamiento del ser social respecto a su forma de vida.

Palabras clave: Cine venezolano, semiosis, representabilidad del ser, juego de envite y azar, acción situada.

Games and Power in Filmic Discourse

Abstract

This paper deals with relationships between games of betting and chance-power in the referential social representations that circulate in the values, ways of life and styles of behavior of the social being shown in filmic discourse as a productive system. These considerations find their form in Venezuelan film of fiction/chronicle, approached with the methodology of the Theory of Social Discourse (Verón, 1996), with a Peircean basis and the construction of the concept of situated action based on the notion of “situated activity” of the microsocal semiosis of Goffman (Andacht, 1992) and that of “human action in the reality” with respect to filmic discourse according to Pasolini (1969). As a conclusion, it shows that the filmic text of fiction/chronicle, approached from the social discourse of cinema, shows in situated actions mechanisms of the functioning of games and power; and their relationships in the behavior of the social being with respect to his way of life.

Key words: Games of chance and luck, representability of being, semiosis, situated action, Venezuelan film.

INTRODUCCIÓN

En la nueva sociedad de la comunicación, el público espectador que ve cine se encuentra ante un vehículo fundamental de conocimiento y cultura, pues el filme además de entretener, interpreta a su modo el mundo. El cine provee el compromiso que los realizadores cinematográficos tienen con la realidad al definir jerarquías de valores, formas de vida y estilos de comportamiento mostrados en representaciones sociales referenciales que circulan en el discurso fílmico en un sistema productivo.

Este modo de hacer cine implica un nuevo modo científico de percibir el mundo sensible que es la vida y, por lo tanto, plantea un nuevo modo de relación entre el discurso fílmico, el *homo sapiens* y el *homo videns*.

Esta relación ha de permitir una integración entre el *homo sapiens* y el *homo videns*, en tanto el acto de ver un filme ha de engendrar la capacidad de interpretar su discurso y elaborar “otros” nuevos, que no por ser

nuevos se deshagan de “lo mismo”, en virtud de que este aspecto del filme abraza los valores, las formas de vida y los estilos de comportamiento de una determinada sociedad en donde lo individual y lo social en la vida se complementan como también se complementan lo nuevo y lo viejo, en un espacio en donde todo tiene un lugar.

El texto filmico constituye un espacio en donde todo tiene un lugar. Las formas de vida, los estilos de comportamiento y los valores del ser social tal como se dan en la cotidianidad del espacio/tiempo de la vida social, corresponde a lo noción semiótica de “lo mismo”, “lo viejo”. El realizador cinematográfico se apropia de estos aspectos y reinventa el melodrama en un texto filmico de ficción desde el discurso “otro” y “nuevo” a través de la *puesta en escena* de lo que pueden llamarse **acciones situadas** que en este particular, hacen referencia a aquellos valores, aquellas formas de vida y aquellos estilos de comportamiento del otro social y su relación con lo mismo institucional como ideal que legitima la modernidad, al abrazar el sentido social de la historia y por ende el discorrir del tiempo, haciendo alusión al mito del eterno retorno (Eliade, 1973:48). Entonces la vida social puede verse e interpretarse en el texto filmico construido por el realizador cinematográfico.

En este sentido, la presente investigación se plantea como objetivo: demostrar cómo determinados discursos filmicos por efecto del texto filmico, considerado como forma particular de cultura escrita, muestran en la *puesta en escena* de acciones situadas, los mecanismos de funcionamiento del juego y del poder, y sus relaciones en el comportamiento del individuo como ser social que pertenece a una determinada forma de vida.

El juego al cual se hace referencia es el de envite y azar magnificado como valor social de poder que engendra determinadas relaciones sociales en los individuos que conforman e interactúan en una determinada comunidad. Esta acción situada relacionada con los juegos de envite y azar, constituye sólo una, seleccionada por el investigador para su análisis entre las tantas y múltiples acciones situadas que tejen la narración filmica.

Es justamente la construcción del concepto de acción situada aplicada al texto/discurso filmico, lo novedoso y original de esta investigación, en el aspecto metodológico. Aplicada como el recurso que sirve de enganche al espectador-intérprete respecto al objeto dinámico, que va a engendrar el proceso de semiosis para llegar a la interpretación del filme

y a la producción de un nuevo discurso social. También la acción situada sirve de punto de pasaje del sentido producido. Por todas estas razones se enmarca en la teoría de la semiosis social de Verón (1996).

La anterior justificación pone en evidencia, que en el campo cinematográfico no hay antecedentes, al menos en Venezuela, que soporten esta investigación. No se quiere finalizar esta fase sin destacar y agradecer las oportunas orientaciones del Dr. José Enrique Finol en el logro de este trabajo.

2. ASPECTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

2.1. Teoría de la semiosis social o de la discursividad (Verón, 1996)

Esta teoría proporciona en sí misma, además de un método de “pensamiento ternario”, una relación tanto a nivel filosófico como epistemológico con los fundamentos de la semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914).

La teoría de la semiosis social focaliza el sentido como producción discursiva. El discurso fílmico se produce en una semiosis que tiene la forma de red de relaciones entre el texto fílmico y su producción como sistema puramente relacional debido al conjunto de operaciones de “referenciación” que reenvía a un “más allá” del discurso, y hace que funcione como un

tejido de enlaces entre el discurso y su “otro”, entre un texto y lo que no es de ese texto, entre la manifestación de un conjunto significativo destinada a descubrir las huellas de operaciones, y las condiciones de producción de esas operaciones (Verón, 1996:139).

En consecuencia, la semiosis se encuentra tanto en las condiciones productivas del texto fílmico como en los objetos significantes, ambas instancias tienen condiciones de producción diferentes: reglas de producción, del guionista y del realizador cinematográfico, y reglas de reconocimiento por parte del espectador-intérprete.

Esta red de relaciones del discurso fílmico, en términos peirceanos, es una red de terceridades (1) (pensamiento), en cuyo hacer complejo intervienen reglas que determinan las condiciones de acceso al texto fílmico.

co, sin predeterminedar en ningún momento el interpretante –contenido– preciso de éste, pues son reglas que definen juegos de lenguaje (Wittgenstein) y por lo tanto discursos sociales.

En el cine, las reglas de producción como las de reconocimiento no son normativas, sólo organizan las operaciones de asignación de sentido en las materias significantes que se convierten en huellas –de la diferencia– de uno u otro conjunto de condiciones, requiriendo de la mente interpretante en ambos conjuntos, tanto del realizador cinematográfico como del espectador-intérprete. De esta manera en la red infinita de la semiosis en un filme, las reglas de producción pueden extraerse como resultado de determinadas condiciones de reconocimiento; y las reglas de reconocimiento pueden verificarse sólo bajo la forma de un determinado proceso de producción; lo que determina la forma de la red de producción del discurso fílmico en la historia, haciendo del texto fílmico una forma particular de cultura escrita que permite ver a los cineastas como una comunidad letrada que han acordado una serie de reglas de organización de los recursos expresivos cinematográficos que sirven de modelo para el habla de cada cineasta en particular y, que el espectador-intérprete reconoce en cada filme, pudiendo llegar a identificar al realizador de ese determinado filme.

En esta red de relaciones se ubica el discurso social del cine como “representación” que aparece siempre dada en conjunto en la organización social que muestra el filme. Esta representación se fundamenta en la propia relación del signo –como representación– con el objeto, en otras palabras como relación de segundo grado; impuesta a cada signo particular por el funcionamiento de la semiosis. De esta manera se puede decir que el objeto determina el signo y lo desborda, pues un signo o conjunto de signos cualquiera no puede representar “el todo del objeto”. Precisamente este desbordamiento del signo por el objeto, en términos peirceanos es el objeto dinámico, que se utiliza en este análisis como conocimiento supuesto del intérprete “para poder comunicar informaciones suplementarias” (Verón, 1996:118) que le conciernen al signo, en virtud de que el saber reside en el signo por su naturaleza de terceridad, y que éste subsume el hecho de que toda sociedad está organizada alrededor de un conjunto de creencias y saberes. Estas informaciones suplementarias tienen que ver con la “memoria” encargada de producir y difundir informaciones que determinan en menor o mayor grado de consciencia un comportamiento de todo intérprete.

Así pues, el cine muestra un determinado discurso social de una realidad de un determinado momento social, político y cultural a través de un signo-vehículo que se muestra en una reconstrucción estética, política e ideológica, imbricada en imágenes visuales y sonoras que transportan signos sucesos y signos pensamientos (2). Este signo-vehículo hace posible la construcción del objeto filmico –discurso– como cultural y de conocimiento, pues aporta emociones y segmentos de información que son traducidos verbalmente por el espectador-intérprete en virtud de que las imágenes y sonidos cinematográficos transfieren la responsabilidad de su interpretación a las palabras.

Para trabajar el discurso social como “representación” en los tres filmes seleccionados, se identificó el **objeto dinámico como huella –de la diferencia–** materializada en un fragmento filmico en el que se focaliza una **acción situada** la cual permite develar la problemática del **poder** como sistema de relaciones con sus efectos en el funcionamiento de la sociedad.

El concepto de huella encierra un signo, que aunque re-iterativo, está cargado de diferencias, pues un mismo signo nunca es en cada réplica lo que era; siempre es otro y depende del valor que le atribuya el agente semiótico (intérprete). El concepto de acción situada se construye al poner en diálogo la noción de actividad situada que proporciona Goffman en *Andacht* (1992) y la noción de “acción” en el cine propuesta por Pasolini, referida a “**la acción humana en la realidad**, en cuanto primero y principal lenguaje de los hombres (...) una **acción** “depuesta” en un sistema de símbolos, como en un vehículo, que se convierte en acción en el destinatario” (Pasolini, 1969:13-14).

La integración de estas dos nociones precedentes: una en términos sociológicos (Goffman) y la otra desde la perspectiva de una filosofía lingüística aplicada al cine (Pasolini), permite a nivel del texto/discurso filmico, trabajar con el concepto de **acción situada** como un sistema complejo de interacciones verbales y no verbales que funcionan como recursos, que constituyen y que además proveen la “lengua en el cine”. Esta última, coincide con el momento dinámico en que se encuentran muchos lenguajes diversos en el filme, que se condicionan y se transforman recíprocamente, incluyendo el lenguaje de la realidad, en el espacio global de una interacción entre los distintos discursos que permiten la “existencialidad” de la lengua oral y la “historicidad” de la lengua escrita (Mariniello, 1999).

Se entiende la realidad según Pasolini, como la lengua oral que puede ser analizada como un lenguaje de la acción, que en palabras de Mariniello (1999) en este lenguaje no hay referente porque tanto realizador como espectador-intérprete se encuentran dentro de un universo discursivo que invita a actuar entre las representaciones posibles que el sujeto se hace del mundo sin separarse del objeto mediador de la realidad con la que se establece una relación de engendramiento. Entonces se está en presencia de una representación como referenciación que hace hincapié en el proceso semiótico y no en el resultado. Por lo tanto, estas representaciones en el cine conducen de nuevo a la realidad, que es lenguaje, que es referencial, por cuanto no hay “ningún referente al que amarrar o del que pueda depender nuestra certeza de sujetos que actúan en el mundo” (Mariniello, 1999:40).

Este tipo de representación por referenciación encuentra su fundamento en la “lógica de relativos” de Peirce que incluye la noción de un “corte” que “es necesariamente finito, y es una revelación incompleta cuyo patrón se define más bien en términos de lo que excluye (es decir, lo que es negado) que de lo que incluye (es decir, lo que es)” (Merrell, 1998:31). Este corte se encarga de actualizar signos, que en otras condiciones podrían haber sido otros signos.

Se tiene entonces, que la lengua oral de la realidad remite a la lengua escrita que es el cine, y por ende asimila el mundo como representación para el ser humano, permitiendo al espectador-intérprete estar en el mundo dentro de la historia y develar el lenguaje como acción y representación del mismo espectador-intérprete en sí mismo y ante los demás, al mismo tiempo que lo induce a actuar, pensar y reflexionar de modos diversos. En consecuencia, se está en presencia de un determinado tipo de filme que responde a un tipo específico de gramática: el de ficción/crónica. Y es a través de estos filmes que el cine puede explicar cómo el ser humano se expresa con acciones y experiencias que lo relacionan con la historia y el estar en la historia en un proceso semiótico continuo de cambios.

2.2. Cine, juego y formas de poder

Los juegos de envite y azar junto al poder constituyen tentáculos de una telaraña lúdica que atrapa a los individuos en la sociedad. El poder constituye, quizás, el tentáculo más dominante. El fragmento filmico se presenta como lugar privilegiado para mostrar el funcionamiento del po-

der en el individuo como ser social y su representación en la sociedad, a partir de una acción situada, que viene a ser una dimensión sincrónica que mantiene la posibilidad para una realización de todas las conexiones futuras en una dimensión diacrónica, como conglomeración que tiene todas las posibilidades pasadas, presentes y futuras (Merrell, 1998:39).

En la sociedad occidental, en sus diferentes épocas históricas han estado presentes dos formas de poder: “el poder legitimado por su carácter sagrado; y aquel, racional, con arreglo a valores y a disposiciones legales” (Bravo, 1997:26). Respecto a estas dos formas de poder, una domina sobre la otra, caracterizando así los tipos de sociedades. En cuanto al poder legitimado por su carácter sagrado, la verdadera fuente de autoridad humana se encuentra en Dios. Así, san Pablo en la carta a los Romanos enseña que “no hay autoridad que no venga de Dios” (Rom. 13,1), colocando el poder más allá de todo cuestionamiento y toda resistencia procedente de lo humano. También los Papas durante siglos se han unido a estas enseñanzas y han convertido a la Iglesia en la institución por excelencia que legitima y vigila el poder, haciendo del poder de Dios el poder de la moral, expresado en sistemas simbólicos de lo divino y de lo invisible, al mismo tiempo que configuran el orden y lo real. Pero también en occidente, aparece una resistencia ante la forma del poder legitimado por su carácter sagrado, y el poder se orienta hacia nuevas formas de relación y de legitimación entre los hombres. En los términos expresados por Bravo,

La “grieta” de la modernidad, al romper el hilo de la legitimación divina, al romper la fijeza de la verdad, coloca el poder en las manos del hombre, en la exigencia de nuevas formas de legitimación. En el contexto de esta exigencia, quizás puedan observarse dos grandes líneas del “poder humano”: aquella que justifica las más extremas formas de dominación por la vocación autodestructora del hombre y aquella que parte de la creencia en la condición bondadosa del humano ser, y el poder como un acuerdo para la preservación de los altos valores del bien y de la libertad.

La primera línea tiene su primera sistematización importante en *El Leviathan* (1651), de Tomás Hobbes; la segunda, en *El Contrato Social*, de Juan Jacobo Rousseau (Bravo, 1997:28).

Siguiendo a Bravo, respecto al poder humano como dominación autodestructora del hombre, se encuentra el *homo homini lupus* (el hom-

bre como lobo del hombre) en el que predomina el ansia de poder que lo lleva a la lucha contra todos y a la necesidad de transmitir el poder al soberano. En este sentido, explica Bravo, el ansia de poder parece correlativa con la debilidad del humano ser y lo conduce simultáneamente hacia el mal y el sometimiento, desembocando en la perversión.

En torno a la segunda forma de poder: el racional, con arreglo a valores y a disposiciones legales, encuentra su máxima expresión en Juan Jacobo Rousseau, “*vox populi vox dei*” (voz del pueblo voz de Dios); en donde el poder no tiene un origen divino sino que nace en el seno mismo de la sociedad, siendo delegado a los gobernantes para dar origen a la soberanía popular, como uno de los mitos optimistas de la modernidad que “intenta cambiar la topología del poder, de su verticalidad jerárquica a una horizontalidad solidaria donde el poder regrese a su seno originario de la voluntad popular” (Bravo, 1997:33), hasta instaurar “la opinión pública” como fuerza que emerge de lo colectivo y que es capaz de cuestionar la voracidad del poder absoluto.

A estas dos formas de poder descritas por Bravo, puede agregarse otra forma de poder como pura posibilidad que ejerce de alguna manera el individuo como ser social, determinado precisamente por las redes culturales que envuelve y penetra los actos humanos; acciones que permiten observar el relativismo de los valores: el bien contenido en el mal y el mal que el bien puede contener; presente como en lo que pudo haber sido y no fue pero que sigue estando como pura posibilidad de lo que en algún momento puede ser (Merrell, 1998:24).

2.3. Corpus y procedimiento metodológico

En la búsqueda de los discursos filmicos, cuyo análisis semiótico ayudara a arrojar la respuestas plausibles al objetivo planteado, se encontró que la filmografía venezolana es prolífica en cuanto representaciones sociales se trata, pues en su relación con lo real social se tiene que su temática y contenidos implican un trabajo de investigación y análisis por parte del guionista y el realizador cinematográfico. Éstos operan sobre fragmentos de lo real social extraídos del proceso semiótico que funciona en una red semiótica que puede conceptualizarse como sistema productivo (Verón, 1996:124).

Los fragmentos de lo real social, que según Pasolini serían “los objetos, las formas y los actos de la realidad que captamos con los sentidos”

(1969:18), constituyen la sustancia de lo que se ha denominado acciones situadas materializadas en el texto fílmico. Metodológicamente se ha hecho corresponder la escena fílmica con el objeto inmediato que vehicula la referencia de un objeto dinámico, generando un interpretante. Este tipo de semiosis alude a la definición general de signo que legara Charles Sanders Peirce (1839-1914): “Un Signo o Representamen es un Primero que está en una relación triádica genuina tal con un Segundo, llamado su Objeto, que es capaz de determinar un Tercero, llamado su Interpretante, para que asuma la misma relación triádica con su Objeto que aquella en la que se encuentra él mismo respecto del mismo Objeto” (CP:2274 en Rivas, 2001:3).

De esta manera, al explicitar la relación entre signo y objeto con la acción mediadora del interpretante, se pone en marcha el proceso de significación y del significado del signo. Así una gran parte de las películas venezolanas, constituyen discursos fílmicos cargados de sentido social y de “huellas” –de las diferencias–, en términos de objeto dinámico, que permiten explicar sus condiciones sociales productivas. En atención a estos aspectos se seleccionaron las siguientes películas:

Película	Año	Director	Objeto Dinámico
La oveja negra	1987	Román Chalbaud	Juego de cartas, esoterismo, loto, superstición.
Río negro	1989	Atahualpa Lichy	Juego de cartas, pelea de gallos, práctica de la santería: rituales a Changó y Ochose, lectura de los caracoles, superstición.
Desnudo con naranjas	1996	Luis Alberto Lamata	Juego de cartas, peleas de gallos, Juego de dados, casino, superstición.

Tabla contentiva del corpus seleccionado

Se trabajó con los filmes contemplados en la Figura 1, y se determinaron, como objeto dinámico los juegos de envite y azar desarrollados en acciones situadas que experimentan los individuos como hecho social y como hecho de lenguaje, y en las que el poder pone en juego los mecanismos de base de funcionamiento de una sociedad a través de sus representaciones, que son, como se ha dicho, referenciales.

3. ANÁLISIS Y RESULTADOS

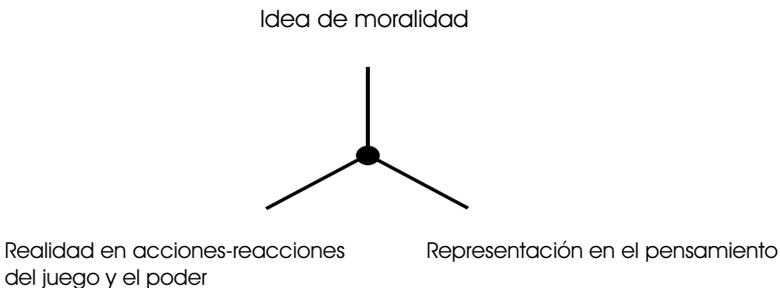
3.1. Funcionamiento del juego y del poder

Las imágenes visuales y sonoras de estos tres filmes analizados (Véase Argumentos Anexos) muestran un discurso de una realidad social, política y cultural que a través de los tiempos ha estado presente en la Venezuela contemporánea. Estas imágenes no funcionan como reflejo sino como referenciaciones de los signos sucesos y signos pensamientos de un colectivo que conoce lo que juego y poder representan y que también, el cineasta-intérprete y el espectador-intérprete, cada uno en su momento, ponen de manifiesto haciendo uso de los conocimientos supuestos –memoria– para comunicar informaciones que les proveen los signos.

Estos signos se encuentran en el conjunto de relaciones enmarcadas en acciones situadas regidas por interacciones entre los personajes del filme que juegan y ostentan poder en un trabajo de representación que remite a la moralidad como idea y cualidad, que se actualiza en las acciones y reacciones del juego y del poder, mediadas por la intención del pensamiento. Intención que apunta a un fin determinado, que puede ser identificado por las marcas dejadas en el texto filmico en producción y que operan haciendo un llamado a la memoria del espectador-intérprete. Véase la Figura 1.

Respecto al filme **La oveja negra** se encuentra una comunidad organizada de ladrones (ancianos, adultos y niños) dirigida por la Nigua. Esta comunidad actúa bajo la sombra del lenguaje de las cartas y la astrología que les provee el profesor esotérico. En esta comunidad cada integrante tiene su rol: mendigos, carteristas, rateros, jugadores. En el si-

Figura 1. Funcionamiento sígnico del juego y el poder



guiente fragmento filmico se observa al profesor rodeado por los ladrones en un ritual esotérico-religioso comunitario en cuya liturgia asigna tareas protegidas de antemano por los astros. En el diálogo, se escucha lo siguiente:

Profesor: El día de hoy es excelente para los mendigos. Mendiguen con Plutón. Los carteristas mucho cuidado con sacarle la cartera a alguien vestido de blanco, están protegidos por Saturno. Los rateros no robar en casas que estén a menos de dos cuadras de una iglesia. Quien robe en procesión o en capilla le caen siete semanas de mala suerte.

Genoveva: ¿Y para el loto?

Profesor: Espérate que ya te lo voy a dar. Anota ahí: 16, 4, 10, 8, ¿cuántos llevo?

Cieguita: Cuatro.

Profesor: El 02 y el 01, y como comodín 33, la edad de Cristo.



La Oveja Negra, 1987

Aquí el poder se ejerce por medio de un cuadro administrativo burocrático: la Nigua, el profesor esotérico y la pandilla, en donde la obediencia no sólo es con las personas sino con las divinidades por ellos establecidas. El juego y el robo funcionan como elementos que proporcionan poder y riqueza, pero también destrucción y muerte. En esta comunidad se enfrenta su propio poder con el poder legitimado por la ley del Estado, creando una relación de poder donde lo dominante es lo colectivo y el Estado pasa a ocupar un lugar individual.

La voz de lo colectivo aparece camuflada en una compleja inversión con respecto al poder individual. La voz del poder se ha apropiado de las vidas de las personas, de sus bienes y hasta del propio lenguaje como simulacro. Estas voces que tejen la compleja trama del poder en el filme **La oveja negra**, se presenta bajo operadores discursivos de la ironía y, sobre todo de la parodia, al ridiculizar al poder judicial; como aproximación dramática a la realidad sociopolítica y sus valores propios de una cultura que le signa la moral. El poder dominante de este colectivo de antisociales emerge en el espacio fílmico como representación referencial de lo monstruoso y figuración del mal que dominan el espacio de lo real social, provocando en el espectador-intérprete horror y risa, acompañados por una reflexión que lo sumerge en la impotencia ante la actitud complaciente y hasta delictiva del poder legitimado; más aún, cuando se observa en el filme que el poder les viene de la fe en lo esotérico-religioso y de los “contactos” que tienen en el poder judicial. Se escuchan expresiones como:

Profesor: Yo no negocio con la astrología. El destino no es una mercancía.

Para el loto como para todo en la vida, hay que tener fe.

Ante una denuncia la Nigua reúne a su gente, quienes se quieren ir de la guarida y les dice:

Nigua: De aquí no se mueve nadie porque a nosotros nos protegen los santos. Dios no nos va a abandonar. ¡Que va! Si durante años hemos sido unos ladrones justos. Hemos formado una gran familia. Tenemos mucho futuro social. Ellos no nos van a hundir. Si a esos policías los envía el demonio nosotros somos la pandilla de Dios. Gutiérrez ve a los tribunales, averigua con nuestros contactos a ver si es que hay alguna denuncia en contra nuestra. Jeremías, Ezequiel vigilen la casa y den la voz de alerta. Cieguita háblate con Cristóbal [*el aguantador*] y le dices que le remato una casa completa. Tenemos que salir de esos muebles lo antes posible. Y todos siguen la vida como si nada hubiera pasado. Los mendigos con sus muchachitos a las puertas de las iglesias, los rateros a las casas vacías, los carteristas a los bolsillos y los tahúres [*jugador, tramposo*] a sus trampas.

La Nigua y su gente piden protección para la comunidad y rinden culto al Justo Juez. A tal efecto, construyen un altar, en alusión a la “casa cultural” del mito del eterno retorno (Eliade, 1973:49). La Nigua preside la ceremonia, mediando entre dos mundos paralelos: el litúrgico o místi-

co y el real social al que pertenecen. Entre imágenes de vírgenes y santos, y ramas para baños que preceden la ceremonia, la misma Nigua invoca a la divinidad en el trabajo mágico, en donde se une la santería con el logos judeo-católico sin llegar a formar un todo ordenado. Sólo la oración al Justo Juez se comporta como principio ordenador de los sistemas de creencia de la comunidad que practica el ritual. Así se escucha a la Nigua recitando la siguiente oración, cual canto cosmogónico que recuerda la creación de buenos y malos por el mismo Dios en una reactualización del tiempo mítico del origen:

Justo Juez de mi Señor Jesucristo
Hijo de la virgen María,
guarda a tus ladrones esta noche y mañana todo el día,
que mi cuerpo no sea preso
y mi sangre no sea vertida,
que las armas de mis enemigos sean vencidas
y que mis armas sean guarnecidas,
los enemigos que mis pasos siguieren
con dos los uno,
con tres los ato,
con el Padre, con el Hijo, con el Espíritu Santo.



La Oveja Negra, 1987

En esta oración, con la concepción de la Divina Trinidad y el programa de vida del Hijo en el mundo, al cual vino por los pecadores y como tal por los ladrones, se establece una relación alegórica con el Evangelio de Mateo (Mt. 9,13) en el que se lee la expresión de Jesús: “Porque no he venido a llamar a justos, sino a pecadores”; y también Pablo dice a Timoteo para que acepte sin reservas, “que Cristo Jesús vino a este mundo a salvar a los pecadores, de los cuales yo soy el primero” (1 Tm. 1,12-17). Esta red de relaciones entre los hombres y los elementos trascendentes engendra una relación de tensión y de lucha, pues el hombre inventa a los dioses imaginando cielos diferentes con divinidades que viven y piensan lo mismo que la comunidad que las ha creado, haciendo uso de esa otra posibilidad que está en potencia en el par bien/mal.

La historia del filme **Río Negro** se desarrolla en el Territorio Amazonas (1912-1914), la tierra prometida en donde la ambición junta a cuatro grupos de poder: Carrera y sus hombres, el Coronel Tomás Fúnez junto a Gonzalito (hijo de crianza) y su brigada policial, los concesionarios y el Gobernador Ricardo Osuna. Este último llega desde Caracas enviado por el General Gómez, el Benemérito, para restaurar el orden. Aquí se invierte la alteridad cultural representada por Osuna que llega desde la ciudad reglamentada para poner en peligro los recursos y bienes del nativo, excluyéndolo y desvalorizándolo para constituir su poder y su riqueza. La racionalidad se desplaza a la irracionalidad hasta el punto que deciden la revocación de un decreto para recaudar impuestos a través de una pelea de gallos de las que eran aficionados tanto el Gobernador Osuna como el Coronel Fúnez. Autoridad y poder acompañaban a Osuna para sentirse el gran ganador. Fúnez impotente ante la autoridad física busca refugio en divinidades invisibles, en rituales de la santería: lectura de los caracoles, invocando a Changó y Ochose para el conjuro mágico, en busca del bien. Fúnez paga a la divinidad Ochose con dinero que coloca en los caracoles, y a Changó como dios del tambor, le ofrece el baile de Urami (mujer negra). Este ritual pertenece al sistema mágico-religioso cubano, específicamente en la Regla de Ocha, en donde Obatalá representa “el orisha de la pureza, mediador entre los hombres y el Dios supremo [y] Eleguá, el orisha de los caminos, cuya consulta previa, es absolutamente necesaria antes de establecer comunicación con cualquier entidad superior” (James, 1999:15). Se observa en esta imagen la acción situada de la lectura de los caracoles, que en el filme le provee protección y seguridad tanto para el fiel creyente de Fúnez como para su gallo.



Río Negro, 1989

En la acción situada del juego en **Río negro**, el poder de la divinidad se enfrenta al poder de la ley mediado por una pelea de gallos, que no decide la revocación de un decreto referente al pago de impuestos con oro y plata, sino que con la muerte del gallo del gobernador Osuna, también le dan muerte a él, convirtiéndose la gobernación en el objeto final de la apuesta, y legitimando el poder individual absoluto que excluye y desvaloriza el “otro social”, generando nacionalismos excluyentes y fundamentalismos amenazantes. La imagen filmica siguiente, muestra la pelea de gallos en una acción situada del juego de envite y azar, en donde se encuentra el Gobernador Osuna y Gonzalito. Este último traiciona a Osuna y lo mata al final de la pelea de gallos, para luego darle vítores al Coronel Fúnez.

Río negro devela una red de relaciones entre el hombre, el juego y el poder, que abre la posibilidad de que la verdad (el conocimiento) sin poder sea legitimada en los hechos del logos del testigo (3) (Foucault, 1983) para enfrentar y vencer a las formas de poder irracional legitimadas por quienes representan el orden y la ley. El testigo en el filme lo representa Gilberto, el cuñado de Osuna, único sobreviviente del grupo que lo acompañó en su llegada al Territorio Amazonas, cargando libros –inteligencia– traídos desde París. A este personaje le tocó el epílogo del filme, que ante la ferocidad que desencadenan la ambición y el poder en el humano ser, cualifica de animales a los cuatro grupos de poder que presencié en el territorio y, pretendiendo describir en forma sofisticada los acontecimientos, expresa, a través de visiones ficticias lo siguiente:



Río Negro, 1989

Cada uno de los cuatro animales tenía seis alas,
y estaban por dentro llenos de ojos,
y no reposaban ni de día ni de noche.
He ahí un caballo pálido y macilento
cuyo jinete lleva por nombre muerte.

Al final del camino y de la muerte, el poder de la inteligencia sobrevive al poder de la ambición que también se resiste a morir, pues continuaron surgiendo caudillos, con pretensiones de conquistar a Caracas (Capital de la República). Así se tiene un Arévalo Cedeño que no llegó a realizar este sueño ante la continuidad del General Gómez en el poder, como lo dice la canción:

Arévalo Cedeño
aunque era hombre de empeño
nunca conquistó Caracas,
nunca realizó su sueño.
Gómez siguió gobernando,
aunque a muchos les duela
y el caucho se abandonó
y se encontró petróleo en Venezuela.

El filme **Río negro** deja ver las tensiones de la ambición y el poder que han generado en Venezuela sus recursos naturales: de lo vegetal (el caucho/balatá) a lo mineral (el petróleo); de cuyo ingreso fiscal depende el desarrollo económico, social y político del país. Uslar Pietri (1992) cuestionaba esta práctica: el abandono del campo, el abandono de la educación. Factores que hay que sembrar para la prosperidad del país nacional y la salida del subdesarrollo.

El filme **Desnudo con naranjas** registra acontecimientos que presentan huellas de las distintas guerras y revoluciones vividas por el pueblo venezolano que dejaron sin apellido a muchos de sus hijos. Capitán es uno de esos tantos huérfanos recogidos por la iglesia que recibió distintos nombres sin poseer apellido alguno, como él mismo lo expresa en el filme:

Capitán: El primero que me pusieron fue pelao, después me llamaron el huerfanito, bueno y huerfanito fui hasta que me agarró el cura y me lo cambiaron porque como todos éranos huérfanos, entonces pa' no equivocame me llamó guaro, no se porqué pero guaro, y guaro fui hasta que llegó la tropa de la Constitución que me llamaba mariquito, tampoco sé porqué; después los de la Reforma me ascendieron a carajito. Y después en la Revolución Popular fui el cabo, y en la Liberal sargento, a nombre pa' feo carajo ese de sargento, pero bueno ese me duró poco porque ahí mismo vino la Revolución de marzo, entonces me llamaban burro vivo, como pa' ese entonces yo era Teniente me llamaban el Teniente burro vivo, carajo sonará feo, pero por primera vez con nombre y apellido, Teniente burro vivo, pero ese también me duró poco. Entonces vino la Federal y les dio por llamarme Capitán, Capitán solo, Capitán pelao, Capitán sin nada, Capitán trapiao, Capitán seco, hasta el sol de hoy que vuelvo a tener apellido, Capitán pendejo.



Desnudo con naranjas, 1996

Capitán poseía un lienzo de la Virgen azul y lo llevaba siempre con él para su protección. Posteriormente él se ve agobiado por un bilongo (4) que no era de este mundo y que compró involuntariamente casi obligado al negro Cupo por cinco pesos, pues Cupo sabía que si moría poseyendo el bilongo su alma se condenaría, le pertenecería a “mandinga” (demonio). La imagen filmica anterior muestra la acción situada de la compra del bilongo.

Capitán antes de rescatar a Cupo del poder del maligno, ya había rescatado a la muda (la godita) del monstruo de Cupo, que la había ganado jugando dados con Capitán y otros integrantes de la tropa. Capitán se entera del porqué de la suerte del negro y le dice:

Capitán: Usted no me gana con trampas negro pendejo. Saque lo que tiene escondido ahí, ¡sáquelo!, o se lo saco yo después de muerto [*Cupo muestra el bilongo*]

Capitán: ¿Qué vaina es esa, negro?

Cupo: Confórmese con velo y no pregunte tanto.

Capitán: Me botas esa vaina negro, y me la botas ya.

Cupo: Esa orden si es verdad que no se la voy a poder cumplir jamás en la vida, Capitán, porque si yo dejo este bilongo, a donde yo vaya él me va a seguir.

Capitán: Por eso es que usted gana en el juego.

Cupo: Siempre.

Capitán: Entonces usted no juega más con la tropa.

Capitán, al darse cuenta que con el bilongo había adquirido el pasaporte al infierno, lo bota. Así como también echa a la mudita de su camino. Pero ambos, lo siguen, se le aparecen, como la misma guerra que media entre la vida y la muerte. Esta acción situada se muestra en la siguiente imagen fílmica.



Desnudo con naranjas, 1996

En **Desnudo con naranjas** se encuentra un poder asociado a la trascendencia. Su materialización se ve interferida por la posesión del bilongo, que implica el horror de estar condenado a vivir una felicidad aparente signada por las ganancias del juego, ante la certeza de ser condenado a vivir en el infierno después de su muerte; en tanto el hombre vive según una moral y actúa en atención a una escala de valores propios de una cultura que corresponde a su específica concepción del bien y del mal. Así, se tiene que “En atención a un orden dado, a una presuposición de lo real, el bien es la afirmación de los procesos identificatorios, y el mal su negación; el mal habita en los ámbitos de la diferencia” (Bravo, 1997:48). Esta afirmación ayuda a ubicar la realidad religiosa de Capitán y doña Matilde (godita/muda). Su religión cristiana católica les promete la certeza de una trascendencia en un orden perfecto de felicidad después de la muerte, al haber obrado en vida bajo los principios del bien y por ende de Dios, que hace posible la moral. De allí que el poder de Dios, es el poder de la moral que modela la conciencia de quien lo sigue. Capitán establece la diferencia de los espacios del bien y del mal en el filme, separando el lienzo contentivo de la imagen de la Virgen azul, “espacio puro”, con la posesión del bilongo “espacio impuro”, pues

La vida se precipita por horizontes de presuposiciones, marcando el límite con el afuera, donde habita, y acecha, lo que se resiste a lo incorporativo de los reconocimientos, lo que desborda la “normalidad”, lo que se resiste al sentido (...) El hombre ha asimilado el hábito de los reconocimientos, que es el vivir al valor del bien, y en esa identidad con el bien, (...) conquistó un territorio del afuera, donde colocó a los dioses; pero el hombre siempre ha intuido que (...) lo monstruoso acecha, en la repulsión y, a la vez, el hechizo de su desmesura, (...) de su impureza (Bravo, 1999:66).

Se observa en el filme que cuando Capitán decide utilizar el bilongo como elemento de poder para apostar de manera sucia y engañosa en el juego, se ubica en el espacio profano de la impureza, y entrega el lienzo de la Virgen azul a la mudita que representa el espacio sagrado de la vida. En esta acción situada Capitán destruye las promesas y encantos del bien y busca las posibilidades del dinero que se encuentran en el “mal”, como diría Nietzsche al concebir la poética del demonismo como ética de la libertad, que revela al mismo tiempo el carácter relativo de los

valores y establece las bases de la conciencia crítica que permite ver la sintaxis del bien y del mal.

La conciencia crítica se sitúa en una perspectiva ética global donde la especificidad cultural del bien y el mal revela su relatividad, su límite, su sujeción a estructuras de dominio. La conciencia crítica abre la posibilidad de una nueva moralidad, de una identificación de los valores morales con los principios éticos que preservan la condición humana del humano ser (Bravo, 1997:53).

Estas afirmaciones se sustentan en la acción situada donde el bachiller se enfrenta al poder del bilongo, oponiendo la verdad adecuada a los hechos de los juegos de envite y azar sometidos a “mandinga”, a una verdad construida en un nuevo orden sin finalidad trascendente. Por esta razón el bachiller Agustín Guzmán compra el bilongo a Matilde, y en situación de diálogo expresan:

Bachiller: ¡El bilongo!

Matilde: Nunca pude venderlo

Bachiller: ¿Y no le teme al infierno?

Matilde: Como dice Capitán no va a ser más feo que lo que viví en la guerra

Bachiller: ¿Y no desea el cielo?

Matilde: No va a ser más bonito que lo que viví después

Bachiller: Yo se lo compro

Matilde: ¿Usted no le teme al infierno?

Bachiller: Yo soy de otro tiempo señora y aunque el país es el mismo, es otro. La paz ha sido larga y ha venido a nosotros otra vida. El infierno, ese al que la condenaron no existe, ese también es otro, por eso no temo señora, por eso quiero el bilongo, ¿dígame cuánto vale?

Matilde: Nada, no vale nada, es imposible venderlo

Bachiller: Pero usted lo compró en tres pesos y yo puedo darle dos

Matilde: ¿Dos que bachiller? Esos pesos ya no existen, como dijo usted eran de otro país, de otro tiempo

Bachiller: Las cosas siempre valen, por muy baratas que sean siempre tienen un precio, dígame ¿cuál es?

Matilde: ¿De verdad no le teme al porvenir?

Bachiller: Ese es mi riesgo y mi reto

Matilde: Bonito ser joven ¿verdad?

Bachiller: El precio señora

Matilde: Hace muchos años, en un tiempo que a veces pienso nunca

existió, un hombre que me amó me dijo que lo más barato que había en esta tierra era una sonrisa

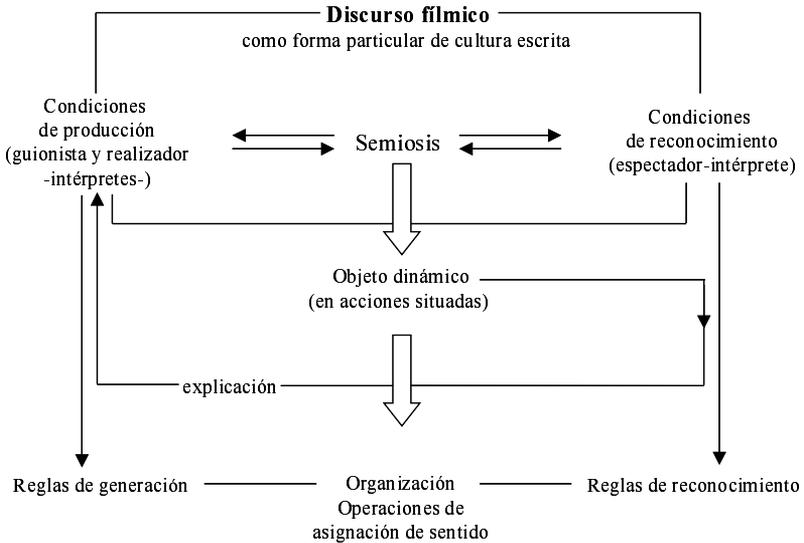
Bachiller: [sonríe] Entonces ahora usted es libre señora.

CONCLUSIÓN

En los tres filmes analizados se infiere la compleja red de relaciones que se establece entre el juego y el poder, y su funcionamiento en la semiosis de lo real social que históricamente ha signado a Venezuela, en donde se juega para adquirir poder, riqueza y hasta la autoridad. En éstos, en las distintas acciones situadas analizadas, juego y poder focalizan representaciones sociales apegadas al orden sagrado y trascendente, al orden legal y a una tercera posibilidad que ejerce el hombre como ser social y que implica el bien encerrado en el mal y viceversa, por la influencia natural del azar que está presente en toda ley que no es rígidamente exacta y cuya acción impone sólo un límite absoluto para el proceso de debilitamiento. Todas estas representaciones sociales referenciales del juego de envite y azar apuntan a la moralidad del ser social venezolano que lo comprometen en la construcción del mundo que representa este tipo de juego, alienándolo en términos de ser pensado y manipulado tanto por el juego mismo como por quien ejerce su poder, hasta llegar incluso a su destrucción, a pesar de que en algún momento en su vida como jugador se ubicara en la clasificación de los ganadores.

Juego y poder funcionan en una semiosis social compleja que atezca las relaciones existenciales entre los pares bien/mal, sagrado/profano, racionalidad/irracionalidad; mediados por intérpretes (*homo-sapiens/homo-videns*) para seguir los caminos del engendramiento sígnico del filme, que cada vez más hace que el espectador-intérprete complete lógicamente y analíticamente, todo lo que los personajes y sus acciones expresan del objeto filmico y su “realidad”.

El modelo interactivo comunicacional triádico que a continuación se presenta, constituye una síntesis explicativa de los procesos teórico-metodológicos utilizados para trabajar en la investigación, al mismo tiempo que, conforma en sí, una conclusión más.



Fuente: García de M., Irida (2001). Modelo interactivo comunicacional triádico.

Las fundamentaciones expuestas contribuyen a que se considere el discurso fílmico del cine de ficción/crónica como una forma particular de cultura escrita, en donde determinadas acciones situadas funcionan como modelo para el habla tanto del guionista y realizador cinematográfico como del espectador intérprete, cada uno en su momento y con reglas de producción diferentes. Esto ocurre porque la acción situada, aunque responda a la misma temática y contenido, funciona como habla referencial a nivel de producción y también de reconocimiento. Trabajada la acción situada como un recurso expresivo que pone de manifiesto, en este caso particular, el funcionamiento del juego de envite y azar y del poder y su relación en el comportamiento del individuo como ser social, se tiene que el valor social del poder en el individuo que pertenece a una determinada forma de vida engendra determinadas relaciones sociales con los otros individuos que conforman e interactúan en una determinada comunidad, según las condiciones variables contextuales.

El poder que tiene el juego de envite y azar consiste en formar, generalmente, perdedores en un período de tiempo suficiente, y el poder que se adquiere a través del juego, también por influencia del azar, tiende a perderse más tarde o más temprano al variar los medios y las circunstancias.

Anexo: Argumentos de las películas analizadas

La Oveja Negra, 1987

Una comunidad de rateros, carteristas y mendigos conviven en las instalaciones de un antiguo teatro (Cine Anauco) compartiendo todas las cosas materiales producto del robo y las experiencias sensibles de la vida. Ellos no improvisan la delincuencia, son sumamente organizados. Reciben de Nigua, líder de la pandilla órdenes detalladas acerca de lo que tienen que hacer, y también instrucciones del profesor esotérico a través de lo que dicen las cartas para tomar las precauciones necesarias a la hora de ejercer su oficio y a la hora de jugar para poder ganar. Hermes es el hijo de la Nigua y no se destaca mucho como ladrón. Éste se deja llevar por sus sentimientos homosexuales, y poco a poco se enamora de Evelio, uno de los líderes de la pandilla. El filme presenta una cruda realidad: los niños creciendo en un ambiente lleno de armas y delitos donde son entrenados para robar eficazmente. Se muestra una pandilla de ladrones con rasgos característicos de una familia que incluye ancianos, adultos, jóvenes y niños; también, la unidad, la solidaridad, la comprensión y el amor de una madre que pasa por encima de los errores o desviaciones de su hijo Hermes. El juego de azar está presente. Todos juntos, alrededor de la mesa juegan cartas y apuestan. También, gracias a los números que da el profesor esotérico para el loto, la Nigua gana un premio. Evelio se enamora de Sagrario (una prostituta) y decide traerla a vivir con la pandilla. Así ella pasa a formar parte de esta comunidad-familia, pero acarrea problemas para todos, pues anteriormente era amante de un policía que sigue obsesionado con ella y la persigue hasta que logra frustrar un gran robo a una joyería y matarlos a casi todos. En esta acción Hermes se interpone en la balacera para que no maten a Evelio. Sagrario y Evelio quedan juntos esperando el nacimiento de su hijo en la medianoche de navidad.

Río Negro, 1989

El tiempo histórico de la película se ubica entre 1912 y 1914. Al pueblo de San Fernando de Atabapo (Amazonas) llega un nuevo gobernador (Ricardo Osuna, interpretado por Daniel Alvarado) enviado por el General Gómez para reestablecer la autoridad del gobierno en la región, que hasta ahora estaba bajo el dominio de Teodosio Carrera. En efecto, el nuevo gobernador inicia una serie de cambios en San Fernando: apresa delante de todo el pueblo a Carrera, establece impuestos para todo, y trae la “civilización”. Las fachadas de las casas son pintadas, las calles son

limpiadas y llega al pueblo “La casa dorada”, que según el Coronel Fúnez no es más que “un motel, un garito, un foco de corrupción”. El Coronel Tomás Fúnez cuenta con un grupo de hombres (brigada policial), entre ellos Gonzalito, joven que él mismo cede al gobernador con el propósito de mantenerse informado de cada uno de los movimientos de éste. Fúnez se opone a un decreto del gobernador y le exige que lo revoque. La decisión final depende de una pelea de gallos. El que resulte ganador será definitivamente la autoridad en San Fernando. En esta pelea gana Fúnez, y Gonzalito mata al gobernador, instaurándose de inmediato el nuevo gobierno. Sin embargo, Fúnez se ve amenazado por el liderazgo de Gonzalito y lo mata, quemándolo junto a todos sus hombres, dentro de “La casa dorada”. El gobierno de Fúnez duró siete años. Mediante una canción se conoce el final de la historia, surge una nueva rebelión liderada por Arévalo Cedeño, quien tampoco cumple su sueño de derrocar al General Gómez.

Desnudo con naranjas, 1996

Desnudo con naranjas es el título de un cuadro. El personaje principal del filme, cuando niño es un huérfano que vive en un convento, y los curas descubren que tiene una enorme habilidad para la pintura. Es como si estuviera predestinado a ser pintor de santos. Pero, una de esas tantas guerras del siglo XIX lo arrastró del convento. Hubo un corte abrupto en su vida, de ser un niño predestinado a pintar, la Venezuela de entonces lo convirtió en un soldado. Al inicio de la película es un hombre de 40 años, le ha dedicado casi 30 años a la guerra. Es un hombre que ni siquiera tiene nombre, se llama según el rango que haya tenido en cualquiera de esas revoluciones. En algunas fue cabo, en otras fue sargento, al momento de la película es Capitán. Pero también es un hombre cansado de la guerra. Se supone que la película transcurre durante el momento preciso de la guerra federal. Por azares de esa misma guerra se hace de un talismán (bilongo) que le da suerte en el juego, por azares de la guerra conoce a una mujer que como él es un desecho de tanta revolución inconclusa, y van a huir por el Caribe. **Desnudo con naranjas** es la historia de un desertor, de un hombre que decide desertar de una Venezuela violenta y huye con su compañera muda, esperando ambos un golpe del azar. Se van con el bilongo, que como todo objeto mágico-religioso tiene su lado bueno y su lado malo. Suben al barco de un turco contrabandista que navega por el Caribe y se instalan en una isla (Curazao) donde tratan de vivir otra vida. Allí, el bilongo les permite ganar mucho dinero y obtener

posiciones, pero ellos nunca pueden huir completamente de sus fantasmas. Esos fantasmas los persiguen hasta que la muda toma la determinación de comprar el bilongo para salvar a Capitán del infierno, sacrificándose a sí misma. Finalmente, cuando la muda, ya anciana, le relata la historia de su vida al joven bachiller Agustín Guzmán, éste con una sonrisa le compra el bilongo, liberándola así del infierno.

Notas

1. Terceridades, significamos el pensamiento en términos peirceanos. Un pensamiento en signo que se puede conocer sólo a luz de los hechos exteriores o mediaciones culturales de orden social e histórico.
2. Signos pensamientos son los signos de la mente (connotativos) y signos sucesos son los que indican objetos y sucesos semióticos en el mundo mas allá de la mente del agente semiótico (denotativos).
3. El testigo según Foucault puede por sí sólo enunciar la verdad que vio, oponiendo la verdad al poder.
4. Luis Alberto Lamata (director del filme **Desnudo con naranjas**) en una entrevista realizada por Carmen Luisa Cisneros, para la Revista Encuadre N° 53, explica que el bilongo es un elemento mágico que consiste en un ombligo de recién nacido metido en una bolsita de cuero con una cuerda.

Bibliografía

- ANDACHT, F. 1992. "Los signos de Erving Goffman: Semiosis Microsocial". **Relaciones**. Separata 3:27-30, Montevideo (Uruguay).
- BRAVO, V. 1997. **Figuraciones del poder y la ironía**. Monteavila Editores Latinoamericanos. Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico de la Universidad de los Andes, Mérida (Venezuela).
- BRAVO, V. 1999. **Terrores de Fin de Milenio**. Edic. El libro de arena. Talleres Gráficos Universitarios. Universidad de los Andes, Mérida (Venezuela).
- ELIADE, M. 1973. **Mito y realidad**. Ediciones Guadarrama, S.A., Madrid (España).
- FOUCAULT, M. 1983. **La verdad y las formas jurídicas**. Edit. Gedisa S.A., Barcelona (España).

- JAMES FIGAROLA, J. 1999. **Los sistemas mágico-religiosos cubanos: principios rectores**. Edición de la Unidad Regional de Ciencias Sociales y Humanas para América Latina y el Caribe, UNESCO, Caracas (Venezuela).
- LA BIBLIA LATINOAMERICANA. 1992. Edición pastoral. Coedición de Ediciones Paulinas y Editorial Verbo Divino (España). Impresa en Grabados Nacionales C.A., La Victoria (Venezuela).
- MARINIELLO, Silvestra. 1999. **Pier Paolo Pasolini**. Ediciones Cátedra, S.A., Madrid (España).
- MERRELL, F. 1998. **Introducción a la Semiótica de C. S. Peirce**. Edición de La Universidad del Zulia en coedición con la Asociación Venezolana de Semiótica, Maracaibo (Venezuela).
- PASOLINI, P. 1969. **“La lengua escrita de la acción”**. Ideología y Lenguaje Cinematográfico. Comunicación 1. Maribel, Artes Gráficas, Madrid (España).
- RIVAS, M. 2001. “La semiosis: un modelo dinámico y formal de análisis del signo”. **Razón y palabra** N° 21. Revista electrónica. http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n21/21_mrivas.html.
- USLAR PIETRI, A. 1992. **De una a otra Venezuela**. Monteavila Latinoamericana, C. A. Caracas (Venezuela).
- VERÓN, E. 1996. **La semiosis social**. Editorial Gedisa, S.A., Barcelona (España).