

ES Videoensayo. Cruces semánticos entre imaginarios: Luis Buñuel y Zelda BOTW

EN Video essay. Semantic crossings between imaginaries: Luis Buñuel and Zelda BOTW

ITA Video-saggio. Incroci semantici tra immaginari: Luis Buñuel e Zelda BOTW

FRA Essai vidéo. Croisements sémantiques entre imaginaires : Luis Buñuel et Zelda BOTW

POR Videoensaio. Cruzamentos semânticos entre imaginários: Luis Buñuel e Zelda BOTW

David Serra Navarro

Videoensayo. Cruces semánticos entre imaginarios: Luis Buñuel y Zelda B O T W

Recibido: 29/05/2023; Aceptado: 26/12/2023; Publicado en línea: 01/01/2024.

<https://doi.org/10.15446/actio.v8n1.112321>



DAVID SERRA

NAVARRO

Doctor en Comunicación de la
Universidad de Girona, España.

Licenciado en Bellas Artes de
la Universidad de Barcelona.

Artista e investigador en
entornos virtuales.

Correo electrónico:

david.serranavarro@udg.edu

Página web:

<https://kennethrusso.net/>

 0000-0001-7062-647X

RESUMEN (ES)

Este ensayo audiovisual explora las relaciones entre objetos simbólicos y sus inherentes metáforas a partir de un diálogo intersubjetivo compuesto por fragmentos clave de la filmografía de Luis Buñuel y el videojuego *Zelda Breath of the Wild*. Se centra en la praxis surrealista, de asociación y yuxtaposición de ideas en la construcción de relatos, donde el espectador completa el marco de nuevas significaciones. La siguiente propuesta quiere abordar, de forma contemporánea, las conexiones semánticas entre dos géneros aparentemente distanciados.

PALABRAS CLAVE: *simbología, Luis Buñuel, Zelda BOTW, surrealismo, intersubjetividad.*

ABSTRACT (ENG)

This audiovisual essay explores the relationships between symbolic objects and their inherent metaphors through an intersubjective dialogue composed of key fragments of Luis Buñuel's filmography and the video game *Zelda Breath of the Wild*. It focuses on the surrealist praxis of association and juxtaposition of ideas in the construction of stories, where the viewer completes the framework of new meanings. The following proposal wants to address, in a contemporary way, the semantic connections between two apparently distanced genres.

KEYWORDS: *symbolology, Luis Buñuel, Zelda BOTW, surrealism, intersubjectivity.*

RIASSUNTI (ITA)

Questo saggio audiovisivo esplora le relazioni tra gli oggetti simbolici e le loro metafore intrinseche attraverso un dialogo intersoggettivo composto da frammenti chiave della filmografia di Luis Buñuel e del videogioco *Zelda Breath of the Wild*. Si concentra sulla prassi surrealista di associazione e giustapposizione di idee nella costruzione di narrazioni, in cui lo spettatore completa il quadro di nuovi significati. La proposta che segue intende affrontare, in chiave contemporanea, le connessioni semantiche tra due generi apparentemente distanti.

PAROLE CHIAVE: *simbolismo, Luis Buñuel, Zelda BOTW, surrealismo, intersoggettività.*

RÉSUMÉ (FRA)

Cet essai audiovisuel explore les relations entre les objets symboliques et leurs métaphores inhérentes à travers un dialogue intersubjectif composé de fragments clés de la filmographie de Luis Buñuel et du jeu vidéo *Zelda Breath of the Wild*. Il se concentre sur la pratique surréaliste de l'association et de la juxtaposition d'idées dans la construction de récits, où le spectateur complète le cadre de nouvelles significations. La proposition suivante vise à aborder, de manière contemporaine, les connexions sémantiques entre deux genres apparemment éloignés.

MOTS-CLÉS : *symbolisme, Luis Buñuel, Zelda BOTW, surréalisme, intersubjectivité.*

RESUMO (POR)

Este ensaio audiovisual explora as relações entre objetos simbólicos e suas metáforas inerentes por meio de um diálogo intersubjetivo composto de fragmentos importantes da filmografia de Luis Buñuel e do videogame *Zelda Breath of the Wild*. Ele se concentra na práxis surrealista de associação e justaposição de ideias na construção de narrativas, em que o espectador completa a estrutura de novos significados. A proposta a seguir visa abordar, de forma contemporânea, as conexões semânticas entre dois gêneros aparentemente distantes.

PALAVRAS-CHAVE: *simbolismo, Luis Buñuel, Zelda BOTW, surrealismo, intersubjetividade.*



Enlace a videoensayo Cruces semánticos entre imaginarios: Luis Buñuel y Zelda BOTW: <https://youtu.be/r7vuMv5es5A>

LA PENETRANTE OBRA DE LUIS Buñuel (1900-1983) ha sido ampliamente considerada y estudiada a lo largo de estos años. Su producción artística, más allá del propio movimiento surrealista, sigue siendo un referente cinematográfico universal en donde se encuentra un misterio inquietante y mágico, y una mirada crítica de la sociedad. Desde *Un perro andaluz* (1929) hasta *Cet obscur objet du désir* (1977), pasando por *Viridiana* (1961) o *Simón del desierto* (1965), la obra de Buñuel abre múltiples interrogantes e interpretaciones sobre los símbolos recurrentes que aparecen a lo largo de su filmografía e, inevitablemente, el significado contextual que guardan sigilosamente. Como cita Agustín Sánchez Vidal, «el surrealismo no hace más que animar la realidad actual con todo tipo de símbolos ocultos» (1988, p. 197), y ese es el arma conceptual que utiliza Buñuel para convertirla en una «auténtica realidad» y que aparezca en la pantalla sin las máscaras creadas por la «tradicional chorrada poética».

En este sentido, analizar las películas del mago de Calanda desde lo simbólico nos lleva a una polémica muy debatida; por un lado, entendiendo la aparición de los objetos-símbolos como una colección del absurdo, de la irracionalidad cotidiana que nos conecta con el mundo

y, por otro lado, con la lógica de Epstein, descubriendo la sensibilidad intelectual, con sus fobias y filias, que nos permite visibilizar, a pesar de la negación pública del propio Buñuel, una serie de ideas interrelacionadas que cristaliza la función simbólica y crítica de los objetos. En esta línea encontramos un bestiario y unos objetos que se repiten «casualmente» ante el espectador atento, y que nos llevan a preguntas como: ¿las gallinas son un referente de lo irracional? ¿Qué esconde la caja en *Belle de jour* (1967)? ¿Son las manzanas de *Le journal d'une femme de chambre* (1964), de *Cela s'appelle l'aurore* (1955), o de *Tristana* (1970) el deseo? Pianos, bolsos, cuerdas... Quizá la estrategia no es otra que el objeto sea un conector con una metáfora transversal, que es aquello que nos acerca a explicar imágenes explícitas como la fusión de sexo y muerte (*L'âge d'or*, 1930; *Los olvidados*, 1950; o *El bruto*, 1953), así como la carga conceptual asociada a la noción de isla (*Robinson Crusoe*, 1954), o en relatos aleatorios que se refieren a sí mismos en el propio título (*Le fantôme de la liberté*, 1974).

El siguiente video ensayo parte del imaginario de Buñuel, el ojo crítico, y sigue la misma fórmula de yuxtaposición idea-imagen que utilizó el director, pero en este caso asociaremos fragmentos clave de su filmografía con el icónico videojuego *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Se contraponen *machinima* y filmografía, es decir, la relación que se establece entre el argumento interactivo del usuario-personaje (Link) y su objetivo (la gran metáfora de Zelda) en el mundo amenazado de Hyrule con el universo Buñuel. Se muestra una serie de coincidencias formales atemporales entre ambos géneros que el propio espectador solo puede percibir a partir de la oposición e interrelación objetual y en su vertiente narrativa y/o sonora. Aunque la obra maestra de Satoru Takizawa y Eiji Aonuma se presenta a través de un prisma fantástico, y sin referencias explícitas al sexo, ni la religión o cualquier contenido reprochable en el mercado, la conexión entre ambas realidades potencia su aspecto simbólico y descubre asociaciones para nuevas significaciones.

Retomamos así, en un diálogo contemporáneo, el manifiesto surrealista de André Bretón:

Todo lleva a creer que en el espíritu humano existe un cierto punto a partir del cual la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incommunicable, lo alto y lo bajo, ya no son vistos como contradicciones. Será inútil tratar de encontrar en la actividad surrealista un motivo que no sea la esperanza de encontrar este punto (1995, p. 163).



Figura 1. Link con cuco en cabeza. Colección personal del autor

CONTEXTO/INTERPRETACIÓN

El popular videojuego para Nintendo Switch, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), y su última entrega *Tears of the Kingdom* (2023) han sido objeto de múltiples interpretaciones, ya sea analizando su narrativa de acuerdo con la ideología colonialista (Hutchinson, 2021) o en su trasfondo religioso (Pearson, 2019). El jugador, Link, tiene como aparente objetivo devolver el orden sobre el caos y experimentar en un arco narrativo basado en la pugna del bien contra el mal. En su exploración en primera persona descubrirá ciertas analogías con el imaginario de la cultura cristiana, por ejemplo, la apariencia virginal de la princesa Zelda; la Trifuerza, Din, Nayru y Farone, que nos remite a la Santísima Trinidad; las estatuas donde tendremos que rezar para obtener corazones de vida o la propia resurrección de Link, que da paso al inicio de la aventura.

En paralelo, si nos adentramos en la filmografía de Luis Buñuel, cabe destacar la relevancia que adquieren los símbolos de la religión católica, ya que son determinantes para entender su obra. Las alusiones directas a la cristiandad impregnaron de forma obsesiva sus relatos y, como apunta Manuel Alcalá:

Buñuel fue pues un hombre de contradicción en quien se afirmaban, negaban y contraponían, simultánea o sucesivamente, múltiples escalas de valores. De semejante actitud hizo su divisa personal y ahí radicaba gran parte de su

genial dinamismo. Pues bien, tal vez la zona de su ser donde se refleja más intensamente tal dialéctica es la relativa a la fe en Dios y a la negación del mismo: creencia y ateísmo (1994, p. 33).

En este primer reflejo, en el que tanto jugador como espectador comparten una experiencia de corte sacramental, nos vemos sumergidos en un conjunto de objetos conductores de significados, ya sea para articular una misión interactiva o para avanzar en el relato. Precisamente esta creación de recorridos dentro de un paisaje de signos, refiriéndonos a la noción de *semionauta* de Nicolas Bourriaud (2009), es el que da forma a este videoensayo que se alimenta de bestiarios, huellas culturales e intersubjetividades.

Siguiendo esta conexión como punto de partida, es significativo poder contraponer visualmente diferentes elementos y secuencias de forma estratégica porque, pese a su distancia contextual, podemos establecer un marco de relaciones más profundo que actuaría como una única pieza:

Una danza colectiva tiene, claro está, una composición orgánica de los bailarines y una composición dialéctica de sus movimientos, no solo lentos y rápidos sino también rectos y circulares, etc. Pero al tiempo que se reconocen estos movimientos es posible extraer o abstraer de ellos un solo cuerpo que sería «el» bailarín, el cuerpo único de todos los

bailarines, y un solo movimiento que sería «el» fandango de L'Herbier, el movimiento, hecho visible, de todos los fandangos posibles (Deleuze, 1984, p. 66-67).

Si bien, a nivel interpretativo, un determinado código es necesario para evitar un mero *flatus vocis* 'expresión vacía' (Eco, 1987), la intención de este audiovisual es crear una dialéctica, un espacio intersticial en el que fluya la correlación semiótica como proceso de nuevas

producciones; un encuentro, una mirada donde sea posible sobreponer diversos niveles de lectura para llegar a una «costruzione astratta» (Calabrese, 1999).

A modo de código iniciático, desvelamos sintéticamente en la siguiente tabla algunos conceptos-espejo del audiovisual y la línea de tiempo donde aparecen:

Tabla 1. Relación conceptos-secuencias en línea de tiempo

Minuto	Luis Buñuel	Zelda BOTW
00:23-00:32	Buñuel: «Yo soy enemigo de la ciencia y amigo del misterio» (Aub y Buñuel, 1985, p. 60).	Los guardianes son antigua tecnología Sheikah corrompida por Ganon. La industrialización sobre Hyrule representa una amenaza.
00:33 - 01:02	De los gallos y gallinas devienen elementos que denotan irracionalidad, y que se asocian a la idea de traición (Sánchez, 1993).	Los cucos (gallinas) forman parte de la identidad de la serie. Estos pueden acabar con nosotros, tanto como lo hacen con nuestros enemigos.
01:03-01:33	Buñuel: «El oso era la Unión Soviética que tenía sitiada a la burguesía, y así la película quedaba enciclopédicamente explicada» (Pérez y Colina, 1993, p. 129).	Link puede capturar, domar y montar osos, pero, a diferencia de los caballos, pueden atacarlo o puede comérselos.
01:34-01:47	En <i>Viridiana</i> se reproduce la pintura mural <i>La última cena</i> de Leonardo da Vinci (1495).	Refectorio del Castillo de Hyrule. Zona previa antes del combate con el mal que encarna Ganon.
02:06-02:35	«A partir de la ascensión a la columna, la vida de Simeón discurriría con bastante monotonía, ocupada por rezos y bendiciones a quienes acudían ante él...» (Salvador, 2007, p. 334).	Al iniciar su aventura, Link se verá guiado por una voz a una estructura enterrada en el suelo y cubierta por la naturaleza en la meseta de los albores. Esta estructura, la torre de la meseta, que presenta una terminal, se activará al entrar en contacto con la piedra Sheikah.
02:36-04:15	La isla como concepto de utopía/distopía. Recordemos las obras de Tomás Moro, la <i>Atlántida</i> de Platón o <i>El señor de las moscas</i> de William Golding.	
04:41-05:20	«el hombre como caja de muchos fondos que nos diera Bretón en su primer manifiesto surrealista» (Fuentes, 1993, p. 70).	«La leyenda cuenta que la máscara fue usada por una tribu misteriosa como un amuleto para sus rituales, pero, siendo que de ella emergía un poder maligno que atrapaba y condenaba a todo aquel que la portara, fue sellada en las sombras eternamente, previniendo así grandes catástrofes provocadas por su mal uso» (<i>The Legend of Zelda Wiki</i> , s. f.)
05:21-06:16	Escena final de <i>Cela s'appelle l'Aurore</i> (1955). Música de Joseph Kosma.	Kass, el Orni trovador. Cuenta historias de Hyrule a través de su acordeón. Koji Kondo, compositor <i>Kass' Theme</i> .
08:14-09:34	Buñuel: «El erotismo es un placer diabólico y se relaciona con la muerte» (Pérez y Colina, 1993, p. 132); «la cámara de Luis Buñuel, que graba a nivel del inconsciente surrealista, sin represiones, ni límites, termina finalmente narrando historias donde el encuentro sexual se torna imposible» (Makma, 2015, 16 de febrero).	Link se establece como un personaje andrógino; «los juegos <i>Legend of Zelda</i> de Nintendo permiten espacios imaginativos para los niños queer» (Pugh, 2018, p. 226).

REFERENCIAS

- ALCALÁ, M. (1994). ¿Teísmo anónimo de un ateísmo explícito? En XXIII Encuentro Internacional de Cine. Camino y encuentro con Luis Buñuel. Encuentro Internacional de Cine de Burgos.
- AUB, M. y Buñuel, L. (1985). *Conversaciones con Buñuel: seguidas de 45 entrevistas con familiares, amigos y colaboradores del cineasta aragonés*. Aguilar.
- BERMÚDEZ, X. (2000). *Buñuel: espejo y sueño*. Edición de la Mirada.
- BOURRIAUD, N. (2009). *Radicante* (Michèle Guillemon, traducción). Adriana Hidalgo.
- BRETON, A. (1995). *Manifestos del surrealismo*. Editorial Labor.
- BUÑUEL, L. (1973). *El discreto encanto de la burguesía*. Aymá.
- BUÑUEL, L. (1978 [1962, marzo 18]). *Comentarios sobre Viridiana*. New York Times. Ed. Kyrios.
- BUÑUEL, L. (2000). Notas sobre la realización de *Un perro andaluz*. En torno a Buñuel. *Cuadernos de la Academia*, 7-8.
- BUÑUEL, L., Xifra, J. (ed.) (2022). *Obra literaria reunida*. Cátedra.
- BUÑUEL, L.; Xifra, J. (ed.). (2022). *Le chien andalou et autres textes poétiques*. Gallimard.
- CALABRESE, O. (1989). *Cómo se lee una obra de arte*. Cátedra.
- CESARMAN, F. (1976). *El ojo de Buñuel*. Anagrama.
- DELEUZE, G. (1984). *La imagen-movimiento*. Paidós.
- ECO, U. (1987). *Lector in fabula*. Lumen.
- EIJI, A. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [versión switch]. [Videojuego]. Nintendo, Nintendo Entertainment Planning & Development.
- FUENTES, V. (1993). *Buñuel en México*. Editorial Instituto de Estudios Turolenses.
- GUBERN, R. (1999). *Proyector de luna*. Anagrama.
- HUTCHINSON, R. (2021). *Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. *Game Studies*, 21(3).
- MAKMA (2015, 16 de febrero). Buñuel, la imposible relación sexual. Makma. *Revista de artes visuales y cultura contemporánea*. <https://www.makma.net/bunuel-la-imposible-relacion-sexual/>
- PEARSON, A. M. (2019). The Legend of Zelda: A Religious Record. *Scientia et Humanitas*, 9, 21-33.
- PÉREZ Turrent, T. y Colina, J. (1993). *Buñuel por Buñuel*. Plot.
- PRÉCIGOUT, V. (2017). *Zelda - Chronique d'une saga légendaire: Tome 2 - Breath of the Wild*. Third Éditions.
- PUGH, T. (2018). The Queer Narrativity of the Hero's Journey in Nintendo's The Legend of Zelda Video Games. *Journal of Narrative Theory*, 8(2), 225-251.
- SALVADOR, F. (2007). Una imagen filmica rigurosa de la Antigüedad tardía: «Simón del desierto» de Luis Buñuel. *Habis*, 38, 329-343.
- SÁNCHEZ Vidal, A. (1988). *Buñuel, Lorca, Dalí: el enigma sin fin*. Editorial Planeta.
- SÁNCHEZ Vidal, A. (1993). *El mundo de Luis Buñuel*. Caja de Ahorros de la Inmaculada Aragón.
- TESSON, C. (1995). *Luis Buñuel*. Cahiers du Cinéma.
- THE Legend of Zelda Wiki. (s. f.). Máscara de Majora. <http://tinyurl.com/ysakh89l>
- XIFRA, J. (2020). *Buñuel et le cinéma*. Nouvelles Éditions Place.

FILMOGRAFÍA

- BUÑUEL, L. (Director). (1929). *Un perro andaluz* [película]. Luis Buñuel.
- BUÑUEL, L. (Director). (1950). *Los olvidados* [película]. Ultramar Films.
- BUÑUEL, L. (Director). (1953). *Él* [película]. Ultramar Films.
- BUÑUEL, L. (Director). (1954). *Robinson Crusoe* [película]. Óscar Dancigers, Henry F. Ehrlich y George Pepper.
- Buñuel, L. (Director). (1956). *Así es la aurora* [película]. Laetitia Film /Les Films Marceau

BUÑUEL, L. (Director). (1958-1959). *Nazarín* [película].
Manuel Barbachano Ponce.

BUÑUEL, L. (Director). (1961). *Viridiana* [película]. Unión
Industrial Cinematográfica (UNINCI) y Films 59.

BUÑUEL, L. (Director). (1962). *El ángel exterminador*
[película]. Producciones Gustavo Alatriste.

BUÑUEL, L. (Director). (1964-1965). *Simón del desierto*
[película]. Producciones Gustavo Alatriste.

BUÑUEL, L. (Director). (1966-1967). *Belle de jour* ‘Bella de
día’ [película]. Robert et Raymond Hakim, Paris Film
Productions y Five Film.

BUÑUEL, L. (Director). (1969). *La Vía Láctea* [película].
Greenwich Films Production (Francia) y Fraisa (Italia).

BUÑUEL, L. (Director). (1970). *Tristana* [película]. Época
Films, Talía Films, Selenia Cinematográfica y Les Films
Corona.

BUÑUEL, L. (Director). (1974). *El fantasma de la libertad*
[película]. Greenwich Film Productions.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.

Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

