

Cine no narrativo: estudio exploratorio sobre su interpretación y semiótica.

Non-narrative cinema: exploratory study on its interpretation and semiotics.

Juan Manuel Arriaga Benítez

Universidad Nacional Autónoma de México. (MÉXICO)

CE: hector_aquiles_apolo@hotmail.com

ID ORCID: 0000-0002-7775-0294



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Recepción: 01/04/2021

Revisión: 21/05/2021

Aprobación: 15/06/2021

Resumen:

El presente artículo pretende aportar información concisa y útil acerca de un género cinematográfico sumamente apreciado por la crítica: el cine no narrativo. Para ello, en una primera parte se resaltan los fundamentos teóricos, sobre todo antropológicos, que dan a las películas no narrativas su carácter central, tanto estructural como elocutivo, como reflejo de un arte que reproduce el origen de los mitos; en una segunda parte se ofrecen ejemplos concretos de su funcionamiento con base en esos fundamentos y se infieren los modos en que esas películas son recibidas por la audiencia; finalmente, se concluye cuál ha sido la influencia e importancia de este tipo de cine a lo largo de la historia y se explora el posible futuro de este tipo de cine. El método empleado es inductivo y cualitativo, por lo que la interpretación personal tiene primacía en este trabajo.

Palabras clave: Narratología. Mito. Género cinematográfico. Antropología.

Abstract:

This paper pretends to provide concise and useful information about a film genre highly appreciated by critics: non-narrative cinema. To do so, the first part highlights the theoretical foundations, especially anthropological, which give non-narrative films their central character, both structural and elocutive, as a reflection of an art that reproduces the origin of myths; the second part offers concrete examples on its functioning based on those foundations and the ways in which these films are received by the audience are inferred; finally, it is concluded which has been the influence and importance of this cinema in the history and it is explored how the future of this type of cinema is likely to be. The method used is inductive and qualitative, so personal interpretation has primacy in this work.

Keywords: Narratology. Myth. Film genre. Anthropology.

Introducción

El presente artículo es el resultado de un conjunto de disquisiciones que conforman una interpretación semiótica sobre el tipo de películas que no ponen énfasis en la narración como móvil de su expresión, sino en su formulación onírica y en su apuesta particular por inducir ideas que pueden prestarse a interpretaciones muy diversas (interpretación subjetiva).

Siendo este el caso, se debe determinar que la naturaleza del estudio diseñado en el presente artículo es exploratorio, pues el alcance teórico es considerablemente limitado al respecto y más allá del que se tiene sobre investigaciones que abordan un filme en particular o el estilo de su director, como las de Patterson (2011) o Abdiouene (2014); dicho sea para constar la idea de la imagen sobre la narración como parte de la semiosis cultural a la que se abocan las películas no narrativas, el cimentar el cine no narrativo en torno a la figura o a la visión de un director resulta ser especialmente equívoco, dado que es posible afirmar con Deleuze que el verdadero lenguaje cinematográfico es el que resulta del montaje (1983, p. 2, y 44-45). Esto es importante, dado que en este trabajo se intentará rastrear el origen no narrativo del cine como receptor de la semiótica del mito, por lo que la imagen y el significado que se desarrolla con la edición de los planos obtenidos se consideran fundamentales para estudiarlo (Metz, 1974, p. 38-39).

Al ser, pues, una investigación exploratoria, el método que se emplea es inductivo bajo un enfoque cualitativo. Se han tomado en consideración, para cimentar las observaciones, un conjunto de películas que resultan paradigmáticas al respecto, además de que sus respectivas propuestas de estructura y elocución se consideran completas, es decir, obras consolidadas y provistas de una intención *a priori* incidente en la reacción emocional más que en la expectativa narratológica creada por la trama.

Finalmente, en el presente trabajo se notará una tendencia a la especulación y la conjetura, no porque falte una sustancia teórica más sólida para realizar aportes sólidos sobre el tema, sino porque especular y conjeturar son precisamente el resultado más determinante de un tipo de cine que se aboca a representar aquellas formas a las que es posible calificar como “oníricas”, es decir, propias de sueños y fantasías que pretenden romper con la linealidad o la secuencialidad de las formas narrativas.

Al hablar de cine no narrativo, considerando lo anterior, tal vez surja cierta ambigüedad sobre lo que significa narración; de hecho, parte de las películas no narrativas poseen cualidades o elementos narrativos que pueden considerarse secuenciales. Sin embargo, a fin de soslayar equívocos o

contradicciones generadas por el término usado, se debe tomar por “cine no narrativo” aquel conjunto de películas cuyas estructuras generales o parciales rompan el esquema lógico del razonamiento lineal o secuencial a fin de incidir más subjetivamente en la mente del espectador y amoldar la cinta a su propia interpretación.

Como se verá hacia el final del artículo, es precisamente esta cualidad uno de los principales focos de influencia que se han tomado cuando una película narrativa pretende cierto efecto en su audiencia.

Semiótica del mito: aproximación a la interpretación *a-narrativa*

A lo largo de la historia del cine, ha surgido un conjunto de películas que carecen de una narrativa como tal. No es que se trate de cintas sin trama o sin un paradigma conductor de lo que se expone en pantalla, sino que más bien su lógica obedece a estructuras que se asemejan a los ensueños y las experiencias oníricas que, una vez plasmadas en el medio audiovisual, adquieren particulares efectos de fotografía, montaje y ritmo, sin mencionar que la interpretación de su significado es especialmente subjetivo; es posible decir, por ello, que se trata de películas *a-narrativas*, es decir, se asemejan a aquellos procesos culturales de transmisión de información anterior a las técnicas narrativas, cuando la semiótica cultural de una sociedad usaba dioses y héroes como símbolos y alegorías carentes de narración, fenómeno que se ha repetido tanto, que se puede rastrear hasta los orígenes mismos de la humanidad.

Para estudiar y dar a entender mejor esta idea, es preciso que nos remontemos al concepto de *mito*. Los estudios sobre *mito* son muy diversos, por lo que abarcarlos todos excede el propósito del presente trabajo; sin embargo, en lo que se refiere al núcleo de su concepto, existen coincidencias teóricas que permiten una síntesis de lo que este vocablo tan polisémico significa. Por ello, según me ha parecido, quien expone mejor el significado de la palabra *mito* en ese sentido es el antropólogo Joseph Campbell, cuyos estudios han repercutido precisamente en las nociones contemporáneas sobre narración cinematográfica, sobre todo a raíz del volumen de Christopher Vogler, *The writer's journey* (2007).

Campbell, en *A hero with a thousand faces* (1972), parte de una premisa singular que puede considerarse el punto central de su teoría, el cual explica por igual las coincidencias culturales que se han mencionado anteriormente y la naturaleza de esa propiedad *a-narrativa* de los mitos:

El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique. Pero en el sueño las

formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad. (1972, p. 19).

Al llamar *a-narrativa* a esa propiedad del mito que caracteriza a una colectivización de los arquetipos, más que nada se resalta que el mito es anterior a la narrativa, no tanto que carezca de ella. Tal como los conocemos en la actualidad, los mitos han sido el soporte de géneros literarios, como el teatro o la épica, que constituyen verdaderos compendios de narración de hechos, pero en el aspecto psicológico, antes de la invención de un sistema de escritura, es válido más bien afirmar que el mito precede a la narración. La naturaleza secuencial y lógica de una narración convierte a los mitos, dentro del espacio de comunicación no escrita de una sociedad, en alegorías y símbolos que son de dominio público (Don Cupitt, citado por Abdiouene, 2014, p. 16), por lo que las transformaciones que conllevan a dejar registro de los mitos (es decir, cuando ya una sociedad comienza a desarrollar la escritura), permiten que éstos puedan ser materia de composiciones narrativas.

Para decirlo con Carrillo Canán, “el ‘habla’ original no es, ni lejanamente, una narrativa” (2009, p. 8), por lo que la noción formular que contiene propiamente un desarrollo secuencial del mito adviene sólo con esa transformación social de una colectivización oral a una fragmentación (el término es usado por el propio Carrillo Canán) escrita: se reconocen ya símbolos para los fonemas, se traza una lógica secuencial para una acción otrora comprendida en el terreno del ritual y se asientan versiones *canónicas* de aquellos símbolos y arquetipos. Al respecto, Alés Sancristóbal habla de 3 eras de comunicación: “la era *oral*, la era *escrita* y la era *mediática*” (2008, p. 9); y más adelante afirma lo siguiente:

La transmisión de la información (la creación de ficción también lo es) en nuevos soportes no solo redundan en aspectos de caracterización tecnológica, también el nuevo soporte imprime un carácter nuevo tanto a la estética como a la ética de los contenidos, e incluso, más allá, conlleva una revisión de la noción de ‘realidad’ (p. 9.).

Mientras tanto, Lotman coloca “el nacimiento del cine artístico” como el 4 estadio en “la historia de la influencia de la mitología sobre el arte” (1996, p. 134), lo que permite establecer que, en efecto, los temas recurrentes del cine siguen apostando por una personalización de las ideas tradicionales en las que se

fundamenta una cultura. La idea del *monomito* de Campbell adquiere, por lo tanto, un sentido más acabado siguiendo esta noción.

Esta coyuntura antropológica y cultural que hemos trazado sobre los análisis de narrativa mitológica resulta crucial para entender, pues, la idea de que existan películas sin una narrativa de lógica racional, lineal y secuencial, pero, sobre todo, para entender la complejidad de sus aportaciones, aun cuando no lo parezca. Al visionar *Zérkalo (El espejo)* de Andrei Tarkovsky (1975), *La montaña sagrada* de Alejandro Jodorowsky (1973) o *The tree of life* de Terrence Malick (2011), uno es incapaz de advertir que la trama, a través de su montaje y su fotografía, tiene la intención de transportar al espectador a un ambiente cuya importancia radica en las imágenes que se observan y la composición seleccionada para darles un significado, descartando *ipso facto* el énfasis directo en la historia, es decir, en la narración, como la entendemos comúnmente, secuencial al estilo inicio-desarrollo-desenlace. Y es que, como afirma Tom Gunning (citado por Littau, 2002, p. 37), en los orígenes del cine una película del estilo de *Arriveé d'un Train*, una de las primeras proyectadas frente a una audiencia, creaba una ilusión capaz de confundir la realidad con la imagen, tal como sucede con el mito. En ese sentido, el mito y la imagen cinematográfica *a-narrativa* adquieren la connotación de una ilusión y promueven su condición estática y atemporal.

Sobre esta idea, nuevamente Carrillo Canán, al analizar la relación entre los mitos y las tendencias narrativas en los paradigmas cinematográficos, se aventura a prescribir lo siguiente:

[...] la nueva producción espectacular hollywoodense, centrada en la espectacularidad por la espectacularidad misma, así como la importancia creciente del llamado videoclip entre las nuevas generaciones, señalan en la dirección de un debilitamiento de la dimensión narrativa del cine y la imagen móvil en general. En tales condiciones es posible reconsiderar las posibilidades de explorar una cinematografía en la que lo principal sean la imagen y el ritmo al margen de toda narrativa (2009, p. 10-11).

Igualmente insoslayable, es el sentido que poseen las películas no narrativas: su interés por generar una suerte de sobreinterpretación tal, que prácticamente cada individuo puede ajustarla a su propia visión subjetiva de arte. Esta aseveración es especialmente importante si consideramos que el término *sobreinterpretación* supera las convenciones formularias de la mera interpretación; *sobreinterpretar* es también una acción intelectual que permite encontrar nuevos caminos de creación artística. Jonathan

Culler, citando a Booth, reconoce que “puede ser muy importante y productivo plantear preguntas que el texto mismo *no* fomenta hacer sobre sí mismo” (1997, p. 133). En ese sentido, el cine no narrativo, por ende, se adscribe al concepto de *deconstrucción* que Umberto Eco ofrece según Culler: “un texto significa lo que un lector quiera que signifique (1997, p. 139).

Estas consideraciones se analizan más a profundidad en la siguiente parte.

Cualidades del cine no narrativo: multi-interpretación y amoldamiento subjetivo

Lo interesante de todo lo que se ha dicho hasta ahora es que, con respecto al cine, el tipo de películas no narrativas abren posibilidades muy variadas de interpretación y, sobre todo, exploran facetas diversas de lo que podemos considerar propiamente “hacer cine”. El subtexto en ellas funciona como un abanico de opciones que no se restringe a un paradigma teórico desde el cual deducir un significado y el concepto de película, antaño nítido en cuando a narración de acciones a través de imágenes, se torna, bajo estas premisas, difuso y ambiguo.

2001: A space odyssey, una película con este carácter no narrativo, es un ejemplo formidable de las posibilidades de interpretación. Considérense las dos tomas que muestran, mediante una elipse, dos épocas de la humanidad en las que se usaban herramientas distintas: la primera fue aquella con la que los primitivos homínidos luchaban y golpeaban (**Imagen 1**), mientras que la segunda fue una con la que los humanos del futuro podrán viajar por el espacio (**Imagen 2**).

Imagen 1



Imagen 2



Tomas paralelas de *2001: A Space Odyssey* en los que Kubrick cifra un peculiar mensaje que ofrece diversas interpretaciones.

Fuente: Kubrick, *2001: A Space Odyssey*. 1968.

Si vemos ese montaje como una elipsis meramente temporal podremos extraer un significado simplemente evolutivo, afirmando entonces que la película busca “humanizar” al público, al permitirle ver hacia un pasado y un futuro equidistantes, colocando al ser humano como al centro del esquema semiótico, es decir, como el único ser capaz de transformar la naturaleza para sobrevivir (Abdiouene, 2014, p. 22); sin embargo, desde una perspectiva en la que se considera al mito tal como hemos inferido de Campbell y de los estudios psico-antropológicos, veremos que la interpretación diverge: el cambio de escena ya no es una elipsis temporal, sino onírica, cuyo significado tiende representar el deseo humano por trasgredir sus propias limitantes, para lo cual las herramientas, sean las primitivas o las que emulan la inteligencia, adquieren el mismo valor como extensiones de nuestro ser capaces de ayudarnos a transformar la naturaleza.

Patterson (2011, p. 444) afirma, de hecho, que Kubrick describía su filme como un “sueño controlado”; en este aspecto, es posible entonces inferir que el director mismo tiene una directriz clara sobre lo que pretende lograr en la audiencia y el tipo de lenguaje que soporta un visionado de esa película, sobre todo porque el inicio tiene un peculiar impacto en el aspecto de los componentes tonales que acompañan la música (p. 451).

Lo que Carrillo Canán, cuando fundamenta una analogía entre mito y cine no narrativo, establece al decir que “aún el cine como secuencia de imágenes no tiene por qué estar estructurado narrativamente, es decir, de manera secuencial” (2009, p. 9), ilustra este punto: una secuencia de imágenes no implica

secuencia de tiempo, así como secuencia de tiempo no implica, entonces, narración. Por ende, el ejemplo de la película de Kubrick (1968) tiene un funcionamiento más simbólico que temporal; el montaje no ofrece, pues, una elipsis narrativa, sino que transmite una noción *a-narrativa* de lo que implica idear una tecnología nueva.

Siguiendo esta lógica de interpretación caleidoscópica, me puedo aventurar a afirmar que, de hecho, el modo en el que funcionan las películas sin narrativa se somete a un proceso intelectual sobre un plano psicológico capaz de adaptarla al gusto subjetivo de cada individuo, desprendiéndose así del restrictivo espectro formular con que los manuales de cine rigen la hechura de las películas.

En este sentido, las películas no narrativas se situarían en ese espacio de la práctica del arte que precede a la técnica (como sabemos, surge primero la práctica y luego se impone la regla), como refiere Goldoni (citado por Eisenstein, 1995, p. 72), por lo que evidentemente se desprenden de fórmulas y se adecúan a semiótica de alegoría, característica del nacimiento del mito y de los rituales religiosos; la síntesis que hace García Granados del pensamiento freudiano es reveladora:

Para Freud, el origen de la idea de Dios Padre tiene como raíz el conflicto entre el macho joven y el dominante. La muerte del dominante, que a su vez era el padre, creaba, en el hijo asesino, un sentimiento de culpa que se hacía presente en pesadillas donde aparecía el muerto clamando venganza. Para apaciguar a tan terrible espíritu, el nuevo jefe de la tribu ofrecía rituales y sacrificios, creando así el cuerpo dogmático de la religión. (2009, p. 49).

Al surgir así los arquetipos de héroe, se crean patrones culturales comunes a todas las épocas y sociedades, como extensamente lo manifiesta Campbell (1972); el cine no narrativo intenta emular esas estructuras oníricas y configurar paradigmas personales de interpretación en la que la apreciación se vuelve meramente subjetiva. De ahí que en *Un perro andaluz* (1929), Luis Buñuel expresamente cifrara los fuertes lazos emocionales que las imágenes son capaces de crear a través de los sueños.

Al visionar películas como *El espejo* de Andrei Tarkovsky podemos confirmar esta aseveración, pues el código semiótico propio del filme se encuentra en la noción intuitiva de la conciencia que ésta quiere despertar en el espectador, como si se tratara de un recuerdo detonado a partir de la repetición de una acción con su consecuente despliegue emocional. Un ejemplo contrario a éste lo podemos encontrar en *Eraserhead*, película en la que David Lynch (1977) pretende crear un retrato de horror sobre la culpa y el

conflicto aquel que describe García Granados representado en la figura del personaje que opera unas palancas en sendas secuencias al inicio y al final del filme. En ambos casos, el factor *a-narrativo* no sólo permite un despliegue de sobreinterpretaciones, sino que también provoca en el espectador una catarsis que detona sensaciones propias de experiencias oníricas.

Fellini hizo lo propio en *8 ½* (**imagen 3**), cinta que expone las crisis creativas y los conflictos emocionales de un artista cuando se enfrenta a quienes tienen expectativas, haciendo que la cinta sea un reflejo, en primer lugar, de los conflictos personales del director (aquí hago una interpretación “sintomática”, como la llama David Bordwell [1989, p. 9 y 94]) y, en segundo lugar, de nosotros mismos como creadores y artistas y a la vez como intérpretes y críticos. De ahí que muchas de sus escenas sean producto de un muy particular montaje capaz de proveer un aura de ensueño a toda la cinta.

Imagen 3



Escena de la película *8 ½*. Se nota el rompimiento del esquema de perspectivas con una toma panorámica encuadrada en un plano subjetivo cenital, bastante inusual al respecto.

Fuente: Fellini, *8 ½*. 1963.

De hecho, este tipo de películas que dejan de lado la trama o que carecen completamente de ella son especialmente apreciadas por la crítica por esa razón: se amoldan a la subjetividad del público y nos permiten experimentar sensaciones comunes dentro de un rango de elocución que evade las clasificaciones; incluso, si consideramos el fenómeno como parte del estilo o en términos de

intertextualidad, es posible constatar que muchos directores han filmado películas así o han diseñado escenas de corte no narrativo para resaltar un tema en particular que pretenda escapar a la lógica misma de la acción y develar, por ejemplo, el inconsciente de un personaje, detonar sensaciones particulares u ofrecer un aporte de tipo metatextual que cimiente su estilo o destaque su visión personal de lo que el cine y el mito significan.

En particular, un ejemplo de este tipo de directrices intertextuales los encontramos en la película mexicana *Macario*, particularmente en la escena del sueño del protagonista durante el primer acto, cuyo contenido es un reflejo de su subconsciente que se encuentra hondamente condicionado por su semiótica cultural (**Imagen 4**) y que, en términos de narrativa, rompe con la trama de una manera vertiginosa y simbólica; la estructura de este sueño tiene una elocución que sigue precisamente esa noción *a-narrativa* y llena de mitogenidad (el término es del propio Lotman [1996, p. 136] y lo emplea refiriéndose al cine).

Imagen 4



Escena del sueño de Macario. Se aprecian dos planos encimados: el protagonista en uno mientras duerme y en el otro un esqueleto levantando una calavera de azúcar.

Fuente: Gavaldón y Orive, *Macario*, 1960.

Otro valioso ejemplo de intertextualidad, esta vez referida a la cuestión del estilo, es *Dune*. Rodada por David Lynch, (1984) el montaje incorpora notorios elementos que forman parte de su sello personal

como director; aun cuando *Dune* es una película narrativa, el fin de esta incorporación es precisamente reflejar algunos de los elementos oníricos que la novela de Frank Herbert contiene. Esto delega la atención del espectador hacia un terreno *a-narrativo* que interpreta el viaje espacial y los efectos de la especia “melange” en un abierto paralelismo con su *opera prima* que se ha mencionado anteriormente, *Eraserhead*, (1977) sobre todo en lo que se refiere a los efectos visuales logrados con elementos prostéticos.

Conclusiones

Con base en todo lo anteriormente dicho, es de resaltar primeramente que es “género” cinematográfico no narrativo ha tenido tanta aceptación y profundidad y que grandes directores se hayan decantado por permear su estilo con ese tipo de estructuras; sin embargo, no es de sorprender: el cine, de hecho, así comenzó; primero como una extensión de la fotografía y luego mediante experimentos primitivos como los que proyectaron los hermanos Lumière a finales del siglo antepasado o con los documentales iniciales entre los que destaca *El hombre de la cámara* rodado por Dziga Vertov.

Esto es especialmente importante porque es posible afirmar así que entonces la imagen es anterior al relato en el cine; el acto de narrar fue una trasposición semiótica que, en analogía con el mito, ocurrió posteriormente al acto de visualizar; por ende, las estructuras propias de la narrativa son posteriores a las estructuras de la imagen que antropológicamente suponen una unicidad del mito, un *monomito*, según Campbell.

La capacidad de este tipo de filmes para amoldarse a las apreciaciones subjetivas del espectador es una de las principales cualidades que han hecho que el cine no narrativo haya tenido tanto éxito tanto en su misma expresión como “género” como en la influencia que ha provocado en el cine narrativo. Se ha referido anteriormente que la intertextualidad puede considerarse un punto de transición entre ambos puntos y sigue siendo representativo el caso de *Un perro andaluz*, cuya influencia, por ejemplo, en la secuencia del psicoanálisis que se realiza al protagonista en el *Spellbound* es hasta tal punto notoria, que Hitchcock (Selznick y Hitchcock, 1945) incluye una escena del corte del ojo en referencia directa al film de Buñuel. Con ello se explicita la idea de que la interpretación subjetiva es una garantía de aceptación y reconfiguración en la mente del espectador.

Algo similar se ha estudiado a partir de *2001: una Odisea del espacio*, cuyo éxito le ha granjeado un status de culto. Al ser paradigmática, su influencia se ha extendido incluso al punto de que se le ha emulado: *Solaris*, cinta soviética de 1972 (Tarkovski, 1972), presenta una premisa comparable que, sin caer en el plagio o en el *cliché*, denota su propia interpretación de una épica espacial con tintes de ficción y ruptura de esquemas narrativos lineales.

La evolución del arte cinematográfico, en lo general, y del no narrativo, en lo particular, ha permitido que como espectadores experimentemos diferentes sensaciones a partir de la inclusión y reconversión de técnicas tanto narrativas como no narrativas. El futuro de las películas, según se puede entrever, está en transmitir no sólo emociones, tramas, ideas e imágenes, sino también mitos: esos mitos personales que descansan en nuestro subconsciente y que se amoldan a nuestros propios conceptos de belleza y arte. Se puede afirmar que vivimos en los tiempos de la repetición, la falta de originalidad y el remake, por lo que hace falta una revolución cinematográfica o un movimiento fílmico nuevo que bien podría servirse de la tecnología para llevarnos a protagonizar incluso las historias que los demás sueñan. Esta aseveración no es del todo equívoca, sobre todo si tomamos en cuenta que explorar las estructuras oníricas y surrealistas es un proceso que va adquiriendo cada vez más variantes y mejores oportunidades de intervención.

Referencias

- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Bal, M. (2014). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)* (9^o ed.). Madrid: Cátedra.
- Beristáin, H. (2013). Anticipación (o preparación, prolepsis, hipóbole, ocupación, anteocupación), Diégesis. En *Diccionario de retórica y poética* (9^o ed., pp. 53-54, 149-150). México: Porrúa.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- García, G. (2010). *El amor en los tiempos del cólera*. México: Diana.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. París: Éditions du Seuil