

CONTAR CON IMÁGENES
Una introducción a la narrativa fílmica

Ximena Triquell (coord.)

Cecilia Arias

Cecilia Dell Aringa

Laura Gómez

Verónica López

Celina López Seco

Eduardo Schoenemann

Los derechos de autor de la presente edición serán donados a la Fundación de la Facultad de Filosofía y Humanidades para ser destinados a cubrir necesidades del Departamento de Cine y Tv, de la Escuela de Artes, de dicha Facultad.

Diseño de tapa: Mariano Romero y Ana López Pacott
Fotos de Tapa: Verónica López

© Ximena Triquell, Cecilia Dell Aringa, Eduardo Schoenemann, Cecilia Arias, Laura Gómez, Verónica López, Celina López Seco.

© Editorial Brujas

I.S.B.N.:
Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en Argentina

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer al Departamento de Cine de la Escuela de Artes, de la Facultad de Filosofía y Humanidades, por habernos brindado un espacio desde el cual aprender y enseñar a pensar el cine;

A los estudiantes que cursaron la materia “Cine y Narrativa”, entre 2005 y 2010, por haber alimentado con sus preguntas, dudas e inquietudes, la necesidad de escribir este libro;

A nuestros colegas docentes que, a veces sabiéndolo y otras sin saberlo, contribuyeron a salvar dudas y a poner en común el lenguaje que utilizamos para hablar sobre cine;

A Emilio Fuentes, por su colaboración en las primeras etapas de diseño del texto y por sus contribuciones al capítulo sobre personajes;

A Luis Coppié, por su colaboración en el tratamiento de las imágenes;

A Ana López Paccot y Mariano Romero por su contribución en las etapas finales de armado de este libro;

Finalmente queremos agradecer a la Universidad Pública argentina, por habernos dado no sólo la oportunidad de estudiar durante el grado aquello que deseábamos sino también la de encontrarnos, en distintos momentos de nuestra formación, para seguir haciéndolo.

Los autores

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1: LA NARRATIVIDAD DEL FILME

1. LAS DIFERENTES INSTANCIAS DEL DISCURSO: NARRACIÓN, DESCRIPCIÓN, ARGUMENTACIÓN
2. TIPOLOGÍAS DE TEXTOS
 - 2.1. Textos narrativos
 - 2.2. Textos descriptivos
 - 2.3. Textos Argumentativos
 - 2.4. Otros tipos textuales
 - 2.4.1. Texto informativo, expositivo o explicativo
 - 2.4.2. Texto instructivo
 - 2.4.3. Texto Dialogado
3. EL CINE NARRATIVO
4. EL CINE NO-NARRATIVO
5. SISTEMAS FORMALES NO NARRATIVOS
 - 5.1. La forma categórica
 - 5.2. La forma retórica
 - 5.3. La forma abstracta
 - 5.4. La forma asociativa

CAPITULO 2: EL RELATO CINEMATográfico

1. ¿QUÉ ES UN RELATO?
 - 1.1. Un relato tiene un inicio y un final
 - 1.2. El relato es una secuencia doblemente temporal.
 - 1.3. Toda narración es un discurso.
 - 1.4. La percepción del relato "irrealiza" la cosa narrada.
 - 1.5. Un relato es un conjunto de acontecimientos.
2. EL RELATO CINEMATográfico.
3. RELATO, NARRACIÓN E HISTORIA.

PRIMERA PARTE: LA HISTORIA

CAPITULO 3: LA CONSTRUCCION DE LA DIÉGESIS.

1. DIÉGESIS
2. DIÉGESIS Y VEROSIMILITUD
3. DIEGÉSIS Y EXTRADIÉGESIS
4. FUNCIONES DEL ESPACIO EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA DIÉGESIS

CAPITULO 4: EL PERSONAJE

1. EL PERSONAJE COMO PERSONA: LA DEFINICIÓN TRADICIONAL DEL PERSONAJE
2. EL PERSONAJE COMO CONSTRUCCIÓN TEXTUAL
 - 2.1. Los rasgos
 - 2.2. Los roles
3. LA CARACTERIZACIÓN
4. UNA CLASIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES
5. EL PERSONAJE CINEMATográfico
6. EL PERSONAJE COMO ACTANTE

CAPITULO 5: LA ESTRUCTURA NARRATIVA

1. LA MORFOLOGÍA DEL CUENTO DE PROPP.
 - 1.1. Las funciones.
 - 1.2. Las esferas de acción del personaje.
2. EL ESQUEMA GREIMASIANO.
 - 2.1. La noción de actante.
 - 2.2. El esquema canónico.
3. SECUENCIAS NARRATIVAS.
4. FUNCIONES E INDICIOS.
5. UNA PROPUESTA DE ANÁLISIS.

SEGUNDA PARTE: EL RELATO

CAPITULO 6: LA PROBLEMÁTICA DE LA ENUNCIACIÓN AUDIOVISUAL

1. LA NOCIÓN DE ENUNCIACION
2. SUJETOS REALES / SUJETOS TEXTUALES
3. LAS MARCAS DE LA ENUNCIACIÓN CINEMATOGRAFICA
4. ENUNCIACIÓN IMPLÍCITA Y EXPLÍCITA
5. ENUNCIACIÓN Y NARRACIÓN
6. ENUNCIACIÓN Y FOCALIZACIÓN

CAPITULO 7: LA CONSTRUCCIÓN CINEMATOGRAFICA DEL ESPACIO

1. EL ESPACIO EN EL CINE
2. EL ESPACIO REPRESENTADO Y EL ESPACIO NO MOSTRADO
3. TIPOLOGÍA DE RELACIONES ESPACIALES
 - 3.1. Identidad espacial
 - 3.2. Alteridad espacial
 - 3.2.1. Contigüidad
 - 3.2.2. Disyunción
4. EL SONIDO Y LA CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS
5. LA DIMENSIÓN REPRESENTACIONAL DEL ESPACIO
6. TRES EJES DE ANÁLISIS, PARA ABORDAR EL ESPACIO

CAPITULO 8: EL TRATAMIENTO DEL TIEMPO EN EL CINE.

1. ORDEN
 - 1.1. Analepsis o flashback
 - 1.2. Prolepsis o flashforward
2. DURACIÓN
3. FRECUENCIA
4. SÍNTESIS

CAPITULO 9: FOCALIZACIÓN Y PUNTO DE VISTA

1. EL RELATO NO FOCALIZADO
 - 1.1. Focalización espectral
2. FOCALIZACIÓN INTERNA O SUBJETIVA
 - 2.1. Focalización interna: fija, variable o múltiple
3. FOCALIZACIÓN RESTRINGIDA (O EXTERNA)
4. OCULARIZACIÓN Y AURICULARIZACIÓN
 - 4.1. La ocularización
 - 4.1.1. Ocularización interna
 - 4.1.2. Ocularización cero
 - 4.2. La auricularización

CAPITULO 10: LA ESTRUCTURA DEL RELATO.

1. LA FORMA CLÁSICA DEL CINE: LA ESTRUCTURA DE TRES ACTOS
2. EL PARADIGMA DE SYD FIELD
3. EL "OTRO" CINE
4. ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS
5. LA ESTRUCTURA DEL CORTO

CAPITULO 11: LOS GÉNEROS CINEMATográfICOS

1. LOS PROBLEMAS DE LAS DEFINICIONES DE GÉNERO
2. LOS GÉNEROS CINEMATográfICOS Y LA INDUSTRIA DEL CINE
3. LAS TAXONOMÍAS GENÉRICAS
4. UNA DEFINICIÓN NARRATOLÓGICA
5. GÉNERO, DIÉGESIS Y VEROSIMILITUD
6. CINE DE GÉNERO VS. CINE DE AUTOR

CAPITULO 12: DISCURSO LITERARIO Y DISCURSO CINEMATográfICO. MODALIDADES Y FORMAS DE LA ADAPTACIÓN CINEMATográfica

1. ALGUNAS CONSIDERACIONES HISTÓRICAS
 - 1.1. La aproximación desde la crítica
 - 1.2. La aproximación formalista
 - 1.3. La aproximación semiótica
 - 1.4. La aproximación sociológica
2. LA CUESTIÓN DE LA FIDELIDAD
3. UNA TIPOLOGÍA DE ADAPTACIONES
4. PROPUESTA DE ANÁLISIS

A MODO DE CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA

FILMS CITADOS

LOS AUTORES

INTRODUCCIÓN

Desde hace miles de años, contamos historias. Desde hace algo más de cien años las contamos también a través de las imágenes en movimiento. Al hacerlo apresamos al mundo en un relato. Pero el mundo no posee el orden, la estructura o la simpleza de las formas que encontramos para narrarlo. En la experiencia cotidiana el mundo se nos aparece de manera desordenada, a menudo contradictoria o ambigua, aunque esta confusión encuentre un orden en nuestros relatos. Cuantas veces se dice que al hablar se nos aclaran las ideas. De igual modo podríamos decir que al narrar, al construir relatos, se nos aclara el mundo. Y es que al contar ordenamos hechos independientes unos de otros, en una sucesión, les otorgamos una lógica, una causalidad y, consecuentemente, una explicación.

Esto es lo que a menudo hace el cine: nos presenta la experiencia mediatizada por la pantalla y, al hacerlo, nos permite reflexionar sobre ésta desde un lugar nuevo. Por eso al recurrir a la expresión “contar con imágenes” nos referimos no sólo al hecho de narrar a través de las imágenes, sino también al de poseer esta posibilidad de entender el mundo a través de las imágenes que de él producimos –como cuando alguien dice “cuenta conmigo”–. Contamos con las imágenes para pensar el mundo y para pensarnos.

Pero el cine no es una pura ventana abierta al mundo que nos ofrecería una imagen nítida, transparente, de éste. El cine es un lenguaje y como tal posee sus propias reglas, códigos y convenciones. De eso trata este libro. De pensar en los medios que el cine posee para contar historias y del modo en que al hacerlo produce sentidos.

En el libro *La película que no se ve*, Jean-Claude Carrière cuenta que en los orígenes del cine a muchos espectadores les resultaba difícil entender aquello que veían. No se refiere, claro está, a las primeras producciones, consistentes en planos fijos a la manera del lenguaje teatral, sino a las producciones que, incorporando la idea de montaje, comenzaban a construir un lenguaje verdaderamente nuevo, el cinematográfico. Por este motivo, cuenta Carrière, se incorporó la costumbre de incluir una persona dotada de un puntero que explicaba a los espectadores las acciones que se sucedían en la pantalla: “ahora vemos a un hombre, éste mira por la ventana; ahora vemos lo que el hombre ve; el hombre está enojado por lo que ha visto, etc.”

Esta costumbre se mantuvo en las colonias africanas, donde eran comunes las proyecciones de cine como una forma de demostrar el desarrollo tecnológico de los blancos, hasta los años cincuenta. En España se recurrió a ella hasta los años '20, y, según Carrière, el propio Buñuel llegó a presenciar algunas en su infancia.

El explicador daba a los recientemente formados espectadores las claves sobre cómo interpretar el incipiente lenguaje cinematográfico. Con el desarrollo del medio, el lenguaje del cine fue volviéndose más complejo, pero también se fue desarrollando en el público la capacidad de interpretar los códigos de éste, al punto tal que hoy en día nos resultan tan naturales como los del idioma que hablamos. Sin embargo esta naturalidad requiere ser desarmada para devolverle al cine su potencialidad expresiva y transformadora.

Desde esta concepción, este libro pretende ser no sólo una introducción a algunos conceptos de la narrativa audiovisual sino una invitación a pensar la forma en que construimos relatos en el cine y lo que éstos dicen sobre nosotros y sobre el mundo en que vivimos.

CAPÍTULO 1: LA NARRATIVIDAD DEL FILME

"Todos los idiomas que conozco usan el mismo verbo, o verbos de la misma raíz, para los actos de narrar y de enumerar; esta identidad nos recuerda que ambos procesos ocurren en el tiempo y que sus partes son sucesivas".

Jorge Luis Borges

1. LAS DIFERENTES INSTANCIAS DEL DISCURSO: NARRACIÓN, DESCRIPCIÓN, ARGUMENTACIÓN

El nombre de este libro, pone en relación dos términos: una acción, el contar, y un medio, las imágenes, específicamente las imágenes en movimiento, cuya primera forma institucionalizada fue el cine. Seguramente se hayan ya preguntado acerca de este último término, y es probable que sigan haciéndolo durante mucho tiempo. De hecho, muchos cineastas y teóricos han escrito y filmado tratando de dar una respuesta –o más bien, su respuesta– a la pregunta acerca de qué es el cine (André Bazin tiene un libro cuyo título es precisamente éste).

En este preguntarse inicial habrán también encontrado que la respuesta depende, como en muchos casos, del punto de vista de donde se lo mire: el cine es un arte, una industria, un mercado, una forma de expresión, un medio de comunicación, un mecanismo para la imposición de sentidos y también –y este es el aspecto que a nosotros nos interesa– un dispositivo para contar historias.

A esto refiere el segundo término en cuestión: narrativa. La narrativa o lo narrativo es una de las formas de puesta en discurso¹ –una de las formas a las cuales los seres humanos podemos recurrir para hablar sobre nosotros mismos y sobre el mundo–. Cuando lo hacemos, cuando hablamos sobre nosotros y sobre el mundo, producimos textos.

Podemos entonces decir que un texto es el resultado de la puesta en discurso y un discurso la forma en la que los humanos ponemos en circulación sentidos. Esta definición amplia de texto nos permite hablar no sólo de textos escritos sino también de textos pictóricos, fotográficos, musicales y, por supuesto, de textos cinematográficos. Una película es entonces un texto cinematográfico y lo es porque participa de un discurso que tiene sus propias reglas de constitución, como es el discurso cinematográfico.

2. TIPOLOGÍAS DE TEXTOS

Hay muchas formas de agrupar los textos y los discursos. La lingüística del texto –que probablemente hayan visto en la escuela secundaria– lo hace en cinco formas a las que llama *modalidades textuales*. Estas son: narrativa, descriptiva, argumentativa, expositiva e instructiva. A veces se agrega también como una estructura diferente, el diálogo. En nuestro caso consideraremos a la narración, la descripción y la argumentación como las tres grandes formas de puesta en discurso y observaremos ejemplos de cada una de ellas en diversos textos.

Cabe aclarar que estas estructuras no son puras sino que aparecen por lo general combinadas en un mismo texto. De allí que se hable de superestructura o de una estructura

¹ Definimos al discurso, siguiendo al semiólogo argentino Eliseo Verón, como “toda manifestación espacio temporal del sentido” (Verón: 1987). Un texto es la materialidad resultante de la puesta en discurso.

dominante. Por ejemplo, es habitual que en una novela –cuyo carácter predominante es narrativo– aparezcan secuencias descriptivas –las descripciones de los personajes o de los espacios, por ejemplo– además de diálogos; o que en textos publicitarios se recurra a narraciones o descripciones para argumentar la superioridad del producto. No obstante, a pesar de estos cruces se pueden establecer características generales que permiten hablar de diferentes tipos de textos o, en términos más generales, de diferentes formas de puesta en discurso.

2.1. Textos narrativos

Los textos narrativos se caracterizan por contar hechos –reales o ficticios– vividos por personajes en un tiempo y espacio determinados. Estos hechos son relatados por un narrador que lo hace desde un punto de vista particular.

La forma del discurso narrativo es el relato. Profundizaremos en los elementos constitutivos del relato en los próximos capítulos pero es importante señalar que para que haya relato (esto es, para que un texto sea narrativo) es fundamental que algo suceda. Ahora bien, para que algo suceda hace falta que haya un cambio, una transformación, un antes y un después o, en otros términos, una situación inicial y una final. Por eso se dice que la narración está ligada a la noción de temporalidad.

Dado que el relato requiere necesariamente de una transformación y ésta del paso del tiempo, una única situación, descrita por ejemplo en una fotografía, no constituye un relato –aunque pueda sugerirlo-. Veamos un ejemplo:



Esta foto sólo muestra –describe– en este caso a un personaje, pero basta que se coloque otra para que aparezca la noción de temporalidad (un antes y un después) y por ende el relato.



La descripción anterior de un presente (acá hay un niño trepando) se convierte ahora en un relato (un niño trepó) con una situación inicial (abajo) y final (arriba). Es cierto que esta acción (trepando) estaba presupuesta en la primera fotografía pero esta presuposición podía resolverse de diferentes maneras: el niño podía llegar arriba o caer. En este sentido el relato estaba sugerido. Sólo cuando la acción se expone completa –con una situación inicial y una final– podemos decir que estamos ante un relato.

Distinto es lo que ocurre por ejemplo con un paisaje, donde el carácter descriptivo resulta más evidente, dada la carencia de personajes:



“Deshabitado”, Verónica López

En esta fotografía, no estamos ante un texto narrativo sino ante una pura descripción, como indica su título: un espacio “deshabitado”.

Son textos narrativos tanto los cuentos y novelas literarias como el relato de la vecina que al barrer la vereda comenta lo que le sucedió a su hija la noche anterior o una crónica policial. También la mayor parte del cine comercial posee un carácter narrativo al igual que la ficción televisiva.

2.2. Textos descriptivos

Así como la narración depende fundamentalmente del tiempo, la descripción depende del espacio, ya que presenta una imagen estática de cómo algo es o ha sido. Si la narración cuenta lo que pasa, los textos descriptivos dan cuenta de cómo algo es (un objeto, una persona, un lugar). En este caso tampoco hace falta que el objeto sea efectivamente existente: puedo describir un unicornio, la Tierra Media o un avatar.

Entre los textos descriptivos podemos considerar desde un texto literario en que se describe a una persona –la forma conocida como retrato– hasta un folleto turístico o la descripción de un electrodoméstico en un manual.

La fotografía es fundamentalmente descriptiva por su capacidad de retratar el instante. No obstante, esto no impide que en algunas fotografías se sugiera, en ese instante congelado, una acción por ocurrir, como por ejemplo en la fotografía que observábamos arriba o en otras donde se juega particularmente con la expectación de eso que va a ocurrir:



En la producción cinematográfica o televisiva encontramos documentales que describen espacios, personajes o situaciones, a menudo articulados con la narración o la argumentación. En el ámbito de la publicidad y en algunos casos del videoarte se encuentran, en cambio, formas descriptivas aisladas.

2.3. Textos argumentativos

Los textos argumentativos son aquellos en los que se expone y defiende una idea. Para ello se aportan “argumentos” –razones– a favor y en contra a fin de convencer al destinatario (el lector, el espectador) de la validez de la misma. La crítica cinematográfica es un buen ejemplo de discurso argumentativo, aunque en general toda la ensayística corresponde a este tipo.

En el marco de la producción audiovisual, los documentales que buscan convencer acerca de una idea o proponer una interpretación específica de la realidad (los filmes de Pino Solanas o de Michael Moore por ejemplo) se enmarcarían en este tipo textual. También numerosos cortos publicitarios recurren a ella.

2.4. Otros Tipos Textuales

2.4.1. Texto informativo, expositivo o explicativo

La definición de estos tipos textuales descansa en el hecho de que a través de ellos se presenta la explicación de un tema, supuestamente de manera neutral y objetiva. En este último punto radicaría su diferencia con la argumentación. No obstante la diferenciación entre simplemente exponer y tratar de convencer resulta bastante difícil de establecer, al punto tal que se suele hablar de textos "expositivo-argumentativos".

Por otra parte, en muchos textos, al exponer o explicar un tema se suele recurrir o bien al discurso narrativo (para dar cuenta de hechos o sucesos) o bien al descriptivo (para dar cuenta de estados), por lo que hemos optado por no considerar esta forma.

2.4.2. Texto instructivo

Un texto instructivo es aquel en el que se presentan instrucciones, esto es pasos a seguir para la consecución de un fin. En tanto expone una serie de pasos se lo puede considerar narrativo, aunque la acción que se presenta se proponga a futuro.

2.4.3. Texto dialogado

Los textos dialogados reproducen la conversación de los personajes –reales o imaginarios– según el género en que se inscriban. Es común encontrarlos dentro de textos narrativos y por eso los consideraremos parte de éstos.

3. EL CINE NARRATIVO

Como señalamos al comienzo lo narrativo se corresponde, junto a lo descriptivo y lo argumentativo, con una de las grandes formas de puesta en discurso. Dentro de ésta pueden a su vez encontrarse diferentes géneros a los que nos referiremos más adelante. Por ahora recordemos que cuando hablamos de cine narrativo nos estamos refiriendo a aquellos filmes que desarrollan un relato, esto es, cuentan una historia.

Es importante tener presente que, si bien la mayor parte de la producción cinematográfica comercial es narrativa, la relación entre el cine y la narratividad no es algo que estuvo naturalmente en el medio, sino que se impuso históricamente.

Sánchez Noriega (2000) plantea que en su desarrollo el cine fue asumiendo paulatinamente tres dimensiones: la documental, la espectacular, y por último, la narrativa. La dimensión documental aparece desde los orígenes del cine con las vistas de los hermanos Lumière. Aquí se evidencia un interés por dar cuenta del mundo, por aquello que acontece, por registrar la realidad. La vocación documental es heredera de la fotografía y de las artes plásticas. La dimensión espectacular fue iniciada por el mago francés Georges Méliès y su desarrollo está asociado al entretenimiento y el espectáculo. Con estas producciones, el cine recupera la tradición del teatro y del espectáculo de las artes circenses. Por último, la dimensión narrativa –que estaba ya en las producciones anteriores– se consolida hacia 1910 con las obras cinematográficas de Griffith (y específicamente con el uso del montaje).

Aumont y otros en *Estética del Cine* (2005), señalan tres motivos por los cuales se hizo posible este encuentro entre el cine y la narración.

El primero de ellos, es el hecho de que el cine recurre a imágenes móviles figurativas, esto es, a la representación visual de elementos específicos que son reconocidos por los espectadores. En un sentido amplio, podríamos decir que el cine consiste en una pura representación. Esta representación –o figuración– pareciera llevar ineludiblemente a la narración. En el ejemplo que vimos anteriormente la sola imagen de un niño nos permite construir una historia en torno a él. Es por esto que el autor afirma que “todo objeto es en sí mismo un discurso” (Aumont, 2005: 90).

Para corroborar esta afirmación observemos estas imágenes e intentemos evitar construir sobre ellas un relato, por mínimo que sea:



Peatonales (Verónica López)



Río (Verónica López)

Como vemos, los títulos de las fotografías refieren a espacios y no a acciones. En este sentido podemos decir que se trata de textos descriptivos. No obstante, resulta difícil escapar a construir una cierta historia sugerida en estos “instantes” fotografiados. Pareciera, en efecto, que la imagen, al representar, nos lleva necesariamente a construir una historia sobre aquello que representa (qué hacen todas esas personas frente a ese negocio, qué ocurrió para que ese chico trate de recuperar una silla del río?).

El segundo fundamento que los autores señalan se refiere al hecho de que el cine recurre a la imagen en movimiento. En efecto, el cine presenta a la imagen en constante transformación, esto es, en el movimiento de un estado de lo representado a otro estado (de un estado inicial a un estado final) y al hacerlo inserta al objeto representado en una duración, una cronología, que, como vimos, es la base del texto narrativo.

El tercer motivo por el cual el cine se asoció rápidamente a la narración, según estos autores, es la búsqueda de una legitimidad. Este fundamento tiene su base en el aspecto

histórico y ya no en las características propias del medio. Nacido como un entretenimiento de feria, el cine necesitaba lograr su reconocimiento como arte, para lo cual buscó asociarse a disciplinas que ya estaban legitimadas, fundamentalmente la literatura y el teatro. Para ello impulsó sus capacidades narrativas recurriendo a estructuras clásicas tomadas de estas artes.

Como señala Eduardo Russo (2006), a pesar de que en los orígenes del cine la narratividad no era una condición necesaria, rápidamente la industria cinematográfica se percató de la potencialidad del cine para ocupar el lugar privilegiado que la novela había tenido en el siglo anterior, aunque con un alcance social mayor, dada la popularidad del nuevo medio. A esta popularización sobre la base de la respuesta del público se opondrán las vanguardias en los inicios del cine. Para el cine de vanguardia la narratividad implicaba la sujeción a los moldes de la novela decimonónica y del teatro, de los cuales consideraban necesario salirse para constituirse en un “cine puro”. Entre las posturas antinarrativas, Jean Luc Godard, uno de los máximos exponentes de la *Nouvelle Vague*², propone romper con el modo clásico de entender el cine y postula la “no narratividad” como salida al hacer industrial del cine.

No obstante, según Russo, en esta polémica sobre la narración influye una concepción reduccionista del relato como algo relativo sólo a la literatura, cuando lo narrativo constituye en realidad una función de alcance antropológico y universal (Cfr. Russo, 2006).

Es igualmente necesario señalar que, si bien existió una búsqueda de legitimidad en la literatura y en el teatro para posicionar al cine como arte, este medio creó y desarrolló tempranamente un lenguaje propio para narrar.

4. EL CINE NO-NARRATIVO

Las películas narrativas son, en nuestra experiencia como espectadores, las más vistas pero hay, como dijimos, otras formas de lo audiovisual que no desarrollan su estructura en torno a una historia. A estas formas se las conoce como cine no narrativo.

El cine no narrativo carece de un ordenamiento causal de las acciones en su exposición y por lo mismo no responde a las estructuras usuales de producción y/o circulación. Aumont (1990) considera como no-narrativos a los filmes de vanguardia, underground o experimentales. En efecto, estas producciones se han caracterizado por romper los esquemas clásicos del cine narrativo, otorgándole un tratamiento particular al sonido y la imagen en la aplicación de técnicas diversas.

Ahora bien, Aumont manifiesta con respecto al cine narrativo que no todos los elementos visuales comprendidos en la composición de la imagen son intrínsecamente representativos y por lo tanto narrativos. Los fundidos en negro, las distintas transiciones, la manipulación de algunas imágenes, los colores utilizados, entre otros elementos, a menudo no cumplen una función narrativa sino meramente estética. Aún así son inherentes al lenguaje propio del cine narrativo; esto es, de alguna manera obedecen a una gramática puesta al servicio de “contar algo”.

2 Con el nombre de *Nouvelle Vague* (nueva ola) se designó a un grupo críticos franceses salidos principalmente de la revista de crítica cinematográfica *Cahiers du Cinéma* que a finales de 1950 deciden convertirse en realizadores. Este movimiento reacciona contra las estructuras que hasta el momento imponía el cine francés. Postularon no sólo la libertad de expresión, sino también libertad técnica en el campo de la producción filmica. Su ideal fue “seguir a un hombre que anda por la calle, a quien no le sucede nada”, sin otra fórmula que la improvisación. Los principales directores de este movimiento fueron Claude Chabrol, Jean Luc Godard, Éric Rohmer, Alain Resnais y François Truffaut entre otros. (JEANNE, Rene, FORD, Charles: *Historia ilustrada del cine*, Vol. 3. Alianza Editorial, Madrid, 1981: pág. 144.).

A la vez, en el cine no-narrativo, si bien se soslayan ciertos rasgos utilizados generalmente por el cine narrativo, encontramos a menudo un principio clásico de la narración: el de ofrecer al espectador un orden lógico –aunque no cronológico– de sucesión que lleva a un final. Por su parte, el espectador acostumbrado al lenguaje audiovisual tiende a asignar narratividad a un filme aún allí donde no se encuentre. Así, aunque veamos formas y colores en la pantalla solemos construir un relato que nos permita entenderlas.

En función de estas observaciones, podríamos concluir que no se dispone de categorías estrictas para diferenciar al cine narrativo del no narrativo. En algún sentido ambas concepciones poseen componentes comunes y por lo tanto resulta difícil plantear rígidamente la negación de lo narrativo en el cine. No obstante, como veremos en el punto que sigue, algunos autores han sistematizado ciertas formas no narrativas que, aunque no suelen aparecer aisladas en el cine comercial, sí lo hacen en otros géneros audiovisuales como la publicidad, el video arte, el video clip, entre otras.

5. SISTEMAS FORMALES NO NARRATIVOS

Bordwell y Thompson (1995) distinguen cuatro tipos de lo que ellos llaman “sistemas formales no narrativos”. Estos son: la forma categórica, la forma retórica, la forma abstracta y la forma asociativa.

5.1. La forma categórica

En este caso, se divide un tema en partes o categorías para exponerlos de manera sucesiva.

Las categorías son conceptos generales que crean los sujetos para organizar sus conocimientos sobre el mundo. Algunas se basan en teorías y experimentos científicos y otras responden a nuestra forma práctica de manejar la cotidianidad. Por ejemplo, si alguien nos dice *hoy comeremos verduras* y señala entre las mismas un ramillete de zanahorias, podríamos ponernos estrictos y corregir al cocinero aclarándole que la zanahoria es una hortaliza. Pero aquí la operación consiste en agrupar ciertos alimentos no por su definición taxonómica sino más bien para significar que *hoy no comeremos carne ni pastas*, por ejemplo.

La forma categórica implica entonces una cierta manera de organizar los hechos de acuerdo al propósito o fin que se desee subrayar. *Una verdad incómoda (An Inconvenient Truth)*. Davis Guggenheim, 2006) muestra, en una especie de clase magistral de Al Gore, datos ordenados en relación al calentamiento global del planeta para urgir a los gobiernos del mundo que no han ratificado el protocolo de Kyoto, a tomar esta medida. Así, a través de una modalidad que preconiza el distanciamiento y la objetividad de los testimonios expuestos, el ex vicepresidente norteamericano se erige en palabra autorizada para predicar esta “verdad incómoda”.

Bordwell y Thompson (1995) afirman que para entender o identificar el principio organizativo de un filme categórico podemos recurrir a la siguiente pregunta: ¿Cuál es el tema global y cómo se introduce? ¿Cuáles son las categorías y cómo se desarrolla la película desde el principio hasta el final? En nuestro ejemplo, vemos cómo se organizan y exponen los hechos según categorías en una sucesión de datos.

5.2. La forma retórica

Por lo general el objetivo que persigue la forma retórica es la persuasión, es decir que el espectador asuma el punto de vista propuesto sobre algo presentado en la película. Es una modalidad de uso común en la vida diaria: mostrar un argumento a favor o en contra de

determinadas cuestiones e intentar que el interlocutor adopte el punto de vista o en el mejor de los casos comprenda la posición demostrada. Esta es la forma más claramente argumentativa de las formas no narrativas.

Según Bordwell y Thompson (1995) la forma retórica en el cine posee cuatro atributos:

- Se dirige al espectador abiertamente, intentando proponerle una nueva convicción intelectual;
- El tema de la película no es una cuestión de verdad científica sino un tema de opinión ante el cual el espectador puede adoptar diferentes actitudes (puesto que las películas retóricas tratan sobre creencias y argumentos implican la expresión –manifiesta– de una ideología);
- A menudo la forma retórica apela a las emociones para validar su argumento;
- Y por último, intenta demostrar las implicancias positivas en la vida cotidiana si se toma el cambio de actitud propuesto.

Si coincidimos en que toda película es ideológica, en tanto es imposible crear algo desapegado de la época de la que formamos parte, entenderemos que la forma retórica se manifiesta en casi todos los filmes sobre los que pudiéramos pensar (el ejemplo de la forma categórica, *Una verdad incómoda*, también asume la forma retórica).

Es útil a los fines del análisis el ejemplo que nos proporciona el norteamericano Michael Moore en *Bowling for Columbine* (*Bowling for Columbine*, Michael Moore, 2002). En esta película el realizador, como figura presente delante de la cámara, sostiene la tesis de que la masacre de Columbine (el asesinato por parte de unos adolescentes de sus compañeros de escuela en 1999 en Estados Unidos) tiene su origen en la naturalización de la venta de armas que sostiene el país del norte, en donde las mismas “se pueden comprar en un supermercado”. Para construir su argumento interroga a los vendedores de armas, a los compradores y a parte de la sociedad damnificada, pero no con la pretendida objetividad de un entrevistador sino con la firme creencia en la irrevocabilidad de su tesis. Es decir, en este ejemplo el uso de la forma retórica en su manifestación persuasiva es muy clara: Moore tiene un punto de vista crítico frente a las políticas de estado norteamericanas y la masacre de Columbine le sirve de plataforma para justificar un aspecto de dicha idea. Entretanto sus entrevistados son la carnada perfecta para ilustrar sus creencias. Junto a un claro dominio del medio (él tiene el micrófono, él tiene un argumento sólidamente armado, él ha investigado sobre el tema), Moore posee además el desenfado propio de un tipo de periodismo que hace prevalecer sobre la lógica informativa a la figura del sujeto denunciante y configura de este modo un nuevo tipo de héroe social, el “periodista crítico” (similar a lo que sucede en el programa Argentino CQC).

Vemos en esta película cómo se manifiestan las cuatro características que mencionan Bordwell y Thompson: Moore presenta un tema abiertamente, mostrándose él mismo frente a cámara como garantía de verdad, pero no dice “yo te voy a contar qué es lo que pasó” – en cuyo caso sería narrativo– sino “yo te voy a explicar por qué pasó”. Presenta además pruebas y testigos que apoyan sus argumentos.

El tema puede sin duda provocar multiplicidad de opiniones ya que no se desprende de los hechos la causa evidente, pero Moore propone una explicación. Y aunque los hechos sociales no tienen una causalidad natural que los determine, Moore nos convence de que sí y de que esta verdad se puede explicar y transmitir. Apela además a las emociones del espectador, entre otras cosas, a través de la empatía propuesta con su propia indignación ante los hechos: la legalidad en la venta de armas. Por último, la implicancia del cambio de actitud en la vida cotidiana para el interlocutor podría resumirse en que al tomar conciencia

de lo relatado se estaría evitando otro tipo de tragedia como la ocurrida en el instituto educativo de Columbine.³

5.3. La forma abstracta

Según Bordwell y Thompson (1995) como espectadores cuando nos enfrentamos a una película que persigue la forma abstracta no buscamos hechos vinculados de forma causal que compongan una narración, ni afirmaciones proposicionales que puedan equivaler a una argumentación, como en el sistema retórico; más bien encontramos una organización dada por rasgos puramente visuales.

La forma tradicionalmente denominada abstracta impone un paréntesis a la funcionalidad en relación a las otras dos formas descritas. Es decir, su sistema global, no recurre a cualidades de los objetos para subrayar nada porque su organización se define por la presencia misma de estas cualidades. Es cierto que en muchos filmes narrativos la cámara se detiene en cualidades visuales o sonoras, pero éstas no constituyen por sí mismos lo central de la película porque están en función de otra forma (la narrativa). En cambio en la forma abstracta la cualidad visual, sonora, material de los objetos y sus combinaciones son la razón de su existencia. Es cierto que a menudo hay un principio subyacente que opera a lo largo de toda la película, algunas veces será una idea precisa, otras una idea más general, pero este principio es secundario ya que el acento está puesto justamente en la manipulación o juego de las formas visuales y sonoras.

Lo importante es advertir que cuando decimos forma abstracta no nos referimos a que no hay objetos reconocibles sino a que hay una intención de volver extraña la representación cotidiana que de ellos tenemos, al sacarlos de su entorno y sus relaciones habituales. Generalmente aplicamos las facultades perceptivas frente a los objetos que reconocemos (como el color del semáforo, el sonido de un choque, de una melodía musical, etc.) para fines concretos, inmediatos de la vida cotidiana, rara vez nos detenemos a contemplar el objeto en sí. La diferencia fundamental de la forma abstracta es que al re-contextualizar los objetos y sus cualidades, al hacer foco en la descripción más que en otras formas de conocimiento, como la interpretación por ejemplo, esta modalidad cinematográfica interpela nuestro modo social y cultural de percibir el mundo.

Las formas abstractas son usadas fundamentalmente en el video arte, en el cine experimental y en algunos video-clips. En el marco del cine comercial, gran parte de *Pink Floyd The Wall* (Alan Parker, 1982), puede considerarse abstracta, ya que a través de formas, colores y sonidos se busca producir en el espectador determinadas sensaciones. Lo mismo podría decirse de *Submarino amarillo* (*Yellow Submarine*, George Dunning, 1968) de Los Beatles.

5.4. La forma asociativa

Como la palabra lo indica, esta forma sugiere cualidades expresivas y conceptos mediante agrupaciones de imágenes. A diferencia del sistema categórico, las imágenes no necesariamente pertenecen a una misma categoría, no dejan entrever una argumentación

³ Este mismo tema puede ser asumido en una forma narrativa, como lo hace por ejemplo *Elephant* (*Elephant*, Gus Van Sant, 2003). Diametralmente opuesto a Michel Moore, Van Sant, no plantea una tesis inicial en su desarrollo, más bien describe el colegio, se detiene en los personajes y con una cámara que los sigue de cerca nos adentra en una parte del universo adolescente. Van Sant también tiene su teoría pero en ningún momento la explicita, más bien deja lugar al espectador para que saque sus propias conclusiones a partir del relato de ciertos hechos. No hay una denuncia directa a las instituciones educativas pero sí, a través de la descripción contemplativa, *Elephant* configura una radiografía exhaustiva y no por ello lineal ni causal de las situaciones y formas de marginación y discriminación adolescente.

como en los sistemas retóricos, ni sus cualidades visuales son la base de la comparación como en la forma abstracta. El método asociativo es en cierto modo comparable a las técnicas metafóricas de la poesía, es decir, su vínculo es conceptual. Cuando asociamos visualmente el sentimiento de soledad a un desierto no estamos diciendo que la soledad no tiene suficiente agua, más bien estamos relacionando ambos conceptos en función de otra noción, por ejemplo, la de espacio vacío, seco, infinito.

Esta forma, guarda una relación directa con la concepción de montaje soberano (montaje rey en otras traducciones) o montaje intelectual, teorizado por Eisenstein. En este tipo de montaje el encuentro de dos elementos en apariencia disímiles entre sí hacen surgir un nuevo significado: por ejemplo, en el filme *La huelga* (*Stachka*, Sergei M. Eisenstein, 1925) los planos sucesivos de los obreros de la fábrica atropellados por la policía zarista y la de vacas arreadas a un matadero establece una relación entre ambas imágenes sobre la base de un nuevo concepto: la violencia y la degradación del otro al nivel de animales.

Tomando como punto de partida las siguientes fotografías de Verónica López, desarrolle un relato – esto es un texto narrativo–. Explore las posibilidades de construir con estas mismas imágenes un texto no narrativo en cualquiera de sus formas –categórica, abstracta, asociativa, retórica–. Para ello manipule las imágenes (puede recortarlas, pintarlas, agregar otras, etc.).



Cree usted ahora una secuencia con no más de cinco imágenes propias –descriptas, dibujadas o fotografiadas– que conforme un texto narrativo.

CAPÍTULO 2: EL RELATO CINEMATOGRAFICO

“Innumerables son los relatos existentes. [...] el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (...), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además, en estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos”.

Barthes, *Introducción al análisis estructural del relato*

1. ¿QUÉ ES UN RELATO?

La mayor parte de las veces, cuando entramos a ver una película –como espectadores y no como especialistas– damos por descontado que ésta nos va a “contar algo”. Cuando por algún motivo no lo hace salimos con la idea de “no haber entendido de qué se trataba”. Pero, como señalamos en el capítulo anterior, aunque el cine esté históricamente asociado a lo narrativo, no hay nada que exija que esto sea así. ¿Por qué, entonces, identificar película con relato?

En su artículo “Notas para una fenomenología de lo narrativo” publicado en el libro *Ensayos sobre la significación en el cine* (1972), el semiólogo Christian Metz define al relato como un “objeto real” que el usuario ingenuo (Metz se refiere aquí al relato en general) reconoce de manera indiscutida y que nunca confunde con otra cosa (1972: 35). A partir de esta definición inicial el resto del artículo estará destinado a observar en qué se reconoce un relato, o en otros términos cuáles son las condiciones que definen a cualquier tipo de relato, independientemente de su formato (escrito o audiovisual).

1.1. Un relato tiene un inicio y un final

Esta afirmación puede hoy parecernos algo obvia, pero se basa en una distinción que tiene importantes consecuencias para la teoría como es la distinción entre “mundo real” y “relato”. Si bien podemos llegar a coincidir en que el mundo real tuvo un comienzo, sería difícil atribuirle un final, esto es, no ha concluido, no está “cerrado”. Por el contrario, el relato sí tiene una página final o un último plano, aún cuando se trate de engañar con finales falsos o se tenga previsto continuar:

[...] en un relato literario que culmina con puntos suspensivos (reales o implícitos) el efecto de suspensión no se aplica en absoluto al objeto-relato, que por su parte conserva un final muy claro, marcado precisamente por los puntos suspensivos. (Metz, 1972: 35)

En esos casos sabemos que se trata de dos obras “separadas” más allá de que para comprender la segunda parte tendremos que haber leído/visto la primera, por ejemplo *Kill Bill* vol.1 y vol.2 (Tarantino, 2003 y 2004 respectivamente). Algo similar ocurre con la saga de Harry Potter. En este caso, si bien cada una de las producciones está atravesada por un hilo narrativo en común y participan los mismos protagonistas, cada episodio forma una

totalidad: *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Christ Columbus, 2001), *Harry Potter y la Cámara secreta* (*Harry Potter and the chamber of secrets*, Christ Columbus, 2002), *Harry Potter y el prisionero de Azcabán* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004), etc.

Esta característica del relato lo define en primer lugar como un objeto, definición inaplicable para el mundo real y, en segundo lugar, como una totalidad organizada según un orden que presupone un punto de partida y un punto de llegada, lo que garantiza la globalidad y la unidad del objeto y del sentido (globalidad y unidad imposibles sin un principio ni un final).

Pensemos un ejemplo: yo puedo narrar la historia de San Martín de diversas maneras: puedo por ejemplo comenzar con una referencia a sus padres, seguir su nacimiento y desarrollar desde allí algunos episodios de su niñez en los que ya se reconocían sus valores, narrar su juventud como soldado y concluir con el cruce de los Andes y las batallas de la Independencia. En este caso, el filme como globalidad adquirirá el sentido de explicación de la hazaña en función de valores intrínsecos de la familia. Por el contrario puedo comenzar con las batallas y contar sus últimos años, exiliado en Europa (en cuyo caso el sentido del filme podría ser el triste destino de un héroe de la Patria). El punto que elijo como inicio y final del relato impone la selección de los acontecimientos que voy a narrar y por ello define el “tema” del mismo.

1.2. El relato es una secuencia doblemente temporal

Si posee un inicio y un final, el relato es una secuencia temporal. A lo que cabe agregar, “doblemente temporal” ya que en todo relato intervienen dos tiempos: el de lo narrado (el tiempo de la historia) y el de su narración (el relato). Metz distingue así entre “la sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos” por una parte y, por otra “la secuencia de significantes –palabras o imágenes– que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer: tiempo de lectura para el relato literario; tiempo de visionado, para el relato cinematográfico” (Metz, 1972: 39). Esta distinción es fundamental y es en donde se percibe más claramente la diferencia entre relato e historia a la que ya hemos hecho referencia.

Quienes hayan leído *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez, coincidirán en que se trata de la historia del linaje de los Buendía, desde el origen del mismo hasta su extinción con el último Aureliano y, que la misma abarca aproximadamente un siglo como lo indica su título. Lo mismo ocurre con las películas, *El secreto de sus ojos* (Juan José Campanella, 2009) nos cuenta varios días –al menos– en la vida de Benjamín Espósito durante los cuales sigue al viudo de una mujer asesinada en la década del '70 y revive –además– una vieja historia de amor. Estos días o años que se representan en la novela o en filme constituyen “la sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos” a la que Metz se refiere.

¿Cuánto tiempo tardamos como espectadores o lectores en consumir dicho relato? Varias horas o días, según sea la extensión del relato literario y en promedio 1.30 hs. en el caso del cinematográfico. Lo que es seguro es que de ningún modo nos lleva 100 años o varios meses de nuestra vida. Esta particularidad que se observa en el relato a nivel temporal define una de sus funciones: *transformar un tiempo* –el de la historia– *en otro tiempo* –el del relato–, que lo diferencia tanto de la *descripción* como de la *imagen fija* ya que en ninguno de estos dos casos se opera dicha transformación.

Utilizando el mismo ejemplo que Metz propone: varios planos parciales y sucesivos de un desierto en el que vemos un cielo azul, la arena brillando bajo el sol del mediodía, arbustos rodando por el suelo impulsados por el viento, constituyen una *descripción*. En la percepción el espacio representado en la sucesión de imágenes se transforma en un tiempo, de allí la sensación de *lentitud* o *retardo* cuando la cámara describe dicho espacio.

Si pensamos en varios planos sucesivos de una caravana de hombres y mujeres a caballo por el desierto en los que veamos, por ejemplo, un caballo andando con dificultad, el primer plano de un hombre con la cara sucia y barba de varios días, una mujer con su hijo a caballo, el conjunto cruzando el desierto ya oscuro, etc., se ha transformado un tiempo –el de estos personajes– en otro –el del relato que vemos–, por lo tanto sólo en este último ejemplo podemos hablar de narración⁴.

1.3. Toda narración es un discurso

Esta característica se basa en la distinción que ya mencionamos entre “mundo real” y “relato”. ¿Qué hace que el primero se oponga al segundo? Para Metz, es la existencia de un enunciador, de alguien que “dice” algo. En efecto, nadie “dice” el mundo real; no existe ninguna instancia que nos señale verbal o visualmente: “esto es un aula”, “acá hay chicos estudiando”. Nuestra experiencia del mundo real es del orden de lo vivencial. Por el contrario, el relato nos remite siempre a una instancia enunciativa: dado que “se habla”, es necesario que “alguien hable” (Metz, 1972: 41).

En todo relato, hay siempre alguien que lo está enunciando, que lo está contando, y esto es así ya que todo mensaje decodificado por un receptor presupone un emisor que lo ha emitido y codificado. Metz sostiene que en tanto el receptor percibe que alguien está contando, ese alguien que cuenta está necesariamente presupuesto y, por ello, presente. No obstante, la existencia de un enunciador no implica que todos los discursos sean narrativos ya que podemos “enunciar” algo para argumentar, pedir, enseñar, etc., pero sí que toda narración necesita a “alguien” que la narre aunque no lo podamos identificar, como en el caso de numerosas películas.

¿Quién nos cuenta *Lolita* (Lyne, 1997) o *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Kubrik, 1971)? En principio podríamos responder que el padrastro / profesor Humbert Humbert y Alex De Large, respectivamente. ¿Quién cuenta *Harry Potter*? ¿Un personaje del mundo narrado? ¿Un personaje ajeno a él? ¿La cámara? ¿El director? En este último caso, no podemos asignarle un nombre propio, pero al percibir las imágenes que alguien seleccionó y ordenó, tenemos la experiencia de que alguien está contando:

La impresión de que alguien habla no se halla en relación con la existencia empírica de un narrador preciso y conocido o cognoscible, sino de la percepción inmediata, por parte del consumidor del relato, de la naturaleza lingüística del objeto que se consume: puesto que ello habla, es en efecto necesario que alguien hable. (Metz, 1972: 41)

A esa instancia que cuenta algunos teóricos prefieren llamarla “gran imaginador”, “meganarrador”, “instancia narradora”, etc. Volveremos sobre esta noción más adelante. Por ahora, nos interesa subrayar que al decir que todo relato es un discurso, implica que éste es producido por alguien y se dirige a alguien. Esto que parece evidente suele ser olvidado frente a las imágenes en las que pareciera que la realidad se expone por sí sola. De allí que sea común escuchar frases del tipo: “Es verdad. Lo vi en la tele”, donde el relato televisivo se confunde con la experiencia de la vivencia personal.

1.4. La percepción del relato “irrealiza” la cosa narrada

En este punto –aunque de nuevo pueda parecer una obviedad– debemos aclarar que la palabra “irrealiza” no refiere al verbo “realizar” como hacer, sino al término “irreal”, esto es: el relato vuelve irreal aquello que narra.

⁴ Esto no quiere decir que un relato no pueda contener descripciones.

En el punto anterior señalamos que una de las características que diferencian al mundo real del relato es que el primero no es “dicho” por nadie, en consecuencia nadie relata los acontecimientos que vivimos. Por el contrario, cuando *alguien* cuenta algo, estamos en presencia de un relato y, por lo tanto sabemos que no es *la realidad*. Este concepto es claro para aquellos textos que de manera intuitiva interpretamos como ficcionales en tanto no participan del aquí y ahora que caracterizan al mundo real. Ahora bien, ¿qué podríamos decir de novelas o películas “basadas” en hechos o personas reales o del documental biográfico? Aún cuando relatemos el atentado a las torres gemelas o la vida del Che Guevara, por ejemplo, estamos considerando ese hecho o personaje en primer lugar como un objeto (en el sentido del punto anterior) en tanto lo estamos contando. En segundo lugar ese objeto se ha transformado en una totalidad cerrada y concluida en la medida en que lo recortamos del devenir histórico para ponerle un final y, por lo tanto situarlo al margen de su presente, lo hemos sacado del *aquí y ahora* del mundo real para reubicarlo en otro tiempo y en otro espacio.

La realidad supone la presencia, una posición privilegiada sobre dos parámetros, el espacio y el tiempo; únicamente el “aquí y ahora” es plenamente real. [...] Un relato se sigue percibiendo como tal sólo en la medida en que un margen, aunque sea ínfimo, lo separe de la plenitud del “aquí y ahora”. (Metz, 1972: 43-44)

Tanto los relatos “verdaderos”⁵ como los otros se ven afectados por esta forma de irrealizar: el lector/espectador del atentado del 11 de septiembre sabe que no se está bombardeando el *World Trade Center* ante sus ojos, el testigo de mi relato percibe claramente que lo que yo le cuento es algo que en ese momento no estoy viviendo; el espectador del noticiero no se considera testigo directo de los acontecimientos que se muestran.⁶ No obstante, como señalamos antes, a veces se pierde de vista que estamos frente a relatos cuando se trata de géneros documentales y periodísticos. Por eso Metz señala que la *percepción* del relato es lo que irrealiza lo narrado.

1.5. Un relato es un conjunto de acontecimientos

Si consideramos al relato en su totalidad, el *acontecimiento* es la unidad fundamental que lo distingue de otros tipos de discursos. Si nos piden que reseñemos una novela o una película, tendremos que enunciar una serie de proposiciones más o menos complejas que seguramente harán referencia a acciones ordenadas según una lógica causal:

- Un ogro es invadido en su pantano por personajes de cuentos.
- Quiere recuperar su pantano ocupado por órdenes del villano Lord Farquaad.
- Conoce a un burro que escapa de sus captores y que, accidentalmente, es salvado por el ogro.
- El ogro emprende la búsqueda de Lord Farquaad acompañado por el burro que pretende ser su amigo.
- Para conseguir su propósito debe rescatar a una princesa encerrada en la torre más alta de un castillo custodiado por un enorme dragón y entregársela a Farquaad, que planea casarse con ella para ser rey.

5 Ejemplos de este tipo lo constituyen los relatos de la historia (el golpe del '76), relatos de la vida corriente (mis vacaciones en una paradisíaca isla en el Mediterráneo), autorrelatos (nuestros recuerdos), los relatos de los noticieros de la televisión, la radio o la gráfica.

6 Nos parece importante hacer referencia a un ejemplo bastante gráfico que propone Metz de relatos que se caracterizan por la *irrealidad mínima*. Asistentes a un partido de fútbol que, radio en mano escuchan, al mismo tiempo que participan del hecho, un reportaje en directo a otro asistente al partido.

Nos referimos, claro está a la historia de *Shrek* (Adamson y Jenson, 2001) ganadora del Oscar a la mejor animación en 2001.

Esta característica, que Metz señala al final, es en realidad la que define efectivamente al relato, ya que éste es en primer lugar, un conjunto de acontecimientos, ordenados en una secuencia cerrada (con principio y final), en una temporalidad, por alguien, que al hacerlo los irrealiza. Por ello, Metz, a partir de los cinco criterios señalados, define al relato como un “discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos” (Metz, 1972: 51). Recurriremos a esta definición y profundizaremos en lo que ella implica en páginas sucesivas.

2. EL RELATO CINEMATográfico

En el punto anterior hablamos del relato en general. Cabe preguntarnos ahora sobre el relato cinematográfico, esto es, sobre los modos específicos del “contar con imágenes en movimiento”? Veamos el siguiente ejemplo:

Imaginemos un hombre, llamémosle Juan, que de repente se lleva la mano al pecho y cae hacia atrás, quedando inmóvil. Sin duda comprenderemos que acaba de matarle una bala. Pero ¿y si algunos segundos después se despertara, y se levantara como si nada le hubiese sucedido? En este caso interpretaría la primera imagen como Juan ha caído o Juan juega a hacerse el muerto, y la segunda, cuando abre los ojos, como Juan despierta o Juan resucita, o incluso Juan ha dejado de jugar... (Gaudreault y Jost, 1995: 30)

El ejemplo citado vale para demostrar que un plano contiene una multiplicidad de enunciados narrativos posibles que se superponen hasta que el contexto y la sucesión nos permiten actualizar uno por sobre los otros. Esto obedece a que, en el relato cinematográfico, la imagen *muestra* pero no *dice*.

Históricamente existen dos modos de transmitir informaciones narrativas. La primera, en forma de *narración*, es decir, a través de un discurso proferido por alguien que nos informa de una serie de acciones llevadas a cabo por personajes, en un orden dado y que, nos transmite su punto de vista.

El siguiente texto es una narración, en la que podemos reconocer los elementos antes señalados.

Hace mucho, mucho tiempo, en un lejano pantano vivía un malvado ogro llamado Shrek. Un día, su pantano es invadido por personajes de cuentos de hadas que han sido deportados de su reino por el malvado Lord Farquaad. Para conseguir salvar su terreno, Shrek hace un pacto con Farquaad y emprende un viaje para rescatar a la princesa Fiona y entregársela al ambicioso noble que planea de este modo convertirse en rey.

Tan antigua como esta forma de transmitir informaciones narrativas, es aquella que se caracteriza por la ausencia de una instancia narradora. Nadie cuenta, las cosas pasan como si nos asomáramos por una ventana. Ésta ha sido la forma del teatro, en donde se hace revivir a los espectadores *aquí y ahora* diversas peripecias que han vivido los personajes *antes y en otra parte*. Esta modalidad se denomina *mostración*. El relato cinematográfico participa de ésta en tanto muestra *ahora* lo que ha sucedido *antes*.

La diferencia entre narración y mostración se corresponde con la existente entre *diégesis* y *mímesis*, conceptos que desarrollaron tanto Platón como Aristóteles. Platón se refiere a la *mímesis* como un tipo particular de narración en el cual el poeta imita a los personajes adoptando su modo de hablar y de pensar, en la *mímesis* no hay un narrador, sólo una instancia que hace las veces de personaje. De acuerdo a esto, *mímesis* sería equivalente a

mostración, mientras que *diégesis* al identificarse con el acto de contar –que presupone un narrador que “habla” por los personajes– se corresponde al de *narración*.



En el cine el hacer de los personajes no es lo único que conforma el significado narrativo, interviene también un dispositivo que hace que dirijamos nuestra atención y nuestra mirada sobre aspectos particulares, aproximándose desde esta perspectiva al narrador literario. En este sentido consideramos que el cine participa de esta doble modalidad en tanto se muestra (a los personajes actuando en las sucesivas escenas) y a la vez se cuenta (se arma una historia con esas escenas). Podemos así atribuir la función mimética a la etapa de registro –rodaje– y la función diegética a la atribución de un orden por el cual alguien cuenta algo –la instancia del montaje–.

3. RELATO, NARRACIÓN E HISTORIA

En 1972 Gerard Genette presenta en su libro *Figuras III*, un modelo en el que distingue, dentro del texto narrativo –literario o fílmico– tres instancias:

El *relato*, discurso oral o escrito que materializa la historia, es decir, el texto narrativo concluido que conforma un todo. En el caso del cine, el relato se construye con imágenes, palabras, música, ruidos, textos escritos, etc. En la organización del mismo debemos tener presentes ciertas exigencias como la legibilidad y la coherencia en términos de estilo, género, la época histórica en la que se produce, el orden y el ritmo.

Por otra parte, como venimos diciendo, pensar el relato en términos de discurso conlleva reconocer una instancia productora y una receptora, ya que todo discurso es producido por alguien (autor) y para alguien (lector / espectador). A esto se refiere Genette como narración. **La narración es el hecho o acción que convierte a la historia en relato; es el hecho narrativo productor y, por extensión, la situación real o ficticia en que se produce el acto narrativo.**

La narración implica a la vez, el acto de narrar y la situación en la que se inscribe ese acto. Es decir, que la narración pone en juego actos y situaciones pero no remite a las personas físicas o a los individuos “reales” que participan de los mismos, sino a las marcas que de éstos quedan inscriptas en el texto. En relación a esto último conviene distinguir al autor real del enunciador y/o narrador (instancias ficticias a la que se le atribuye el relato), pero veremos estas categorías más adelante.

La historia se define como el contenido narrativo, esto es, las secuencias de acontecimientos que son relatados. En toda historia podemos reconocer una totalidad de sentido, una coherencia interna que construye un simulacro de mundo real. Esa totalidad de la historia es lo que la hace parecer autónoma, independiente del relato que la forma. Pero esto es sólo una apariencia: en realidad, la historia constituye una abstracción que hacemos a partir del relato, ya que no hay forma de acceder a la historia sino es a través del relato.

Por este motivo **podemos encontrar la misma historia narrada en diferentes relatos**. Las múltiples versiones de *Romeo y Julieta* constituyen distintos relatos de una misma historia, desde la versión del año 1936 de George Cukor, primera adaptación estimable para el cine de esta tragedia, pasando por la versión del 1968 dirigida por Franco Zeffirelli, hasta la

versión del año 1996, titulada *Williams Shakespeare's Romeo and Juliet* dirigida por Baz Luhrman con la actuación de Leonardo Di Caprio y Clare Danes.

A la vez, la historia transcurre en un universo dotado de sus propias reglas, por lo que se ha optado por incorporar el término *diégesis* para referir a ese pseudo mundo que se ordena generando la idea de una totalidad.

El concepto de *diégesis* proviene de Aristóteles pero es recuperado en el ámbito de la teoría literaria por el filósofo Etienne Souriau a finales de los años cuarenta. Este autor lo define como “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (Russo, 2005: 78).

Siguiendo a Russo podemos decir que la diégesis es lo primero que creamos cuando comenzamos a contar una historia pues construimos un espacio imaginario en el que ésta pueda desarrollarse. De igual modo, al comenzar a ver una película, nos introducimos en un espacio con sus propias posibilidades, sus propios códigos, en definitiva, sus propias reglas de verosimilitud.

Profundizaremos este concepto en el capítulo siguiente, pero pueden servirnos ahora como ejemplo de relato, historia y diégesis, el siguiente extracto de la introducción de *El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001):

El mundo ha cambiado, lo siento en el agua, lo siento en la tierra, lo huelo en el aire. Mucho se perdió entonces pero nadie vive ahora para recordarlo.

Todo comenzó con la forja de los grandes anillos: tres fueron entregados a los Elfos inmortales, los más sabios y honrados de todos los seres. Siete a los Señores Enanos, grandes mineros y artesanos de las cavidades montañosas y nueve, nueve, fueron entregados a la raza de los Hombres, que ansían por encima de todo, el poder. En aquellos anillos residía el poder y la voluntad de gobernar a cada raza. Pero todos ellos fueron engañados pues otro anillo más fue forjado. En la Tierra de Mordor en los fuegos del monte del destino, el Señor Oscuro Sauron forjó en secreto el anillo regente para controlar a todos los demás. En ese anillo descargó toda su crueldad, su malicia y su voluntad de dominar todo tipo de vida. Un anillo para gobernarlos a todos, una a una las comarcas libres de la tierra media fueron sometidas por el poder del anillo pero hubo algunos que resistieron, una última alianza de Hombres y Elfos lucharon contra el ejército de Mordor y en las lomas del Monte del Destino libraron su batalla por la libertad de la Tierra Media. La victoria estaba próxima, pero nada puede acabar con el poder del anillo. Y fue en aquel preciso momento, desvanecida ya toda esperanza, cuando Isildur hijo del Rey recurrió a la espada de su padre. Sauron, el enemigo de los pueblos libres de la Tierra Media, fue derrotado. El anillo llegó a manos de Isildur quien tuvo la oportunidad de destruir su mal para siempre pero el corazón de los hombres se corrompe con facilidad y el anillo de poder goza de voluntad propia. Traicionó a Isildur hasta llevarle a la muerte y aquellos hechos que nunca debieron caer en el olvido se perdieron en el tiempo. La historia se convirtió en leyenda y la leyenda en mito y durante dos mil quinientos años el anillo pasó desapercibido hasta que cuando se presentó la ocasión embaucó a un nuevo dueño. El anillo acabó en manos de la criatura Golum que lo ocultó en las profundidades de las montañas nubladas y allí le consumió. El anillo proporcionó a Golum longevidad antinatural, durante quinientos años envenenó su mente y en la lúgubre caverna de Golum esperó. La oscuridad negó los bosques del mundo, negó el rumor de que una sombra crecía en el este, el murmullo de un temor sin nombre, el anillo de poder lo percibió, su hora había llegado. Abandonó a Golum pero algo ocurrió al margen de la voluntad del anillo: fue recogido por la criatura que menos cabía imaginar, por un Hobbit, Bilbo Bolson habitante de la Comarca. Pero pronto llegaría el momento en que los Hobbits tendrían en sus manos el destino de todos.

En este caso, el *relato* está conformado, en primera instancia, por el texto arriba escrito, las imágenes que siguiendo el orden de la narración muestran a los personajes y los lugares que van apareciendo según el propio texto, la música y los sonidos presentes que refuerzan

el dramatismo y la intensidad del comienzo. Una fuerte marca del relato es la elección de una instancia narrativa ficticia, en este caso, Galadriel la reina Elfa. Otra marca la constituye las modificaciones en el tiempo. El tiempo de la historia –por definición lineal y cronológico– se ve alterado en el relato por el regreso a un pasado anterior al inicio de la narración y por distintos ritmos.

Finalmente la *diégesis* o *universo diegético* se construye como un mundo dividido en Tierras, poblado por Hombres pero también otras razas, los Hobbits, los Elfos y los Enanos a quienes se va caracterizando a lo largo de la narración. También aparecen otras criaturas fantásticas como Golum y el Señor Oscuro, Sauron. En este pseudo mundo se sucedieron hechos oscuros en relación a un anillo que desatará nuevamente una lucha entre el bien y el mal.

Esta introducción que actúa a modo de prólogo nos presenta una serie de personajes, lugares y tiempos que, en consonancia con las reglas y códigos del género maravilloso, adquieren verosimilitud en el interior del propio relato. Profundizaremos esta noción en el capítulo siguiente.

Retomemos la secuencia narrativa trabajada en el capítulo anterior. Observe las imágenes (descriptas, dibujadas o fotografiadas) y redacte un breve relato que cuente –con palabras– la historia. Experimente modificando el orden y el punto de vista desde el cual son narrados los sucesos: ¿Cómo relataría la misma historia pero ordenando los sucesos de otra manera? ¿Por dónde empezaría? ¿Desde qué punto de vista lo haría? Analice los resultados y observe en los textos la diferencia entre historia y relato.

PRIMERA PARTE

LA HISTORIA

Como hemos señalado, entendemos por *historia* la serie de acontecimientos que son narrados a través de un relato. Como tal, la historia constituye una abstracción, ya que no hay forma de acceder a ella sino es a través de los relatos.

En los capítulos que siguen consideraremos los elementos que hacen a la historia independientemente de la forma que éstos puedan adoptar en el relato.

CAPÍTULO 3: LA CONSTRUCCIÓN DE LA DIÉGESIS

“Cuento la verdad histórica según La Biblia. Allí se cuenta que un ángel bajó del cielo para anunciarle a María la buena nueva. Bien, ahora hay aviones ¿no?, pues el ángel llega en un avión que baja del cielo. Es absolutamente lógico. Si nosotros viajásemos con cigüeñas, le habría hecho llegar con una cigüeña”.

Jean-Luc Godard⁷

Como señalamos en el capítulo anterior, la palabra *diégesis* posee dos sentidos: por un lado significa contar, narrar en oposición a mostrar o actuar (*mímesis*); por otro, refiere al mundo ficticio construido por la historia. En este capítulo profundizaremos sobre esta segunda definición y en las consecuencias que ésta tiene en relación a la historia.

1. DIÉGESIS

Como espectadores, cada vez que asistimos a un filme, necesariamente tratamos de establecer alguna relación con la realidad. Para designar esta operación de comparación con lo real, o en otros términos de “representación”, es que surge el concepto de *diégesis*.

Pero, como señalamos en el capítulo anterior, la *diégesis* no implica la referencia al mundo real sino a aquel universo ficticio que engloba y sostiene la historia. La construcción diégetica fija así determinados parámetros, reglas y elementos pre-establecidos que son constitutivos de la historia: el contexto socio histórico, los personajes que pueden aparecer en éste, sus posibles motivaciones y sentimientos, entre otros elementos.

Pensemos, por ejemplo, en el último filme de Martin Scorsese, *La isla siniestra* (*The Shutter Island*, 2009). En época de postguerra, en un hospital psiquiátrico para criminales, un investigador se interesa por resolver la desaparición de una interna del hospital. Esta historia se ubica dentro de un universo diégetico realista situado contextualmente en la postguerra. Dentro de nuestro cine, podemos ver un ejemplo en el reciente filme de Pablo Trapero, *Carancho* (2010). El universo diégetico está aquí constituido en el presente de la ciudad de Buenos Aires: dentro de este mundo las referencias a las guardias de hospitales, los servicios de emergencias y las comisarías resultan creíbles por referencia a un universo conocido por el espectador.

No obstante, en filmes no realistas la diégesis habilita posibilidades narrativas alejadas de nuestra experiencia cotidiana, propia del “mundo real”, las que sin embargo son aceptadas como creíbles. Por ejemplo, al ver cualquier filme de la saga de *La guerra de las galaxias* (*Stars Wars*. George Luckas: 1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005) nadie cuestionaría por inverosímil la existencia de vida en otros planetas, la posibilidad de navegar por la galaxia, la creación de robots, androides y clones, la capacidad de telequinesia y clarividencia, etc. Esto sucede gracias a la consistencia del mundo creado, esto es: de la *diégesis*. La construcción de la *diégesis* es entonces un factor fundamental para que algo nos resulte verosímil.

2. DIÉGESIS Y VEROSIMILITUD

⁷ En una entrevista realizada a Jean-Luc Godard durante el Festival de Berlín de 1985 donde se presentó *Je vous salue, Marie*.

Como dijimos, la verosimilitud es el principio básico para que una historia nos resulte creíble y la aceptemos como coherente y lógica. Lo verosímil depende de la consistencia de los elementos de la historia como “posibles” dentro de la diégesis. Pero, como dijimos, no se trata de la posibilidad de establecer relaciones con “la realidad”, sino con una determinada representación de la realidad que resulta aceptable. Es por esto que Jacques Aumont, relaciona el término diégesis con el efecto de realidad que provoca el cine:

En las películas policíacas americanas de la década de 1930, el referente no es la época histórica real de la prohibición (ley seca) sino el universo imaginario de la prohibición tal como se constituía en el espectador con los artículos de diario, y novelas y películas que leía o veía. (Aumont, 1983: 105)

Se juzgan entonces verosímiles dentro del texto, aquellas acciones que puedan ser asimiladas por el público, esto es, que estén bajo modelos prefijados o categorías existentes. Un ejemplo concreto es el de las películas de ciencia ficción, donde no nos sorprende ver batallas en medio del espacio, seres extraordinarios, poderes sobrenaturales, como por ejemplo la saga de *Star Wars* a la que nos hemos referido arriba o *Viaje a las Estrellas (Star Trek)*, (Abrams, 2009). El público acepta la historia narrada porque reconoce el universo creado y las acciones posibles de desarrollarse en éste.

Es por esto que Aumont (1983) señala que la verosimilitud depende de diversos factores, a saber:

a) *La opinión pública*

De acuerdo a este criterio, se considerará verosímil una acción que responda a conceptos y opiniones enmarcados en lo que se suele llamar opinión pública (esto es la dimensión social de lo aceptable). En este caso, lo verosímil funciona como una forma de censura puesto que restringe el número de posibilidades narrativas o situaciones diegéticas imaginables (por ejemplo, en un filme policial es aceptable ver al detective empeñarse en descubrir al culpable y no lo contrario).

b) *Lo considerado previsible (lo verosímil como sistema económico)*

Como hemos sugerido, lo verosímil consiste en un sistema de reglas que afectan las acciones de los personajes, en función de máximas a la que pueden ser asimiladas. Estas reglas, tácitamente aceptadas por el público, se aplican pero nunca se explican: así, se juzga verosímil lo que resulta previsible, y lo previsible descansa sobre reglas de acción y representación. Por el contrario se juzgará inverosímil aquello que el espectador no puede prever. Cuando en una historia aparecen acciones inverosímiles –por ejemplo la lluvia de sapos al final de *Magnolia* (Anderson, 2000)– se trata de producir un efecto particular. El espectador se siente sorprendido y debe buscar una nueva regla para asimilar esa acción a la trama (“se trata de una metáfora”, “hubo un fenómeno físico que hizo realmente llover sapos”) o resignarse a “no haber comprendido”.

c) *Otros textos (lo verosímil como efecto de corpus)*

Si la verosimilitud de un filme se define, como venimos diciendo, en relación con la opinión pública y con ciertas reglas de representación, lo hace también en relación con otros textos, dados que estos tienden siempre a formar o bien parte de la opinión pública o bien de ciertas reglas de aceptación. Por este motivo, lo verosímil de un filme depende en gran medida de los filmes realizados anteriormente. En este sentido, se considerará verosímil aquello que puede enmarcarse dentro de un género o bien aquello que forma parte de nuestro acervo cultural sin que seamos necesariamente conscientes: relatos que leímos, películas que vimos, que nos contaron, etc.

El efecto género no es más que una forma de este efecto de corpus. En este caso, el verosímil adquiere el valor de regla en base a la repetición de características que le son propias, deducidas por la serie de películas pertenecientes a un mismo género.

En términos de Aumont:

Si lo verosímil es un efecto de corpus, será mucho más evidente en el conjunto de una serie de filmes próximos, por su expresión y por su contenido, al igual que en el conjunto de un género: respecto a lo verosímil, hay *un efecto género*. Este efecto género tiene una doble incidencia. En primer lugar por la permanencia de un mismo referente diegético y por la recurrencia de escenas típicas, permite consolidar de filme en filme lo verosímil. (Aumont, 1983: 147)

A pesar de que el género se presente como un sistema de reglas o leyes con su propio verosímil, ello no significa que las mismas no puedan ser transgredidas provocando variaciones, cambios, permutaciones, como sucede en filmes tales como *Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, Tarantino, 1994), *Doble de Cuerpo* (*Body Double*, Brian de Palma, 1984), *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986), entre otros.

Profundizaremos en esta relación al abordar los géneros cinematográficos en el capítulo 8.

3. DIEGÉSIS Y EXTRADIÉGESIS

¿Qué sucede con la música que forma parte del relato pero está fuera de ese mundo construido porque la fuente emisora no es localizable por el espectador ni los personajes saben de su existencia? En estos casos la música es un elemento expresivo, es decir las acciones no necesitan de ella para desarrollarse, pero contribuye al sentido del filme. Cuando es así, podemos denominarla *extradiegética*⁸, es decir, se encuentra fuera del universo ficcional construido para la historia.

No obstante, es importante remarcar que, aunque no forme parte de la historia, cumple una función fundamental dentro del relato ya que contribuye a crear la atmósfera del mismo, dotándolo de cualidades expresivas. Este es el caso de la música (*de foso*) orquestal construida para *expresar* los sentimientos y/o acompañar las acciones del personaje en los filmes de género del cine clásico. En una película de suspenso, en el momento en que el protagonista escapa de quienes lo culpan y acechan, la música crea un clima inquietante y de intrigas, y, además pone en evidencia la desesperación del personaje por huir de quienes lo persiguen, como sucede por ejemplo, en *Intriga internacional* de Alfred Hitchcock (*North by Northwest*, 1959)⁹. En la película *El escritor oculto* de Roman Polanski (*The Ghost Writer*, 2009) la atmósfera de suspenso está dada por el uso expresivo del sonido extradiégetico.

En los ejemplos expuestos aquí, el sonido extradiegético es identificado, además, por el espectador por lo que conoce sobre ese universo diégetico pre-configurado por el género (desarrollaremos este concepto más adelante).

En *Un oso Rojo* (Israel A. Caetano, 2001) la música de cumbia, de carácter extradiegético, se repite en varias escenas de la película. En este caso, la música tiene una función expresiva bastante obvia ya que remite a una clase social determinada y, si bien no afecta al personaje ni a las acciones, sí afecta al espectador “ilustrándolo” acerca del contexto

8 El término extradiegético puede resultar confuso en muchos casos. En nuestro caso recurrimos al término para referir a todos aquellos elementos que participan del relato sin ser parte de la historia.

9 Hitchcock trabajó en gran parte de sus películas de género suspenso o thriller, con el mismo compositor Bernard Herrmann.

social en el que transcurre la historia. Evidentemente, los hechos narrados serían los mismos si el sonido de la secuencia¹⁰ en que “el Oso” sale de la cárcel y llega a su barrio (clase media-baja en el conurbano bonaerense) fuera solamente el diegético; sin embargo el efecto que causaría sobre el espectador no sería el mismo: la historia sería la misma, pero el sentido –o lo que es lo mismo, el efecto– sería otro.

Podemos concluir entonces que el sonido extradiegético es aquel que está fuera de la diégesis –porque no es localizable ni forma parte de ese mundo– pero no obstante contribuye a crear determinados efectos de lectura de ésta, ya que subraya o expresa sentimientos de los personajes y/o acontecimientos que sí pertenecen a la diégesis.

Para ilustrar los efectos expresivos de la música analicemos la siguiente escena¹¹:

1 INT. CALLE BARRIO DIA

El lugar está cubierto por una intensa neblina. Las hojas de los árboles se mueven por el viento. El pavimento de la calle está cubierto por hojas secas y amarillentas. Las casas se distinguen levemente.

AGUSTÍN (28), camina tranquilamente, con las manos dentro de los bolsillos de su campera. Los rasgos de su rostro se pueden distinguir levemente. Se detiene frente a una casa. Observa la numeración de la misma. Suenan las agujas de un reloj. Mira a sus costados, no encuentra nada extraño, y continúa caminando. Dos casas adelante, nuevamente suenan las agujas de un reloj. Agustín se detiene, mira fijamente la numeración de la casa y el sonido de las agujas se intensifica.

AGUSTÍN
(confundido)
¿20:48?

Mira hacia su derecha la numeración contigua y se acerca.
(La escena continúa...)

A la hora de pensar la ubicación del sonido, tenemos varias posibilidades. Veamos dos de ellas:

Si lo pensamos para un relato de género de suspenso clásico la escena puede comenzar con una música de *foso*. Esta música envolverá la escena creando un clima de suspenso (más que nada tiene un carácter de anticipación porque todavía no vemos mucho, pero el clima lo crea la música y así predice el género). Esta música no pertenece a la *diégesis*, no vemos su fuente, es por lo tanto extradiegética. Por otro lado, se escucha un sonido fuera de cuadro: el de las agujas del reloj cuando Agustín mira la numeración de las casas. Éste es un sonido interno del personaje. El mismo está fuera de cuadro, no conocemos su ubicación, pero está dentro de la diégesis misma, porque pertenece a la mente del personaje, por tanto a su universo y, además, está situado en el presente de la acción.

Veamos otra posibilidad de diseño de sonido para este comienzo. Pensado desde un punto de vista interno, subjetivo (*o psicológico*), el filme no comenzaría con música extradiegética, sino sólo con sonidos diegéticos bien secos: pasos, hojas, viento. La

10 Esta secuencia es la segunda, la que continúa después de los títulos de la película.

11 La escena pertenece al guión titulado *Tercer Acto* escrito por Cecilia Arias.

escena cobraría así su intensidad con el sonido interno de la mente del personaje: el de las agujas del reloj al mirar este personaje la numeración de las casas.

Como vemos, la elección de una de estas propuestas dependerá del efecto que se busca y las cualidades expresivas que se quieren destacar.

4. FUNCIONES DEL ESPACIO EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA DIÉGESIS

Más adelante nos referiremos a los mecanismos específicos a través de los cuales el cine manipula el tiempo y construye el espacio, pero en este capítulo nos interesa observar al tiempo y al espacio como parte fundamental de la construcción de la diégesis.

Roland Barthes¹² observa en los textos realistas la presencia de detalles insignificantes que no cumplen una función estrictamente narrativa sino que están destinados a otorgar verosimilitud al relato en tanto refieren a lo que se podría llamar el “real concreto”, bajo la pretensión de ser “la *representación* pura y simple de lo *real*” (Barthes, 1970: 99). La ubicación temporal precisa, la descripción minuciosa de los espacios, la inclusión de objetos en apariencia superfluos o los detalles sobre la forma de vestir de un personaje, crean una *ilusión referencial* que contribuye –casi exclusivamente– a la verosimilitud del texto.

Esta función de representación de lo “real” que, en literatura está dada por la descripción (de espacios, tiempos y personajes), en cine depende fuertemente de la puesta en escena (decorados, vestuario, iluminación, etc.). El filme *El verano de James (Adventureland)*, Greg Mottola, 2009), transcurre en un parque de diversiones del año 1987. La ubicación espacio-temporal, puede identificarse fácilmente por la inscripción de la fecha al comienzo de la película. Pero además, un fuerte factor de verosimilitud es la construcción de la diégesis a partir de la puesta en escena: la recurrencia a la música de los 80, el vestuario y la escenografía y sobre todo la configuración del espacio del parque de diversiones en decadencia –lo que sería diferente si estuviera representado en los años ‘50 en su máximo esplendor–. De igual modo la descripción de los personajes contribuye a este fin: pensemos en el mismo personaje con un trabajo de verano pero en la actualidad y es probable que lo imaginemos trabajando en un *fast-food*.

Claro que en la construcción de la diégesis entra no sólo el espacio sino más bien la conjunción de espacio-tiempo: Francia en 1789, constituye un todo de representación que no puede separarse en espacio y tiempo. Un buen ejemplo de la conjunción inseparable entre espacio y tiempo aparece en la última película del realizador Michael Haneke, *La Cinta Blanca (The White Ribbon)*, 2009). En este caso, la historia transcurre en un pueblo protestante de Alemania en el año 1913. En éste comienzan a suceder hechos extraños que mantienen a la comunidad en un clima de perturbación y silencio (o represión). Este universo construido, y específicamente el espacio y el tiempo al que se recurre para hacerlo, le sirve a Haneke para reflexionar sobre las inclinaciones más oscuras del hombre.

La ubicación espacio-temporal constituye así la principal operación en el diseño de la diégesis y posee una función central en el proyecto de la historia, como factor de coherencia y cohesión. Pero no es ésta la única función del espacio-tiempo. Una segunda función, relacionada con la anterior, es la de constituirse en un componente caracterizador del personaje. Personajes marginales que viven en espacios miserables, personajes ricos en espacios lujosos, etc. La adecuación del personaje con su espacio contribuye a la verosimilitud. Quizás por esto, la inadecuación entre espacio y personaje es un recurso común, como señala Becerra Suárez (2002), en la comedia.

12 BARTHES, Roland: “El efecto de realidad” en *Lo verosímil*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970.

Los personajes contribuyen a la verosimilitud dentro de un género particular: personajes excéntricos o bordeando lo ridículo forman parte de las convenciones de la comedia o de la comedia dramática (en este ejemplo podemos identificar a los exóticos Bobby y Paulette, encargados del parque). De igual modo, en el cine del realizador norteamericano Wes Anderson, las singulares caracterizaciones de sus personajes sólo pueden sostenerse en la construcción de mundos originales, con sus propias reglas. Pensemos por ejemplo en cómo se sostiene la verosimilitud de la historia en ese extraño barco en el que convive la tripulación de Steve Zissou en *La Vida Acuática* (*The Life Aquatic*, Wes Anderson, 2004).

Finalmente, el espacio no sólo constituye el sustento de la acción o sirve a los fines de caracterizar al personaje sino que, cumple además una importante función semiótica como soporte de relaciones de naturaleza ideológica. La oposición entre lo que ocurre en el centro y en la periferia, o en lugares cerrados y en lugares abiertos, o en espacios ubicados arriba o debajo, por nombrar algunos ejemplos, da cuenta de los valores puestos en juego en la construcción de ese mundo.

El recurso al espacio como soporte de dicotomías, pueden evidenciarse en las películas documentales realizadas por Pino Solanas, en el uso de recursos audiovisuales para establecer distancias abismales entre aquellos sectores de la sociedad que más tienen y aquellos que menos tienen. Por ejemplo en la película *Memorias del Saqueo* (Pino Solanas, 2004) el contraste entre la riqueza y la pobreza, es mostrado a través de la contraposición entre los altos y ostentosos edificios (tanto gubernamentales como privados), que representan el poder económico y, por otro lado, los niños que buscan entre las bolsas de la basura, imagen representativa de la vulnerabilidad, de la pobreza. El espacio fílmico se configura así sobre la oposición entre superioridad y poder vs. inferioridad y debilidad, contraste que sirve tanto para caracterizar a los personajes como para establecer diferencias espaciales.

Retomemos las secuencias narrativas trabajadas en los capítulos anteriores. Compare su producción con la de sus compañeros. ¿Qué componentes identifican como parte de la diégesis? ¿Qué características de éstas contribuyen a la verosimilitud de lo narrado?

CAPÍTULO 4: EL PERSONAJE¹³

“Toma a tus personajes de la mano, llévalos hasta el final, sin ver otra cosa que el camino que le trazaste. No te distraigas viendo tú lo que ellos no pueden o no les importa ver”.

Horacio Quiroga (Decálogo del perfecto cuentista)

Como ya hemos visto, un relato es la narración de un conjunto de acontecimientos, reales o imaginarios, que se organizan en determinadas coordenadas espacio-temporales. Al hablar de acontecimientos, inmediatamente nos vienen a la mente los sujetos que participan de éstos: los personajes. La centralidad de los personajes en el relato es reconocida por varios autores, lo que lleva a Emeterio Diez Puertas a insistir en que “no hay relato sin personaje, sea éste figurativo o abstracto, realista, fantástico, humano o no humano, individual o colectivo, presente o ausente, narrativo o discursivo” (Diez Puertas, 2009: 169).

No obstante, a pesar de ser una categoría central en todo relato, la definición del personaje y la elaboración de herramientas teórico-metodológicas para su análisis, se enfrenta, tanto en literatura como en cine, a numerosos problemas. Quizás por esto han proliferado distintas teorías.

La estudiosa de la literatura, María del Carmen Bobes Naves (1990), en su artículo sobre el personaje novelesco, organiza las distintas posiciones que asumieron la teoría y la crítica con respecto al personaje en tres grandes grupos:

- La posición de la psicocrítica: que toma como marco de referencia para sus interpretaciones y para la explicación del personaje el conocimiento sobre los tipos psicológicos, analizando de este modo las actitudes, las reacciones y las conductas desde los conocimientos psicoanalíticos.
- La posición sociocrítica: que busca como marco de referencia para interpretar a los personajes, los conocimientos provenientes de la sociología y los clasifica según modelos sociales.
- La posición realista: en la cual el personaje refiere a una persona humana de la que es representación. La novela se entiende así como la copia de un segmento o fragmento de la realidad.

Esta última tendencia es la que ha dominado tanto en los estudios literarios como en los estudios sobre cine o en las propuestas para escritura de guiones. De hecho incluso las dos anteriores pueden –en ciertos análisis– acabar reducidas a ésta última: el personaje es interpretado como una persona que posee una “psiquis” y vive en ciertas condiciones sociales.

En ninguna de las tres posiciones reseñadas se tiene en cuenta que el personaje no existe “fuera del texto” –esto es, el libro, la obra teatral o el filme– que lo construye. Por este motivo, a la consideración del personaje como persona, dominante en los estudios literarios hasta mediados del siglo XX y aún hoy en muchos estudios y críticas de cine, se le contraponen el planteo de los estudios semióticos y narratológicos, que consideran al personaje un elemento más (junto al tiempo y al espacio) del texto en su nivel representacional.

13 En la redacción de este capítulo colaboró el Téc. Emilio Fuentes.

Desde esta segunda aproximación, las dificultades para definir al personaje se deben precisamente a la asociación de este término a la condición humana, ya que como afirma Philip Hamon:

La moda de una crítica psicoanalizante, realizada más o menos empíricamente, adherida con frecuencia a una concepción sobrevalorizada del sujeto que sigue siendo tradicional, contribuye a hacer de este problema del personaje un problema tan confuso como mal planteado [...], donde se confunden perpetuamente las nociones de persona y de personaje. Va de suyo que una concepción del personaje no puede ser independiente de una concepción general de la persona, del sujeto, del individuo. Pero impresiona ver tantos análisis que con frecuencia intentan poner en marcha un procedimiento o una metodología exigente que tropieza, que se embrolla con este problema del personaje y abdica de todo rigor para recurrir al psicologismo más banal. (Hamon, 1977: 1)

Ambas aproximaciones al problema del personaje han tenido –y tienen aún hoy– sus seguidores y también su utilidad, tanto a la hora de analizarlos como de crearlos. Reseñemos brevemente cada una.

1. EL PERSONAJE COMO PERSONA: LA DEFINICIÓN TRADICIONAL DEL PERSONAJE

Estudiar al personaje como persona implica, como señalamos arriba, considerarlo un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, a la vez que de una gama de comportamientos propios (Cassetti y Di Chio, 1994). Las razones que llevan a esta asociación del personaje a la condición humana resultan evidentes, al punto tal que se expresa incluso en las palabras que elegimos para designarlo –personaje en español, *personnage* en francés o *character* (carácter, personalidad) en inglés–.

Como señala Hamon, en la frase citada arriba, no cabe duda que una teoría del personaje no puede prescindir completamente de su asociación con la persona, en gran medida porque los personajes son los encargados de la acción y, en nuestra experiencia, la acción es producto del hacer de un sujeto. Por este motivo no nos resulta difícil percibir personajes humanos encarnados por actores o personajes no humanos cuando éstos están antropomorfizados (humanizados) como por ejemplo, el ratón Mickey; pero nos resulta mucho más difícil asignarle este rol a un animal no antropomorfizado, como la araña que pica a Peter Parker y lo transforma en el hombre araña (*Spiderman*, Raimi, 2002), o los pájaros que atacan a los humanos en el filme de Hitchcock (*The Birds*, 1963).

El principal problema que genera la confusión entre personajes y personas “reales” es que desplaza el estudio del filme al de la realidad construida por la diégesis. Esta confusión parece ignorar un principio básico de la constitución de todo relato como es su carácter de discurso y, específicamente, aquellas características que diferencian al relato cinematográfico de la realidad, fundamentalmente el ser construido por alguien con una intencionalidad tal como señalamos en el capítulo 2 de este libro (Cf. Laffay 1964 y Metz 1972).

En este sentido es muy importante no perder de vista que, incluso en aquellos filmes basados en personas reales, existe una construcción de ésta como personaje, ya que todo discurso implica un recorte sobre la realidad con determinados fines. De allí la necesaria supresión de determinados hechos y la incorporación de otros con fines dramáticos.

Este recorte se vuelve particularmente evidente si comparamos dos filmes sobre la vida de una “misma persona”, por ejemplo *Hitler, el imperio del mal* (*Hitler, the Rise of Evil*, Christian Duguay, 2003) y *La Caída* (*Der Untergang*, Oliver Hirschbiegel, 2005) entre los muchos que tratan la imagen del dictador alemán, o la construcción del personaje de Bob Dylan que

hacen D.A. Pennebaker en 1967 con *Dont look Back* (1967) y Todd Haynes en *Yo no estoy allí* (*I'm not there*, 2007). En esta misma línea, la vida de una personalidad histórica como la reina de Francia María Antonieta, contada en el cine múltiples veces, es siempre reconstruida según los fines de cada filme, desde la primera producción americana realizada por W. S. Van Dyke en 1938, hasta la última (hasta hoy) –el filme de Sofía Coppola, *Marie Antoniette*, realizado en 2006–. Este filme es un ejemplo perfecto del recorte que se hace de la vida de una “persona real” ya que Coppola se atreve a presentar una mirada muy singular sobre los hechos históricos alterando incluso el destino trágico de la reina de Francia. El filme se centra además en la forma en que vivió esta reina adolescente, acompañando el relato con música extradiegética de bandas de rock de los ‘80 como *The Cure*.

2. EL PERSONAJE COMO CONSTRUCCIÓN TEXTUAL

En consonancia con lo anterior, a mediados del siglo XX, desde la semiótica estructuralista, surge una visión diferente del personaje, entendido esta vez como una construcción textual. En esta línea y separándose de la concepción anterior, Philip Hamon (1977) comienza su estudio señalando que el personaje:

1. No es una noción exclusivamente literaria (hay personajes en una crónica periodística, en los relatos de la vida cotidiana y hasta en una receta de cocina), ni está ligada a un sistema semiótico exclusivo como podría ser la lengua escrita (hay personajes en una obra de teatro, una pintura, un filme, una historieta, etc.).
2. No es una noción exclusivamente antropomorfa, esto es, no es necesario que los personajes tengan formas humanas: la Constitución y las leyes son los personajes de un texto legislativo, así como el huevo, la harina, la manteca y el horno son los “personajes” de una receta de cocina. También en cine hay numerosos ejemplos en los que entidades no antropomorfas (animales o fenómenos de la naturaleza) se convierten en personajes, incluso a veces en protagonistas (los pájaros en el filme de Hitchcock del mismo nombre (1963), el tornado en *Twister* (de Bont, 1996), el iceberg en *Titanic* (Cameron, 1997).
3. Es tanto una reconstrucción del lector/espectador como una construcción del texto.

A partir de lo anterior es posible desplazar al personaje de su asociación con la persona a su asociación con la acción. Desde esta perspectiva entonces consideraremos que *un personaje es toda entidad que participa de una acción*. Cuando decimos “participa” nos referimos a que éste podrá ser tanto quien produzca la acción como quien la sufra.

Pero más allá de esta definición cabe profundizar un poco más en las formas en que construimos (en la realización) u observamos (en el análisis) la configuración de los personajes. En este sentido, resulta más útil que la asociación con alguna persona real, la propuesta de Emeterio Diez Puertas quien considera dos elementos constitutivos del personaje: el rasgo y el rol.

2.1. LOS RASGOS

Los rasgos son aquellos elementos que “configuran el carácter individual” del personaje. Diez Puertas los define como las cualidades relativamente duraderas por las que un individuo se diferencia de otro (Diez Puertas, 2009). En este sentido podemos asociarlos a los adjetivos en la lengua: flaco, alto, inteligente, bondadoso, trabajador, etc.

De la descripción anterior se desprenden dos clases de rasgos: físicos y psicológicos. Por rasgos físicos nos referimos a las características anatómicas del personaje (rubio, morocho,

alto, gordo, pelado, pecoso, rengo, cabezón, etc.). Cuando hablamos de rasgos psicológicos hacemos alusión a su comportamiento y a lo que el autor denomina como la “tendencia directiva” de éste. Un personaje será así bondadoso o malvado, entusiasta o apático, egoísta o generoso, etc. según los motivos que impulsen su acción. Pero, para que una cualidad constituya un rasgo ésta debe repetirse. Así, por ejemplo la acción de enojarse no constituye un rasgo salvo que se repita y permita entonces definir al personaje como malhumorado. Una acción repetida da cuenta de un hábito y éste de un rasgo de carácter.

En cine, los rasgos psicológicos sólo pueden percibirse a través de la acción, ya que no podemos saber lo que un personaje piensa salvo que él mismo lo relate o un narrador lo haga en voz *off* u *over*. Es por esto que Diez Puertas afirma que “el rasgo marca la conducta, o lo que es lo mismo, la conducta es el rasgo (tímido, colérico, avaricioso) en acción” (Diez Puertas, 2009: 171).

Ahora bien, cuando un rasgo psicológico es determinante en un personaje éste se constituye en un *tipo*, esto es, un “personaje dominado por un solo rasgo”, como por ejemplo, el cobarde, el vanidoso, el malvado, etc. En este caso, el personaje funciona como ejemplificación de este rasgo, y por eso, es común encontrar personajes-tipo en los relatos con fines moralizantes.

2.2. LOS ROLES

Así como los rasgos conforman el carácter individual del personaje, los roles configuran su carácter social.

Los roles son, según Diez Puertas, las distintas posiciones que ocupa un individuo en la sociedad y, consecuentemente, la función que cumple desde ese lugar. Pueden ser laborales (maestro, médico, obrero, etc.) o familiares (padre, madre, hijo/a, esposo/a, madrastra, etc.).

En tanto implican una función suponen determinadas conductas a seguir, esto es, un “deber hacer”:

Estos roles obligan a ese individuo a comportarse de una forma determinada, pues el rol conlleva un conjunto de normas: debe acudir puntual a su trabajo, debe respetar el código de circulación,... (Diez Puertas, 2009: 172)

Pero la asignación de roles cumple también otras funciones:

En primer lugar, establecen cierta estructuración de los elementos dentro del texto, al organizarse en haces de relaciones: maestro-alumno, padre-hijo, jefe-empleados, etc. Esta organización implica muchas veces una jerarquización, lo que lleva a Diez Puertas a afirmar que el rol conlleva un *status*, esto es un “conjunto de privilegios específicos” (Diez Puertas, 2009: 172).

En segundo lugar sirven para “anclar” el texto en el extratexto, o en otros términos, para poner en relación el relato (la novela, el filme) con la sociedad en la que es producido. No podría pensarse al personaje del robot de María en *Metropolis* (Lang, 1927) sin la tecnologización de la sociedad, al trabajador alienado de Carlitos en *Tiempos Modernos* (*Modern Times*, Chaplin, 1936) sin la producción en serie o, a los personajes encarnados por Woddy Allen en numerosos filmes sin la Nueva York contemporánea como marco de acción.

Finalmente deja prever ciertos desarrollos posibles y no otros: si tenemos un maestro habrá alumnos, un aula y ciertas acciones que se pueden presuponer (enseñar, estudiar, etc.); un

personaje caracterizado como delincuente en algún momento cometerá algún delito; un personaje descrito como padre atravesará alguna situación en relación a su hijo, etc.

3. LA CARACTERIZACIÓN

En función de lo anterior la caracterización de un personaje, tanto a la hora del análisis como de su composición, consistirá en relevar aquellos rasgos y roles que lo definen. Para ello es necesario observar aquellos atributos (rasgos y roles) que identifican a un personaje y lo vuelven único.

En este sentido una primera operación es diferenciar entre personajes individuales y personajes colectivos, esto es, aquellos que cumplen una única función aunque estén representados por varios actores (por ejemplo el malón de indios en los westerns). Entre los elementos que sirven a este fin están: el nombre, la edad, los rasgos físicos, los psicológicos, los roles sociales que ocupa (ocupación, relaciones familiares), la historia que de él se expone.

No obstante, más allá de armar una tabla de rasgos y roles, es importante tener en cuenta que la caracterización se realiza no sólo por determinación –los roles y rasgos que definen a un personaje– sino, fundamentalmente, por oposición –rasgos y roles que diferencian a los personajes entre sí–.

La figura del profesor de literatura (Robin Williams) en *La sociedad de los poetas muertos* (*Dead Poets Society*, Peter Weir, 1989) como personaje inconformista y rebelde sólo puede construirse contra el marco de conservadurismo de la Academia Welton donde enseña. Del mismo modo, la mentalidad abierta y progresista de Harvey Milk (Sean Penn) en *Milk* (Gus Van Sant, 2008) queda resaltada frente a la intolerancia del concejal Dan White y la campaña ultraconservadora anti-gay.

De lo anterior podemos deducir que los personajes adquieren su significado en un haz de relaciones con los otros personajes del filme¹⁴. Por este motivo a la hora del análisis será necesario:

1. *identificar* los rasgos y roles pertinentes que nos permiten relacionar a los personajes;
2. *clasificar* estos rasgos en función de su “rendimiento” narrativo (cuáles son más importantes en función del conflicto planteado);
3. estudiar cómo rasgos y roles pertinentes se *sobredeterminan*, se *neutralizan*, *permutan* y *cambian* en el transcurso de un filme.

A modo de ejemplo, consideremos la película de Clint Eastwood, *Gran Torino* (2008). En este caso podemos decir que los rasgos físicos que definen al personaje principal Walt Kowalski interpretado por el propio Eastwood son: gringo, alto, flaco, viejo; y los psicológicos: gruñón, terco, valiente. A estos se suman ciertos rasgos que podríamos llamar de orden ideológico –conservador y nacionalista, con cierto racismo– que están justificados por un rol particular: ser veterano de Corea. Todos estos atributos se ven resaltados por oposición a los otros personajes, específicamente los vecinos asiáticos y, entre éstos, el joven Thao, y su hermana, Sue, a quienes Kowalski ayuda (caracterizados como asiáticos, jóvenes, indefensos, débiles). El conflicto aparece así construido por la caracterización de los personajes aún antes de que éste llegue a plantearse a nivel de las acciones.

¹⁴ Y de otros filmes, ya que un personaje se relaciona igualmente con otros interpretados por el mismo actor, con personajes similares dentro del mismo género, etc.

En el desarrollo del filme, la oposición entre ambos personajes se verá modificada, contraponiéndose los valores de lealtad / valor / sacrificio, representados por el personaje de Eastwood, frente a los valores de violencia/ prepotencia/ cobardía que asume la patota de jóvenes que presionan a Thao para que se sume a sus filas. Este eje por su parte se sostiene sobre una oposición tradicional entre viejos y jóvenes, pero interviene también la oposición nativos (aunque Kowalski sea descendiente de polacos) vs. inmigrantes (asiáticos). Esta última oposición, que al comienzo sirve para caracterizar a Kowalski como nacionalista-racista (se desespera, por ejemplo, ante el descuido de sus vecinos por sus casas y jardines), después cambia de signo: Kowalski descubrirá entre estos extraños los valores como la compañía, amistad y agradecimiento que no encuentra en sus propios hijos.

Proponga ahora usted una película y analice en ella los personajes. Observe cómo están caracterizados y luego: identifique los rasgos y roles pertinentes para relacionar a los personajes entre sí. Jerarquice luego estos rasgos en función de su “rendimiento” narrativo: ¿cuáles son más importantes en función del conflicto planteado? Cómo contribuyen a delinearlos?

4. UNA CLASIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES

Sin olvidar que los personajes son siempre elementos contruidos por el texto y no existentes fuera de éste, podemos pensar en tres tipos de personajes:

Personajes Imitativos: Son aquellos que están relacionados a personajes extratextuales, o en otros términos, a “personas reales” a los que se supone que “se parecen”. Decimos que “se supone que se parecen”, por lo señalado anteriormente. Sabemos que la “semejanza” es una construcción del texto y forma parte de aquello que el lector/espectador acepta como parte del contrato de lectura –del libro o del filme– (Hitler, Bob Dylan o María Antonieta, en los ejemplos que mencionamos arriba). En estos casos, el trabajo de construcción del personaje estará condicionado por la existencia de los personajes “reales” y lo que ya se sabe sobre ellos.

Personajes Ilustrativos: Se trata en este caso de aquellos personajes a los que nos hemos referido como personajes-tipo. En la medida en que representan ideas o valores morales –positivos o negativos– poseen un fin didáctico. Para que puedan cumplir esta función el lector/espectador debe reconocerlos, por lo que se hayan fuertemente convencionalizados: el avaro, el buen salvaje, el científico loco, el detective privado, el genio malvado, son algunos de éstos. Entre los personajes relacionados con nuestra contemporaneidad podríamos ubicar a la chica new age, el nerd, el yuppie, la mujer independiente, etc. Por su carácter estereotipado son frecuentes en las comedias, en las películas infantiles y en los filmes de carácter fuertemente moralizante.

Personajes Independientes: Son todos aquellos que no guardan una relación directa con un referente extratextual (como en el primer caso) o cultural (como en el segundo) sino que existen “en su propio derecho”. Acá podríamos encontrar a la mayor parte de los personajes de los filmes dramáticos que no están basados en hechos reales.

Evidentemente como toda clasificación, ésta se presta a combinaciones y cruces. Por ejemplo Gandhi en el filme de Richard Attenborough (1982) es un personaje imitativo del sujeto extratextual y a la vez ilustrativo de la no violencia y la paz.

¿Pueden pensar en ejemplos de personajes de cada tipo? ¿Y en personajes que puedan ser incorporados a más de uno de ellos?

5. EL PERSONAJE CINEMATOGRAFICO

Si bien se trata de una noción común a todos los relatos, el personaje en cine adquiere un carácter particular dado que, como afirma Diez Puertas, por la propia lógica de la representación audiovisual:

Creamos un personaje para que sea visto, esto es, para que se retrate en su acción y para que sea interpretado por un actor, diferencia fundamental frente al personaje de la novela. (Diez Puertas, 2009: 169)

En este sentido, el personaje audiovisual reconoce un origen diferente al literario y se emparenta al teatral. En efecto, a diferencia de la literatura en la cual la incorporación de un personaje puede realizarse a través de un “retrato” que nos permita acceder a sus rasgos físicos y psicológicos antes de que éste intervenga en la acción, los personajes de un filme se construyen a partir de una representación visual, la que nos informa en primer lugar de su fisonomía, para luego ir descubriendo sus atributos a medida que van resolviendo de una manera u otra los distintos obstáculos, problemas y conflictos que se les presentan en el relato.

Otra consecuencia de la representación visual de los personajes es que la caracterización de éstos va a depender tanto del guión como de los actores. En este punto el cine se asemeja una vez más al teatro pero se distancia de éste en que la posibilidad de primeros planos vuelve significativos detalles del rostro y gestos de los actores que en teatro serían secundarios y que pueden resultar fundamentales en la caracterización de los personajes.

6. EL PERSONAJE COMO ACTANTE

Algunos autores, entre ellos Cassetti y Di Chio, y Diez Puertas consideran también al personaje como actante, esto es ya no como una persona, ni como un elemento de la representación, sino como una *función*.

Desde la perspectiva que adoptamos, esta formulación confunde dos cuestiones diferentes: por un lado, los personajes, que se encuentran en el nivel de la representación, esto es de las “figuras” que nos remiten a un mundo, y por otro, los actantes que son las funciones, los roles actanciales si se quiere, que son operativizados por los personajes. Personajes y actantes se encuentran así en diferentes niveles: el primero corresponde a la representación; el segundo a la acción. Por este motivo consideraremos la noción de actante en el capítulo siguiente como un problema independiente al del personaje aunque relacionado con éste.

CAPÍTULO 5: LA ESTRUCTURA NARRATIVA

“Los formalistas rusos, Propp, Lévi–Strauss nos han enseñado a distinguir el siguiente dilema: o bien el relato es una simple repetición fatigosa de acontecimientos, en cuyo caso sólo se puede hablar de ellos remitiéndose al arte, al talento o al genio del relator (del autor) —todas formas míticas del azar—, o bien posee en común con otros relatos una estructura accesible al análisis por mucha paciencia que requiera poder enunciarla; pues hay un abismo entre lo aleatorio más complejo y la combinatoria más simple, y nadie puede combinar (producir) un relato, sin referirse a un sistema implícito de unidades y de reglas.”

Barthes, *Introducción al análisis estructural del relato*

Seguramente en algún momento se han encontrado con libros que pretenden servir de guía para la escritura de guiones. Por lo general, en estos se suele proponer un modelo para construir el relato. Trabajaremos estas propuestas en el capítulo 10, pero en éste, nos interesa en cambio, analizar la estructura de las acciones que componen la historia (y no la forma en que éstas se presentan en el relato). Esta propuesta proviene de los estudios de la disciplina que se conoce como *narratología*¹⁵, la que se desarrolló en Francia en los años sesenta en el marco del estructuralismo¹⁶.

Para los narratólogos, todas las historias poseían una estructura común, más allá del soporte en que se encontrarán (literatura, cine, historietas, fotos, etc.). Sobre esta hipótesis, una preocupación compartida consistió en formular un modelo que pudiera dar cuenta de esa estructura. La hipótesis de base de este planteo es resumida por Roland Barthes en la *Introducción al análisis estructural del relato* en la cita con la que comenzamos este capítulo:

[...] o bien el relato es una simple repetición fatigosa de acontecimientos, en cuyo caso sólo se puede hablar de ellos remitiéndose al arte, al talento o al genio del relator (del autor) todas formas míticas del azar, o bien posee en común con otros relatos una estructura accesible al análisis por mucha paciencia que requiera poder enunciarla. (Barthes, 1966: 8)

En los años sesenta, en pleno auge del estructuralismo, el principal desafío será encontrar la estructura que pueda dar cuenta de todos “los relatos del mundo, tanto como hay y ha habido” (Barthes, 1966: 8). Hoy, en cambio, pensamos estas estructuras como modelos de previsibilidad, que se han impuesto en la cultura a fuerza de miles y miles de años de contar historias.

No se trata entonces de forzar los filmes para que “encajen” en los modelos, a la hora de analizarlos, o de una receta sobre cómo crear historias a la hora de escribir guiones, sino de

15 La Narratología es la teoría de los textos, independientemente de su “soporte”, que relatan una historia. El objetivo de esta disciplina es ayudar a entender, analizar y evaluar lo narrativo.

16 “El objetivo de toda actividad estructuralista, tanto si es reflexiva como poética, es reconstruir un “objeto”, de modo que en esta reconstrucción se manifiesten las reglas (las “funciones”) de este objeto. La estructura es pues, en el fondo, un simulacro del objeto, pero un simulacro dirigido, interesado, puesto que el objeto imitado hace aparecer algo que permanecía invisible, o, si se refiere así, ininteligible en el objeto natural. (Barthes, Roland: “La Actividad Estructuralista” en *Ensayos Críticos*. Editorial Seix Barral.España: 1967)

herramientas para pensar lo que es esperable en función de esquemas ya establecidos –y, si fuera el caso, también la forma de romper con éstos–.

1. LA MORFOLOGÍA DEL CUENTO DE PROPP

1.1. LAS FUNCIONES

El primer referente del análisis narratológico lo constituye un libro escrito en 1928, mucho antes de la aparición de esta disciplina, por un estudioso de los cuentos folklóricos rusos, Vladimir Propp. En *Morfología del Cuento*, Propp analiza un corpus de cien relatos a fin de observar cómo en estos textos la estructura de las acciones es siempre la misma más allá de que los personajes cambien.

Consideremos los siguientes ejemplos del propio Propp:

1. El rey entrega un águila a un valiente. El águila se lleva al valiente a otro reino.
2. El abuelo da un caballo a Soutchenko. El caballo lleva a Soutchenko a otro reino.
3. Un mago da una barca a Iván. La barca se lleva a Iván a otro reino.
4. La reina da un anillo a Iván. Vigorosos mozos surgen del anillo y llevan a Iván a otro reino.

En estos cuatro relatos los personajes son todos diferentes (el rey, el abuelo, el mago, la reina, por un lado; el valiente, Soutchenko, Iván, por el otro; el águila, el caballo, la barca, los vigorosos mozos, por otro). No obstante, a pesar de esto puede percibirse que las funciones que cumplen los personajes son las mismas: en los cuatro relatos alguien otorga un objeto mágico que traslada al héroe a otro espacio.

A partir de esta observación Propp postula la hipótesis según la cual habría en todos los relatos elementos estables que son independientes de los personajes y de su manera de obrar –de su psicología, su carácter, su personalidad, según otras tradiciones–. A estos elementos Propp los llama *funciones* y establece, en su análisis un número limitado: 31.

Éstas son:

- 01) Alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja.
- 02) Prohibición. Recae una prohibición sobre el héroe.
- 03) Transgresión. La prohibición es transgredida.
- 04) Interrogación. El antagonista intercepta al héroe e intenta obtener información sobre su víctima.
- 05) Información. El antagonista recibe información sobre su víctima.
- 06) Engaño. El antagonista intenta engañar al héroe para apoderarse de él o de sus bienes.
- 07) Complicidad involuntaria. La víctima es engañada y ayuda así a su agresor.
- 08) Daño / Carencia. El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia. / Algo le falta a alguno de los miembros de la familia.
- 09) Mediación (pedido, orden, envío). El daño (o la carencia) se vuelve público, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar.
- 10) Aceptación. El héroe decide partir.
- 11) Partida. El héroe se marcha.
- 12) Prueba (Primera función del donante). El donante somete al héroe a una prueba, un cuestionario, un ataque, que le prepara para la recepción de un auxiliar mágico.
- 13) Reacción del héroe. El héroe supera o falla la prueba.
- 14) Obtención del auxiliar mágico. El héroe recibe un objeto mágico.
- 15) Viaje a otro reino. El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda.
- 16) Lucha. El héroe y su antagonista se enfrentan en combate directo.
- 17) Marca, señal del héroe. El héroe queda marcado.
- 18) Victoria. El héroe derrota al antagonista.
- 19) Reparación del daño. La fechoría inicial es reparada.

- 20) Regreso. El héroe emprende el regreso de otro reino.
- 21) Persecución. El héroe es perseguido.
- 22) Salvación (auxilio). El héroe es socorrido.
- 23) Regreso de incógnito. El héroe regresa sin ser reconocido.
- 24) Impostura del falso héroe. Un falso héroe reivindica los logros del héroe como propios.
- 25) Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil misión.
- 26) Cumplimiento. El héroe lleva a cabo la difícil misión.
- 27) Reconocimiento del héroe. El héroe es reconocido
- 28) Desenmascaramiento del falso héroe. El falso héroe queda en evidencia.
- 29) Transfiguración (cambio de apariencia del héroe). El héroe recibe una nueva apariencia.
- 30) Castigo. El antagonista es castigado.
- 31) Boda. El héroe se casa y asciende al trono.

Propp señala que puede haber ausencia o repetición de estas funciones pero que el orden es siempre el mismo. Evidentemente se refiere al orden causal de las acciones en la historia y no al orden de su presentación en el relato. Por esto mismo habrá relatos que comiencen con la función 1, otros con la función 8, ante el daño ya producido o el reconocimiento de una carencia, o incluso con el regreso del héroe (función 20) como en la Odisea.

Veamos a modo de ejemplo el cuento *Caperucita Roja*. La historia comienza con el alejamiento de Caperucita (función 1); interviene la prohibición (función 2) cuando la madre le recomienda no atravesar el bosque; esta prohibición es transgredida (función 3); Caperucita se encuentra con el antagonista (el lobo) que la interroga (función 4); Caperucita brinda información (función 5); es engañada por el lobo (función 6) y colabora de esta manera con su agresor (función 7); de esto resulta un daño (función 8) ya que el lobo se come a la abuela y –según las versiones, también a Caperucita–. Aquí se produce un cambio en el relato ya que el personaje principal no está en condiciones de revertir el daño, por lo que ante la función 9 (mediación) aparece un nuevo héroe (el leñador o el cazador según las versiones) que asume el enfrentamiento (función 16) y quien consigue la victoria (función 18). El daño es reparado (función 19), y la abuela y Caperucita salen del estómago del lobo.

Es importante tener presente que estas funciones son el resultado de la investigación que Propp llevó a cabo sobre el relato folklórico y por lo mismo pueden observarse fácilmente en los relatos infantiles, folklóricos o mitológicos –literarios o cinematográficos–. Han sido utilizadas también en la creación de aventuras gráficas y juegos de rol. La mayor parte de la producción de Disney puede igualmente enmarcarse –si bien con variaciones– dentro de estas funciones.

¿Pueden pensar ejemplos de estas funciones? ¿Creen que pueden servir para analizar películas contemporáneas?

1.2. LAS ESFERAS DE ACCIÓN DEL PERSONAJE

Una vez señaladas las funciones, Propp percibe que éstas pueden agruparse según el personaje que involucren y define así siete esferas de acción que refieren a personajes tipos:

1. HÉROE: Este es el personaje principal que representa los valores correctos y que posee una aparición diferencial a lo largo del relato (aparece más veces que el resto y estructura el relato). Es identificable (tiene un nombre) y posee a menudo un compañero.

2. **ANTAGONISTA:** Este personaje es el opuesto completo del héroe, a quien éste debe enfrentarse y quien representa los valores negativos.
3. **DONANTE:** Este personaje es quien ayuda al héroe a través de facilitarle el auxiliar mágico.
4. **AUXILIAR MÁGICO:** Es el objeto que permite al héroe obtener la competencia para enfrentar la prueba, arriba tenemos algunos ejemplos –el anillo, el águila, la barca– pero a veces pueden ser objetos inmateriales como un consejo, el saber acerca de un secreto, etc.
5. **PRINCESA (objeto de la búsqueda):** En este caso se trata del objeto de búsqueda, aquello que el héroe quiere obtener. En los relatos que Propp analizaba, el propósito del héroe era casarse con la princesa (obtener este premio) pero, podemos percibir una estructura similar en los relatos más contemporáneos en relación a otros objetos.
6. **MANDANTE:** Éste es quien da la orden de realizar la acción. En los relatos tradicionales es la imagen del rey que pone al príncipe una condición para casarse con la princesa. Por eso, si bien hablamos de mandante, se trata en realidad de un contrato: el príncipe acepta la condición impuesta porque quiere obtener el premio.
7. **FALSO HÉROE:** Esta figura suele confundirse con el antagonista, en tanto ambos se oponen al héroe. No obstante, en este caso se trata del personaje que pretende hacerse pasar por el héroe y recibir el premio (son las hermanastras de Cenicienta cuando quieren colocarse el zapatito o los pretendientes de Penélope queriendo reemplazar a Ulises).

Las esferas de acción de cada personaje definen, como se ve, ciertas funciones-tipo. Pueden pensar ejemplos de cada una de éstas. En algunas películas, con vocación autoral, contemporáneas, el rol del héroe muchas veces es invertido por el de anti-héroe o, si se quiere, por el de un héroe complejo y de dudosa moral. ¿Pueden pensar en algún ejemplo? ¿Cómo aparecen las otras funciones?

2. EL ESQUEMA GREIMASIANO

2.1. LA NOCIÓN DE ACTANTE

A partir de las esferas de acción de los personajes que Propp había definido para el relato folklórico ruso, Algirdas J. Greimas (1976) definió una categoría a la que llamó “actante”. Este término refiere a una unidad propia de un nivel “profundo” del análisis. Así si en un nivel superficial encontramos a los personajes –elementos narrativos dotados de una designación (un nombre), ciertos atributos físicos (en cine el cuerpo del actor), una historia, etc.– en este nivel retenemos de aquellos sólo su función. En este sentido podemos definir al actante como una *unidad construida (y no dada) que remite a la función que desempeña el personaje en la estructura narrativa.*

En una primera teorización Greimas estableció tres pares de actantes:

1. Sujeto - Objeto
2. Destinador – destinatario
3. Ayudante– Oponente

En este esquema se nota claramente la influencia de la propuesta de Propp, pero llevada a un nivel de abstracción superior lo que permite una mayor generalización. El modelo así generado puede aplicarse a otros textos y no sólo al relato folklórico.

Consideremos el ejemplo que propone Denis Bertrand (2000) al describir la propuesta de Greimas:

Un actante Destinador, actante soberano (rey, providencia, Estado, etc.), fuente y garante de los valores, los transmite por la mediación de un actante objeto a un actante destinatario: es la categoría de la comunicación. El Sujeto (que puede confundirse con el destinatario) tiene la misión de adquirir este Objeto, de «conjuntarse» con él: es la categoría de la búsqueda. Para hacerlo, se ve contrariado por el Oponente y sostenido por el Ayudante: es la categoría polémico-contractual. (Bertrand, 2000).

Más adelante, Greimas reformulará este esquema llevándolo a un nivel aún mayor de abstracción al eliminar a los actantes “ayudante” y “oponente” y subsumirlos en los de “sujeto” y “antisujeto”.

2.2. EL ESQUEMA CANÓNICO

En el desarrollo de la teoría, las relaciones señaladas arriba fueron sistematizadas en una estructura que se conoce como *esquema canónico*. Esto es, el esquema al que responde el canon (compuesto en sus orígenes, como dijimos, por relatos folklóricos).

El esquema canónico define aquello que a fuerza de años de contar y escuchar historias nos resulta previsible. Si hay un daño esperamos una sanción, si hay una partida esperamos un regreso, si hay un héroe y un antagonista esperamos un enfrentamiento, etc. Esto no quiere decir que en todos los relatos el esquema aparezca de la misma forma sino que sirve de modelo para analizar tanto las repeticiones como las alteraciones que se produzcan.

En este sentido podríamos compararlo a la estructura sintáctica de la oración¹⁷. Sabemos que en español el “modelo” sintáctico de la oración está compuesto por sujeto + verbo + predicado, pero sabemos también que muy pocas oraciones responden estrictamente a este modelo. De allí la necesidad de analizar cada oración –ejercicio por el que todos hemos transitado en la escuela al abordar el análisis sintáctico– para entender cómo está armada. Sucede algo similar con las estructuras de las acciones –de hecho Greimas habla de una “sintaxis actancial”–. Analizamos entonces la estructura de las acciones de un filme recurriendo a un modelo, no para confirmarlo sino para observar cómo están encadenadas las acciones en este relato en particular.

Este esquema constituye entonces:

1. Una abstracción teórica obtenida a partir del análisis de diversos relatos (folklóricos, literarios, teatrales, fílmicos, etc.);
2. Un modelo que propone desarrollos pre-establecidos y por lo tanto previsible para los receptores (lectores/ espectadores);
3. Una herramienta de análisis de efectos de sentidos particulares que se producen tanto al respetarlo como al subvertirlo.

¹⁷ El término sintaxis refiere a las formas de combinación y encadenamiento de ciertos términos. En el caso de la lengua, la sintaxis refiere a la forma en que podemos organizar las palabras en la oración.

Según el esquema canónico un destinador (mandante) destina un hacer a un destinatario (*manipulación*) para que éste se constituya en sujeto (héroe) y realice las acciones propuestas (*performance*). Pero para que el sujeto (héroe) pueda hacerlo es necesario que posea la *competencia* necesaria. La competencia se define como la capacidad para hacer y consiste en tres modalidades: querer, saber y poder. Los relatos tradicionales, a diferencia de los contemporáneos, no presentan conflictos para la adquisición de la competencia. A lo largo de la *performance* puede aparecer un antisujeto (antagonista) que se oponga al sujeto. Por esto es necesario que, en una instancia posterior aparezca nuevamente el destinador, ahora como destinador justiciero y establezca la *sanción*.

Así descripto este esquema pareciera sumamente complejo. Más adelante veremos la forma de simplificarlo de manera de volverlo operativo para el análisis.

3. SECUENCIAS NARRATIVAS

Al igual que Greimás, otro narratólogo, Claude Bremond percibió que el listado de funciones propuesto por Propp seguía estando muy cerca del cuento folklórico y propuso a su vez otro modelo, esta vez bastante más abstracto, para abordar el relato.

Este modelo es expuesto en dos libros, *Lógica de los posibles narrativos* de 1966 y *La lógica del relato* de 1972. En estos textos Bremond señala que el relato es efectivamente, como observaba Propp, una cadena de funciones. Bremond entiende al igual que Propp a la función como la unidad mínima indivisible en que se puede fraccionar el argumento de un relato (en este sentido es asimilable a lo que comúnmente designamos como acciones).

A su vez las funciones se agrupan de a tres en una secuencia. Una secuencia es entonces una unidad formada por tres funciones con papeles morfológicos concretos cada una:

La primera es definida como una VIRTUALIDAD, esto es un fin a alcanzar. La segunda constituye la ACTUALIZACIÓN de la anterior, las acciones para alcanzar el fin, y la tercera expone la REALIZACIÓN, la conclusión del proceso iniciado. A su vez las secuencias se combinan entre sí engendrando secuencias complejas, del tipo:

VIRTUALIDAD: Fechoría a cometer	
ACTUALIZACIÓN: Fechoría	
REALIZACION: Fechoría cometida	=
	VIRTUALIDAD: Hecho a retribuir
	ACTUALIZACIÓN: Proceso de retribución
	REALIZACION: Hecho retribuido

El modelo propuesto por Bremond puede servirnos para definir secuencias narrativas en un texto. A la vez a la hora de analizar un filme, en especial si se trata de un largo, la división en secuencias resulta útil para poder abordarlo. Volveremos sobre éste punto más adelante.

4. FUNCIONES E INDICIOS

También Roland Barthes, a quien ya hemos hecho referencia, se preocupó por pensar la estructura de los relatos. La propuesta de Barthes (1966) considera tres niveles pero en este capítulo nos concentraremos sólo en el referido a las funciones. En éste Barthes encuentra dos tipos de unidades: por un lado las funciones distribucionales para las que conserva el nombre de *funciones* y por otro las funciones integradoras, a las que llama *indicios*.

Las primeras se corresponden con las funciones de Propp, retomadas por Bremond, y funcionan como eje de la acción. Dentro de éstas es posible a la vez determinar dos

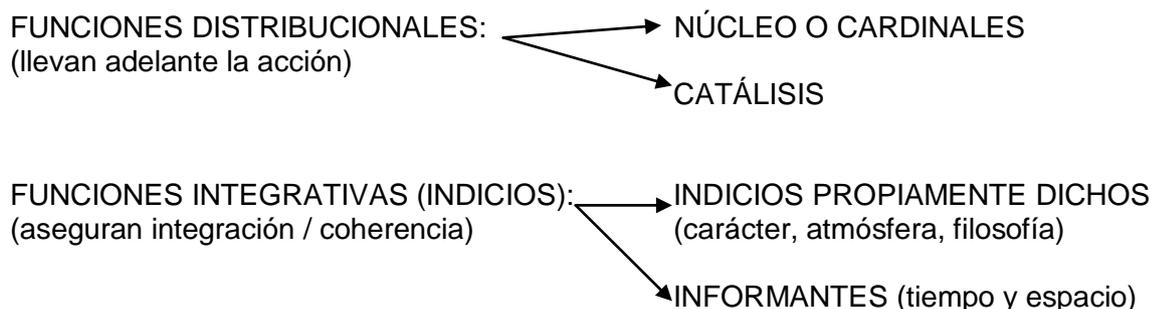
subclases: las *funciones cardinales* o *núcleos*, que son aquellas que constituyen los nudos del relato y las *catálisis*, cuyo objeto es llenar el espacio entre las anteriores.

Las *funciones cardinales* o *núcleos* son aquellas que, como señalaba Bremond, abren, desarrollan o cierran una alternativa narrativa: Bond persigue a un espía por las calles de Londres; lo sigue hasta Nueva York. Pero entre estas funciones núcleo caben una serie de acciones menores: Bond sale de su departamento, toma un taxi, se dirige al aeropuerto, etc. En este sentido, podríamos relacionar la distinción entre funciones cardinales y catálisis con lo que en algún momento seguramente han estudiado como acciones principales y acciones secundarias. Pero atención: no debe tomarse el término secundario como prescindible. Aunque las catálisis puedan parecer muy insignificantes desde el punto de vista de la historia, son fundamentales desde el punto de vista del relato: sirven para crear ciertos ritmos, anticipar algunas acciones, retardar otras, incluso despistar al receptor y llevarlo a suponer algo que no va a ocurrir.

La segunda gran clase de unidades, los *indicios* remiten, ya no a las acciones, sino a aquellas informaciones que, sin ser parte de la historia, contribuyen al sentido de ésta: detalles sobre el carácter de los personajes, datos sobre el momento histórico, notas que contribuyen a crear determinada atmósfera, etc. El vuelo de James Bond de Londres a Nueva York es como dijimos una función cardinal, forma parte de la historia y contribuye a su desarrollo. Por el contrario, el que en el aeropuerto James Bond pida un whisky es un indicio de su personalidad.

Los *indicios*, tiene que ver con la descripción (con el ser, dirá Barthes) más que con la narración (con el hacer). Al igual que con las funciones, en este punto es nuevamente posible distinguir dos subclases: los *indicios propiamente dichos* y los *informantes*. Los primeros tiene por objeto contribuir –desde cierta ambigüedad– a la construcción de personajes, climas, atmósferas; los segundos, por el contrario, sirven para identificar y para situar la acción en el tiempo y en el espacio. Los indicios tienen siempre significados implícitos, los informantes son datos: la edad de un personaje, el año de la acción, las relaciones de parentesco, etc.

A modo de síntesis, las funciones del relato pueden clasificarse en:

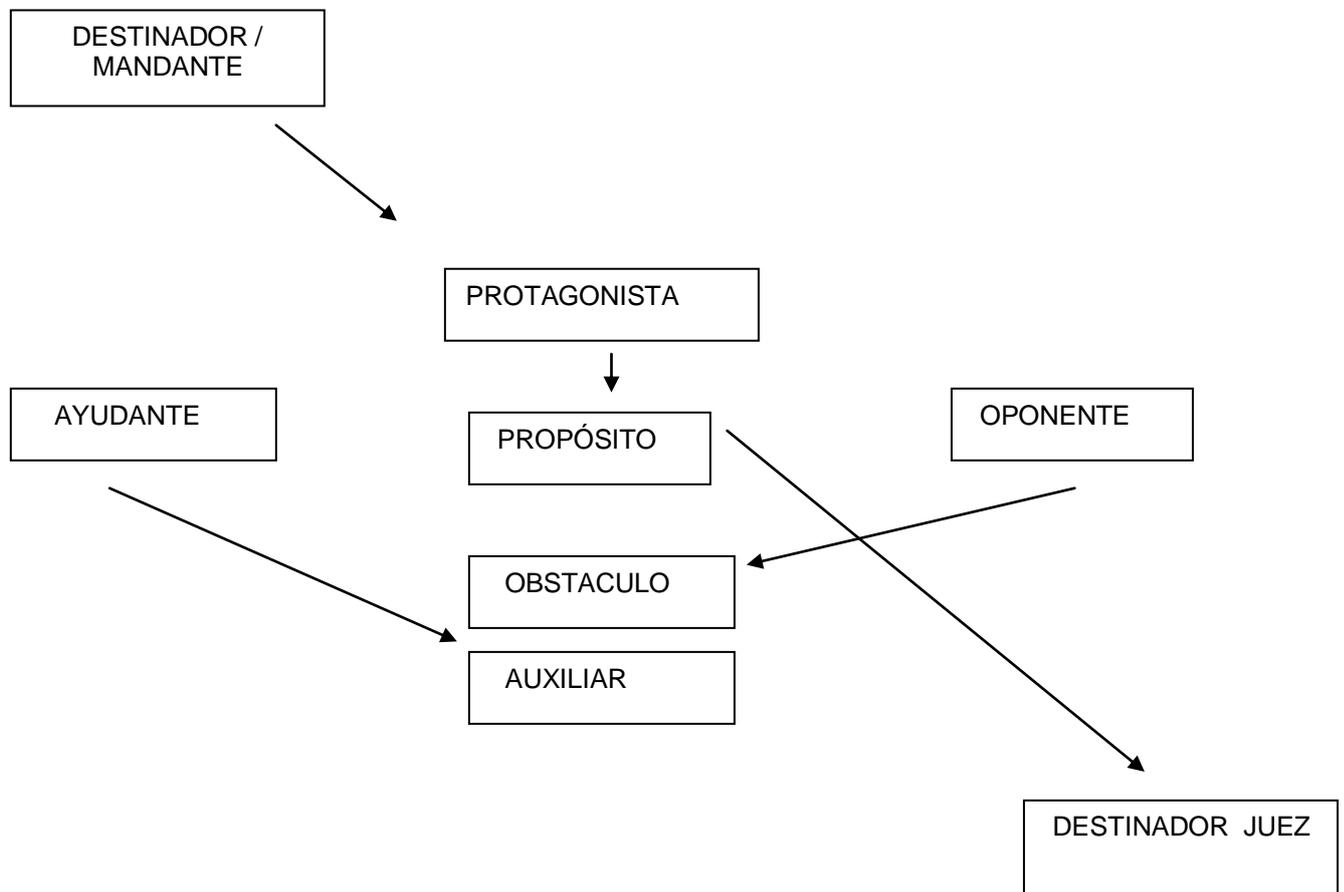


Para Barthes, las dos grandes clases de unidades descritas –*funciones* e *indicios*– permiten realizar una primera clasificación de los relatos: algunos relatos serán marcadamente funcionales (como los relatos folklóricos que vimos arriba o los filmes llamados de “acción” en los que éstas llevan el peso fundamental del relato) y otros serán marcadamente indiciales (como las novelas o los filmes psicológicos, donde lo principal es la caracterización de ciertos personajes, atmósferas, etc.). Evidentemente, y como Barthes mismo señala, entre estos dos polos se da toda una serie de formas intermedias.

5. UNA PROPUESTA DE ANÁLISIS

A partir de los autores anteriores, hemos construido una propuesta propia que sirve en principio para pensar la estructura de una historia. Esto puede hacerse tanto desde el análisis como en un primer momento de diseño o esbozo de la idea para un guión.

El esquema que proponemos retoma las funciones actanciales de Greimas pero las expone en un lenguaje más cercano al de Propp, de la siguiente manera:



El gráfico de arriba puede leerse como: un Destinador (Mandante) destina una acción a un protagonista. Este puede evidentemente asumir el mandato o no (aunque en el relato clásico la aceptación del mandato se constituye en el propósito del protagonista). En la realización de este hacer, el protagonista encontrará oponentes que interpondrán obstáculos y ayudantes que facilitarán auxiliares. De la relación de fuerzas entre estas instancias el conflicto se resolverá en éxito o fracaso. No obstante hay que tener en cuenta que ante un éxito pueden aparecer nuevos oponentes o nuevos obstáculos, al igual que ante un fracaso pueden aparecer nuevos ayudantes y/o un nuevo propósito. El Destinador que dio el mandato en primer lugar, vuelve a aparecer al final, esta vez como Destinador Juez, para sancionar lo actuado, definir quién es el verdadero héroe y quien el traidor y quien el premio o castigar según corresponda.

En todos los casos es necesario recordar que la relación entre personaje y actante no es uno a uno: a un personaje le pueden corresponder varias funciones actanciales o a varios personajes una función; el mismo personaje puede ser a la vez destinador y ayudante o el mismo objeto obstáculo y auxiliar, etc.; algunas funciones actanciales pueden directamente no aparecer.

En algunos relatos hay una figura con igual presencia que el protagonista que reduplica el esquema sobre el eje de los valores negativos (el *antisujeto* en el esquema de Greimas). En este caso no puede ser considerado un mero oponente, sino que es necesario establecer una dimensión paralela correspondiente a la esfera del antagonista. Los ayudantes del protagonista serán así oponentes del antagonista y a la inversa, los oponentes del protagonista serán ayudantes del antagonista.

Es también necesario tener presente que la estructura descrita puede observarse no sólo en el texto en su totalidad, dando cuenta de la acción principal del mismo, sino en cada secuencia narrativa (de allí la importancia de la propuesta de Bremond), para analizar acciones secundarias, tramas paralelas y subtramas.

Veamos un ejemplo:

El filme *Un lugar en el mundo* de Adolfo Aristarain (1992) está construido sobre tres tramas, que se desarrollan en paralelo:

1. Una trama política, en la que un protagonista, Dominicci (Federico Luppi), fundador de la Cooperativa de Valle Bermejo y maestro del pueblo se enfrenta a un antagonista, Andrada (Rodolfo Ranni), el terrateniente que explota a los pequeños productores.
2. Una trama romántica, en la que la esposa de Dominicci, Ana (Cecilia Roth) se ve obligada a elegir entre la seducción de Hans Meyer (José Sacristán) –un geólogo español descreído de la política que se mueve sólo por sus intereses y que llega al pueblo contratado por Andrada– y Dominicci, con quien comparte el proyecto de Valle Bermejo desde su rol de médica.
3. Una trama que podríamos enmarcar en una fábula de crecimiento en la que Ernesto (Gastón Batyi), hijo de Dominicci y Ana, vive su primera historia de amor, con Luciana (Lorena del Río), hija del capataz de Andrada.

El conflicto principal aparece así en las tres tramas entre el grupo de Dominicci y el grupo de Andrada, protagonista y antagonista respectivamente. Los destinatarios a los que cada uno de éstos responde son diferentes y establecen la base ideológica del film: el destinatario de las acciones de Dominicci –y su grupo– es la solidaridad, el compromiso político y el interés social por los más desfavorecidos; el destinatario de las acciones de Andrada es el beneficio individual y la obtención de ganancias económicas.

A la vez, los ayudantes del protagonista Dominicci (Ana, Ernesto y Nelda, la monja representada por Leonor Benedetto) son oponentes del antagonista Andrada y viceversa (el capataz de Andrada, Zamora representado por Hugo Arana y Hans Meyer al comienzo del filme) son ayudantes del antagonista y por lo mismo oponentes del protagonista. A lo largo del filme, este último pasa de ser ayudante a oponente de Zamora y correlativamente de oponente a ayudante de Dominicci. Luciana, la hija de Andrada, si bien mantiene a lo largo del texto una posición ambigua, recorre el camino inverso.

En las distintas secuencias del filme, conflictos menores construyen el conflicto principal: a) en relación a la trama política: Dominicci y Zamora se enfrentan en la reunión de la Cooperativa por la venta de la lana; discuten luego en casa de Andrada por la construcción de la represa; alguien ataca la casa de Dominicci; Dominicci decide quemar la lana de la cooperativa para obligar a los lugareños a unirse nuevamente; b) en relación a la trama romántica: el romance insinuado en diversas escenas entre Hans y Ana concluye en la declaración que éste le hace borracho en el hotel en San Luis; c) en relación a la trama de crecimiento: Gastón descubre que Luciana no sabe leer y se ofrece a enseñarle; se encuentra con ella a escondidas para enseñarle; Nelda los descubre en la iglesia; Zamora los encuentra en el establo y lo echa.

Este ejemplo resulta útil para observar que un filme no puede reducirse a una única estructura sino que las funciones –los actantes– sirven para observar de qué manera se estructuran los conflictos en la trama.

Finalmente, es necesario insistir en que éste –como los otros modelos– no constituye un programa rígido que se deba respetar sin más –al escribir o analizar– sino un modelo de previsibilidad y en este sentido da cuenta de lo que en principio resultaría esperable. Las variaciones sobre este esquema son las que permiten visualizar efectos de sentido particulares (como giros narrativos, efectos sorpresivos, antinarraciones, etc.).

SEGUNDA PARTE

EL RELATO

En la primera parte de este libro nos hemos concentrado en el estudio de los elementos que constituyen la historia, independientemente de su articulación en el relato. En esta segunda parte, nos concentraremos sobre este último. Se trata de un aspecto fundamental ya que es en el relato donde podemos percibir lo específico del lenguaje cinematográfico.

CAPÍTULO 6: LA ENUNCIACIÓN CINEMATOGRÁFICA

“Un personaje de *La noche americana* de François Truffaut [...], se escurre entre personas y cosas; mirando, encuadrando entre sus manos que imitan la forma de una cámara, las figuras de los demás, simula registrar porciones de sus cuerpos, porciones de los acontecimientos que les ocurren a los otros; va tomando distancia de su círculo, recortando del mundo sólo lo que quiere ver, descartando el resto. Parodia así un gesto ambiguo de visión y encubrimiento”.

Lisa Block de Behar, *Al margen de Borges*

1. LA NOCIÓN DE ENUNCIACIÓN

Para analizar uno de los aspectos fundamentales de la narrativa audiovisual nos basaremos en un concepto teórico utilizado primeramente por los estudiosos de la lengua: la noción de enunciación. Hacerlo nos permitirá sustituir una serie de preguntas –¿Quién narra? ¿Quién muestra? ¿Cómo se articulan la narración y la mostración? ¿Qué efectos se construyen en la película a través de estas relaciones?– por una que las contiene y que define la especificidad de nuestro objeto de estudio: ¿cómo habla el cine?

Pensar la enunciación en cine implica en primer lugar, asumir que el filme, en tanto discurso, es producido por alguien y se dirige a alguien; pero también que de ese alguien que produce el texto (director, guionista, productor, actores, técnicos, etc.) a la hora de ver la película no quedan sino ciertas marcas en la forma de una subjetividad construida. Por eso, es muy importante no confundir esta figura con una persona real y concreta. Cuando leemos: “Me levanté temprano” en un texto literario, no asumimos que el autor sea efectivamente quien lo hizo. Del mismo modo, no podemos atribuir las imágenes al director, o al guionista o al productor de un filme. El enunciador es la figura textual que reconocemos como origen de un texto, no refiere a un “alguien” de carne y hueso sino a una instancia de análisis.

Esto que parece una obviedad genera varios problemas al momento de su puesta en funcionamiento en un análisis concreto, ya que solemos confundir al enunciador con el autor. Desde nuestra perspectiva, el enunciador no es nunca el autor “real”, sino que es siempre un papel ficticio –al igual que el de los personajes– incluso en los casos autobiográficos.

Ahora bien, si coincidimos en que la enunciación es la práctica que relaciona lo producido (el texto, el filme) con el acto de producción (en la forma de una subjetividad construida) podemos entender a la enunciación cinematográfica como el todo resultante de la articulación de los elementos presentes en el filme, en la medida en que los reconocemos puestos allí por algo (más que por alguien). Por esto, decimos que el enunciador es un concepto que habilita pensar de manera abstracta ciertas opciones realizadas en la construcción de un relato audiovisual.

De este modo, frente a la pantalla cinematográfica, como espectadores, podríamos sumar a la pregunta inicial “¿Qué me cuenta / muestra el filme?”, la pregunta sobre “¿cómo me lo cuenta / muestra”? y, de este modo prestar atención a los modos propios del cine en la construcción de sentido.

2. SUJETOS REALES / SUJETOS TEXTUALES

Es necesario insistir en no confundir los sujetos “empíricos” involucrados en la producción de un filme, con las figuras textuales que aparecen construidas dentro de éste. Para señalar esta diferencia Laffay (1973) utiliza el término *gran imaginador*, al que equipara con aquel que pasa las páginas del libro que vemos. Esto es, la figura que organiza el enunciado en un espacio, en un tiempo y desde determinado punto de vista.

El enunciador o *gran imaginador* es así la fuente que narra con imágenes la historia que vemos, y en este sentido es una opción narrativa realizada por un sujeto empírico (muchas veces el guionista, otras el director y algunas otras el productor). Diferenciamos entonces a los sujetos empíricos que producen un enunciado audiovisual de la figura textual que aparece en éste como fuente y a la que llamamos enunciador. De igual modo, y aunque resulte menos evidente, diferenciamos del lado de la recepción a los sujetos reales, los espectadores, de la figura que representa a éstos dentro del filme. Llamaremos a esta figura destinatario. Podemos graficar esta relación de la siguiente manera:



Dentro de un análisis narrativo, sólo nos compete la construcción de las figuras del enunciador y del destinatario dentro del enunciado fílmico, aunque el análisis de la producción pueda resultar interesante desde otras perspectivas.

Veamos un ejemplo:

La versión de 1982 de *Blade runner* de Ridley Scott incluía una *voz en off* del personaje de Deckard –añadida en postproducción– y un final feliz, exigidos por los productores después de hacer pruebas de audiencia en las que el público manifestaba dificultad para entender la trama. En la versión del director (*director’s cut*) de 1992¹⁸ se eliminó la *voz en off*, se reintrodujo la secuencia antes suprimida de un sueño de Deckard, se reinsertó una escena en la que este personaje encuentra un unicornio de origami y se modificó el final.

En este proceso intervinieron numerosas personas “reales”: guionistas, restauradores, editores, además del director y de los productores del filme. A los fines de un análisis narrativo es indiferente quién aportó qué (aunque este análisis sería tal vez pertinente si analizáramos la producción), pero sí en cambio resulta fundamental el cambio producido en el texto final a nivel de la enunciación, dado que de cada versión se desprenden diferentes posibilidades de lectura. En la primera, a través de la *voz en off* el enunciador asume una postura más pedagógica, ya que explica las complejidades de la trama. En un orden ideológico se manifiesta optimista respecto del futuro de la humanidad y de sus creaciones –los andróides–. Paralelamente, los destinatarios son concebidos como carentes de la competencia necesaria para entender una trama compleja (esto justificaría la presencia de la *voz en off*). En la segunda versión por el contrario el enunciador, asume un rol carente de pedagogía, que exige del espectador –y confía a éste– una actividad intelectual mayor.

3. LAS MARCAS DE LA ENUNCIACIÓN CINEMATOGRAFICA

En el texto escrito reconocemos la presencia de una instancia enunciativa a través de los deícticos: los adverbios aquí, ahora, yo, el tiempo presente, como fenómenos subjetivos del lenguaje; marcas que indican la situación temporal o espacial de los sucesos o estados de cosas, y marcas de evaluación afectiva o axiológica a las que se las llama subjetivas. Por ejemplo, si contraponemos la frase “Julián Sánchez nació en Buenos Aires el 23 de abril de

¹⁸ Hubo una versión anterior en 1990 anunciada por la Warners como corte del director pero que Ridley Scott no reconoció como propia.

1970” y “Nací acá, en esta ciudad que mira al río, una cálida tarde de otoño de 1970”, podemos reconocer en la segunda la presencia de una subjetividad (que no es la del autor, ya que éste no es Julián Sánchez) que se manifiesta a través del yo implícito en la forma verbal “nací”, el adverbio “acá” y el demostrativo “esta” y los subjetivemas “cálida” y “tarde de otoño”. Pero, ¿y en el cine? ¿Cuáles son las marcas que nos permiten reconocer una instancia enunciativa (una subjetividad) detrás de las imágenes?

Francois Jost (1995) considera como “deícticos” fundamentalmente determinadas opciones de encuadre: el primer plano, el descenso del punto de vista por debajo del nivel de los ojos, la representación de una parte del cuerpo en primer plano, la sombra del personaje, las imágenes de visores como cerraduras, lentes, binoculares o el movimiento entrecortado que sugiere el aparato que filma.

Para Jost, la percepción de la instancia enunciativa varía según el espectador, su conocimiento del lenguaje cinematográfico y la época. Por ejemplo, la mirada a cámara, en los orígenes del cine no debió percibirse como marca del enunciador pues formaba parte de las convenciones establecidas; pero a medida que el desarrollo del medio intentó borrar las marcas de la enunciación, ésta pasó a convertirse en un término marcado que señala precisamente esta intervención.

Por su parte, Francesco Casetti (1989), considera la existencia de un sujeto enunciador cuya presencia se hace evidente a través de los títulos de créditos, las opciones técnicas, los pasos de la enunciación representados en el enunciado, el recurso a espectáculos, voyeurs y espías, fantasmas y dobles, o la elección de un punto de vista.

A partir de estas marcas, Casetti establece determinadas *configuraciones enunciativas*, a través de las cuales la presencia del enunciador (yo) y del enunciatario (tú) se manifiestan en relación a un él (enunciado) (Casetti 1989). Distingue así:

- *La cámara objetiva*: que presenta un equilibrio entre Enunciador (yo) y destinatario¹⁹ (tú), en sistema de igualdad frente a un él (enunciado). En esta configuración el destinatario asume el rol de testigo. La mayor parte de la ficción hollywoodense opera dentro de este registro. En el ámbito de la producción documental, los más tradicionales (*Nacional Geographic* por ejemplo) acentúan el carácter impersonal del discurso a través del borramiento de la presencia de la cámara.
- *La interpelación*: que implica la ruptura de la simetría anterior, ya que en ella el enunciador (yo) y el personaje del enunciado (él) miran al destinatario (tú). Como consecuencia se produce un fuerte efecto desficcionalizante (se rompe la ilusión de un mundo cerrado independiente de quien mira). De allí que haya sido utilizado por el cine moderno –como por ejemplo Godard– en su búsqueda de reflexión sobre el medio y de distanciamiento con el cine clásico.
- *La cámara subjetiva*: que presenta un sincretismo entre personaje (él) y destinatario (tú). En este caso, el destinatario asume la postura del personaje. A diferencia de la interpelación que produce un efecto de extrañamiento y por lo tanto de distancia con respecto al enunciado, en este caso, el efecto que se busca es fuertemente identificatorio y de allí que sea clave en la ficción o en las formas narrativizadas del documental, como el docudrama.

19 Casetti habla de enunciatario.

- *La cámara objetiva irreal*: la que estructuralmente corresponde a la cámara objetiva con la diferencia de que en ésta el eje de la toma señala la presencia de la instancia de enunciación. Al recurrir a opciones marcadas rompe con la supuesta naturalidad de la mirada neutra de la cámara objetiva. Produce así, aunque en menor grado que la interpelación, un efecto desficcionalizante. Por este motivo puede encontrarse en los mecanismos de ruptura del cine moderno.

Desde nuestra perspectiva, más allá de que podamos reconocer marcas más notables que otras, la enunciación aparece en todas las opciones realizadas: la técnica elegida, la estética, el montaje, la luz, la puesta en escena, la interpretación de los actores, etc.

Veamos un ejemplo de lo anterior:

Una imagen en Blanco y Negro. Plano Entero de la calle de un barrio. La inscripción en la pantalla dice: "Ituzaingo, Buenos Aires, 1994". Entra en cuadro el personaje protagónico, Juan. Plano Corto, Juan se para de perfil a cámara. Mira a su derecha, gira, mueve la mirada y la dirige hacia arriba. Plano subjetivo de las nubes. Vuelve al PC de Juan, éste baja la mirada, fuma. PG de Juan, en la misma acción, parado en la calle, observando el barrio. Comienza música extradiegética. Vuelve al PC del personaje fumando que dice:

"-Lo único que te pido Diosito querido, virgencita del Luján, San Cayetano, Ceferino Namuncurá, es que hoy tenga un buen día. Gracias". Corta a PG nuevamente. El personaje comienza a caminar y se aleja de la cámara. La escena finaliza con un cierre en iris. (La escena siguiente comienza con una apertura en iris y todo el filme se desarrolla con encuadre delimitado por este círculo).

La escena descrita corresponde al filme *Labios de Churrasco* (Raúl Perrone, 1994). En este caso podemos reconocer numerosas marcas de la enunciación: el recurso al blanco y negro (como opción marcada frente al color), los planos escogidos (entre ellos el recurso a tomas subjetivas), el subtítulo en pantalla con la ubicación espacio-temporal, la música extradiegética, el cierre en iris. Todas estas marcas señalan la presencia de un enunciador que lejos de ocultarse se muestra y señala que lo que se está viendo no es la mera representación de la realidad sino que hay una mirada, la de una subjetividad que mira y muestra (también que recorta y ordena). Es a esta subjetividad a la que llamamos enunciador.

La enunciación cinematográfica será entonces definida como la instancia productora del discurso que deja su marca en el enunciado en diversos lugares, desde la puesta en cuadro de una toma hasta la organización general del filme.

4. ENUNCIACIÓN IMPLÍCITA Y EXPLÍCITA

A diferencia del ejemplo anterior, el cine clásico se empeña en esconder el dispositivo técnico. A este fin, se borran las marcas de la enunciación y la película funciona como una especie de ventana abierta al mundo: vemos lo que sucede sin preguntarnos quién, cómo, qué, hay detrás del recorte que impone la pantalla.

En el cine clásico se tiene la impresión de que la historia se cuenta por sí misma y que relato y narración son neutros, transparentes: el universo diegético parece ofrecerse sin intermediarios. El cine de ficción clásico es así un discurso que se presenta como pura historia (como si la instancia de enunciación, la puesta en relato no existiera). Este travestimiento del discurso fílmico en historia explica por ejemplo la famosa regla que prohíbe al actor mirar a la cámara.

Reaccionando contra esta modalidad, el cine moderno propone justamente una ruptura con los parámetros clásicos. La voluntad de Jean Luc Godard, Jean Eustache, Erick Rohmer, Roberto Rossellini, entre otros cineastas, es dar cuenta del dispositivo para señalar justamente que el

filme es una construcción. Para la modernidad cinematográfica reflexionar sobre la propia práctica consiste en señalar las marcas enunciativas, a través de los cambios de *raccord*, el encuadre, los movimientos de cámara, filmar en la calle, en blanco y negro, sin decorados, con sonido directo, etc.

En el primer caso hablamos de una enunciación implícita, ya que, aunque escondida, la instancia de la enunciación siempre está presente. En el segundo caso, hablamos de una enunciación explícita.

5. ENUNCIACIÓN Y NARRACIÓN

Algunos autores se refieren a la narración como sinónimo de enunciación. Nosotros en cambio recurriremos al término enunciador para referir a la instancia enunciativa que hemos descrito arriba, el gran imaginador de Laffay que “cuenta con imágenes” y reservaremos el término narrador para aquellos casos en que una voz en *over* u *off*, se añade a éste para “contar con palabras”.

Cuando el enunciador asume desde afuera la narración de los hechos (en voz *over*) hablamos de un narrador extradiegético (ya que está fuera de la diégesis). Este es el caso de *Amelie* (Jean Pierre Jeunet: 2001), donde la voz *over* que introduce y puntea el relato no corresponde a ningún personaje:

El 3 de septiembre de 1973 a las 18 horas, 28 minutos, 32 segundos, un moscón de la familia Calliphora, capaz de producir 14.670 aleteos por minuto se posaba en la calle St. Vincent, Montmartre. En el mismo momento, en un restaurante se levantó el viento como por magia bajo un mantel haciendo bailar los vasos. En ese instante, en la Av. Trudaine, 28, 5º piso, distrito 9, Eugène Colère volvía de enterrar a su amigo Emile, y lo borraba de su agenda. También en ese momento, un espermatozoide con un cromosoma X de Raphaël Poulain salía del pelotón para alcanzar un óvulo de su señora, de soltera Amandine Fouet. Nueve meses después nacía Amélie Poulain. Su padre, antiguo médico militar, trabaja en las termas de Enghien-les-Bains. A Raphaël Poulain no le gusta orinar cerca de alguien. No le gusta ver que miran sus sandalias despectivamente, ni que se le pegue el bañador mojado. A Raphaël Poulain le gusta: arrancar trozos de papel pintado; encerar sus zapatos con cuidado; vaciar la caja de herramientas, limpiarla bien, y ordenarla otra vez. Su madre, Amandine Fouet, una maestra de Gueugnon, siempre fue inestable y nerviosa. A Amandine no le gusta: que el agua le arrugue los dedos; que le roce la mano alguien que no le gusta; tener la marca de las sábanas en la cara. A Amandine le gusta: la ropa de los patinadores artísticos; dejar el parquet como una patena; vaciar su bolso, limpiarlo bien, y arreglarlo otra vez.

En estos casos enunciador y narrador se superponen: el enunciador muestra y el narrador relata, ambos desde afuera de la diégesis, los sucesos de la trama.

Por el contrario, puede suceder que el enunciador presente a un personaje que luego será el narrador de los sucesos ya sea como testigo o como protagonista de su propia historia. En este caso hablamos de un narrador intradieгético.

Por ejemplo, en la película de Sofía Coppola *Las Vírgenes Suicidas* (*The Virgin Suicides*, 1999) un narrador intradieгético narra la trágica historia de las hermanas Lisbon durante el verano del '75. El narrador, intradieгético, es uno de los vecinos del barrio, testigo de la tragedia y obsesionado con las hermanas Lisbon. Este narrador es parte de la diégesis aunque observe los acontecimientos desde el lugar de testigo.

En el filme *Valentín* (Alejandro Agresti, 2002), Valentín es el narrador intradieгético de su propia historia, la que introduce de esta manera:

Hola. Yo me llamo Valentín. Tengo 8 años. Aparte de ir a la escuela, construyo arriba en mi casa, cosas de astronáutica: cohetes, estoy trabajando en un traje espacial, cosas por el

estilo, vieron? Por otro lado, mi familia es humilde y no tiene la suficiente plata para mandarme a la NASA todavía. Lo único que me preocupa es un detalle físico, mío. Mi visión es cien por ciento, de eso no me quejo. El problema es el ángulo; pero igual dicen que no es tan importante para los astronautas mirar derecho. [...] Yo vivo con mi abuela. A ella se le murió el marido el año pasado, o sea mi abuelo. Entonces, desde esa época habla sola, se queja de todo: Que papapá, que papapá, que papapá... ¿Qué se puede hacer más que escucharla, no? Está vieja, la pobre.”

En ambos casos, como testigo o protagonista, se trata de narradores intradieгéticos que cuentan desde dentro de la diégesis los sucesos que el enunciador va mostrando desde afuera.

6. ENUNCIACIÓN Y FOCALIZACIÓN

Al considerar la instancia de la enunciación en el cine, o en los medios audiovisuales en general, se presenta cierta confusión entre la enunciación y la narración, cuestiones ambas que refieren a la pregunta acerca de quién cuenta (con imágenes o con palabras) y el punto de vista.

Aunque estrechamente relacionadas es necesario diferenciar la enunciación (que refiere a la pregunta quién cuenta: con imágenes (enunciador) y/o palabras (narrador), de quién sabe (focalizador). Se trata en efecto de niveles diferentes.

Veamos un ejemplo literario. En el siguiente fragmento de Augusto Monterroso un narrador extradieгético (está fuera de la diégesis) narra lo que le sucede a un personaje, Fray Bartolomé Arrazola, desde el punto de vista de éste:

Quando fray Bartolomé Arrazola se sintió perdido aceptó que ya nada podría salvarlo. La selva poderosa de Guatemala lo había apresado, implacable y definitiva. Ante su ignorancia topográfica se sentó con tranquilidad a esperar la muerte. Quiso morir allí, sin ninguna esperanza, aislado, con el pensamiento fijo en la España distante, particularmente en el convento de Los Abrojos, donde Carlos Quinto condescendiera una vez a bajar de su eminencia para decirle que confiaba en el celo religioso de su labor redentora. (Augusto Monterroso, “El Eclipse” en *Cuentos, fábulas y lo demás es silencio*, México, Alfaguara, 1996).

Nos tomemos ahora el atrevimiento de modificar el texto de Monterroso de manera que el narrador sea intradieгético:

Quando me supe perdido acepté que ya nada podría salvarme. La selva poderosa de Guatemala me había apresado, implacable y definitiva. Ante mi ignorancia topográfica decidí sentarme tranquilo a esperar la muerte. Quise morir allí, sin ninguna esperanza, aislado y lejos de mi tierra, España. Recordé entonces con precisión el día en que, en el convento de Los Abrojos, Carlos Quinto bajó de su eminencia para decirme que confiaba en el celo religioso de mi labor redentora.

En este caso ha cambiado el narrador (quien cuenta) que es ahora intradieгético pero el punto de vista sigue siendo el de Fray Bartolomé. El cambio se ha producido a nivel de la enunciación, no del punto de vista. Por el contrario, el relato podría modificar el punto de vista y narrar los hechos desde otra focalización. Por ejemplo:

Quando los indígenas encontraron a Fray Bartolomé perdido, sentado con tranquilidad en una piedra, como esperando la muerte, se preguntaron qué hacía un Fraile en medio de la poderosa selva Guatemalteca.

En este caso, el narrador es nuevamente extradieгético pero el relato está focalizado desde el punto de vista de los indígenas.

Volveremos sobre la focalización en el capítulo 8, pero es necesario insistir en que si bien la instancia de la enunciación puede percibirse en el punto de vista elegido (como en otras opciones) se trata de cuestiones diferentes que deben analizarse separadamente.

Observe el siguiente relato de Cecilia Arias: ¿Qué tipo de narrador posee? Reescríbalo manteniendo el punto de vista pero en la voz de un narrador extradiegético. ¿Puede pensar en mecanismos para transponer ambas versiones al lenguaje del cine?

NO SÉ QUÉ VOY COCINAR MAÑANA

No sé qué voy cocinar mañana por la noche. Daniela siempre me dice “que antes no sé, que después no sé, que nunca sabes nada”. Tiene razón. Ayer había decidido hacer tallarines con un buen tuco casero, pero ya no estoy tan segura. No es una comida para tener de invitados a niños; me van a manchar el comedor. Salsa por aquí y salsa por allá. Tampoco puedo decirle a Mauricio que no los traiga.

Santiago hojea una revista de esas muy interesantes que se llama *Muy Interesante*. Pasa las páginas rápidamente y sólo se detiene en donde encuentra una nota sobre la tecnología imitando (y limitando) al hombre. Se sirve más vino, y convencido me mira y me dice: “Tendrías que haber ido a la fiesta, así dejás de pensar tanto”. Vuelve su mirada sobre la revista, y en voz baja, me dice firme y reiterativo:

–Tenés que hacer más y pensar menos.

–No, a la fiesta no. No tengo tiempo. Tengo que preparar la cena de mañana –respondo–.

–Mañana– acentúa Daniela.

–¿Ahora a las 3 de la mañana vas a hacer las compras? – Dice irónicamente Santiago.

Daniela, ríe, agarra el cuchillo Tramontina y corta una rodaja de queso.

–Bueno, no. Pero tengo cosas que hacer, bastantes – les respondo.

Me quedo mirando fijamente el cuadro que está frente a mí, pero en realidad no lo veo. Pienso en qué voy a cocinar.

– ¿Y si hago un pollo con papas?

– Hacelo – Daniela.

– Pero qué aburrido! Un pollo, pollo, pollo, que palabra aburrida, pooooolloooo... pollo poo...

Me quedo pensando en la constitución de la palabra pollo, p-o-l-l-o, y la imagen del mismo se me va desfigurando

–¿Qué tiene un pollo?

–Alas– dice sarcástico Santiago.

–La comida no tiene que ser divertida o aburrida.

Daniela lleva a su boca una galleta de agua con queso y jamón crudo.

–Patás– nuevamente sarcástico, Santiago. Deja la revista sobre la mesa, se levanta de la silla y se sienta frente a la PC.

–Bueno, pero pollo con papas, digo... No esperás ir a una cena y que haya pollo con papas. Esperas una pasta casera o una carne súper elaborada y condimentada con todo.

–Podés hacer un pollo relleno– Daniela, sugiere, toma otra galleta con queso y jamón crudo.

–¡Uy sí, qué rico! Pero...¿Con qué lo relleno?

–Con cualquier cosa, con lo que se te ocurra o lo que tengas en la heladera.

–No tengo mucho. Bueno, Tengo jamón, queso, ¿qué más hace falta?

Miro el jamón y el queso. La miro a Daniela, ella continua comiendo y haciendo torres de fiambre con las galletitas. ¿Se lo saco? Digo, me podría ahorrar ese gasto si se lo saco ahora. Sólo compraría el pollo, sería una cena económica.

–Bueno pedí y listo– dice Santiago resignado y cansado de escucharme.

–No.

Mantengo la mirada sobre el queso y el jamón. Daniela sigue comiendo, Daniela se comió todo. Mañana no habrá pollo relleno.

Abre la puerta Agustín indignado, tiene la mano izquierda cubierta de sangre.

–¿Qué te paso?– los tres, sujetando el vaso de vino, lo miramos.

CAPÍTULO 7: LA CONSTRUCCIÓN CINEMATOGRAFICA DEL ESPACIO

“La pantalla revela al mundo no como es sino como se le corta, como se le comprende en una época determinada; la cámara busca lo que parece importante para todos, descuida lo que es considerado secundario; jugando sobre los ángulos, sobre la profundidad, reconstruye las jerarquías y hace captar aquello sobre lo que inmeditamente se posa la mirada.”

Pierre Sorlin, *Sociología del Cine*.

En el capítulo 3, abordamos la importancia de la ubicación espacio-temporal, esto es, la importancia del tiempo y el espacio como colocación, en la construcción de la diégesis. En este apartado queremos trabajar sobre los modos específicos de construir el espacio en el cine.

En la década del '20, Lev Kuleshov, famoso por sus experimentos sobre montaje, forjó la noción de “geografía creativa” para definir las potencialidades del lenguaje cinematográfico para crear espacios inexistentes en el mundo real²⁰. Esta noción refiere al efecto por el cual la yuxtaposición de dos planos que representan espacios distantes entre sí en el mundo real, permite construir un nuevo espacio percibido como contiguo por el espectador. De allí que Kuleshov se refiriera a su descubrimiento como “invención del mundo”. En este capítulo nos interesa analizar los medios de los que el cine se vale para construir ese mundo.

1. EL ESPACIO EN EL CINE

André Gaudreault (1995) aborda esta categoría tomando como punto de partida el “cuadro”²¹, ya que éste no sólo es una manifestación de tiempo –básicamente en la sucesión de fotogramas– sino también el lugar de inscripción del espacio:

Efectivamente parece difícil concebir una serie cualquiera de acontecimientos fílmicos que no estén, por su propia naturaleza, inscritos dentro de un espacio singular. La unidad de base del relato cinematográfico, la imagen, es un significante eminentemente espacial. (Gaudreault y Jost, 1995: 87)

Muchos críticos señalan que el carácter icónico²² de la imagen hace que la representación espacial prevalezca sobre la temporal ya que en el fotograma está inscripto el espacio y no el tiempo, el que aparece recién con la sucesión de dos o más fotogramas. De esta forma consideran que en el cine el espacio es *anterior* al tiempo.

20 El experimento más famoso de Kuleshov es el denominado “Efecto Kuleshov” el que consistió en yuxtaponer el mismo plano de un actor con planos de tres objetos diferentes: un plato de comida, una niña muerta y una mujer en una pose seductora. En cada caso, la reacción del hombre fue interpretada por los espectadores de manera diferente a pesar de tratarse de la misma imagen.

21 Nos parece importante en este punto distinguir entre cuadro, plano y toma por un lado y campo por el otro. Por cuadro entendemos el marco de lo que aparece representado. La toma es una unidad de rodaje que involucra la acción registrada de corte a corte. El plano es una unidad de montaje, es el recorte de la toma. Por el contrario, el campo es el espacio construido por el espectador a partir de los anteriores. Refiere entonces al espacio percibido y resulta fundamental su carácter ficcional.

²² Charles Sanders Peirce distingue –entre otros tipos de signos– el ícono, el índice y el símbolo. El *ícono* es aquel signo que refiere al objeto que denota en virtud de la semejanza entre uno y otro; el *índice*, es el signo que refiere a su objeto en virtud de una relación de contigüidad física con éste; el *símbolo* es aquel signo que refiere a su objeto sólo por una convención. Volveremos sobre esta clasificación más adelante.

A diferencia del relato verbal y del escrito en los cuales el narrador puede evitar dar informaciones espaciales, el cine se caracteriza por presentar de manera *simultánea* las acciones que constituyen el relato y el lugar en el que se realizan, todo ello dentro del “cuadro”. En el cine narrativo el espacio está siempre representado, por ello es difícil abstraer la acción de su “marco”. La imagen “dice” de una vez todo lo que ocurre en el cuadro, esto es, tanto las acciones como el lugar dónde ocurren.

2. EL ESPACIO REPRESENTADO Y EL ESPACIO NO MOSTRADO

En el ámbito de la producción y consumo cinematográficos podemos distinguir, al menos dos espacios que se corresponden con cada una de estas instancias. Por un lado, desde el punto de vista de la producción, tenemos el espacio profílmico, que comprende lo que se encuentra frente a la cámara y deja su impresión en la película, esto es, todo aquello que se arma para ser registrado (decorados, actores, utilería). Ese espacio presupone otro – contiguo a éste– que es el espacio del que filma, esto es, el espacio del rodaje.

Del lado del espectador encontramos también otros dos espacios: la pantalla y la sala de proyección. El cine crea la ilusión de devolver un espacio ausente (el representado) al presente “de un espacio ocupado por un conjunto de espectadores” (Gaudreault y Jost 1995: 92).

PRODUCCION	Espacio profílmico
	Espacio del rodaje
CONSUMO	Espacio de la pantalla (del significante visual)
	Espacio de la sala (del espectador)

Pero a la vez, existe un espacio más –o más bien otra dimensión del espacio– que es la del campo, esto es, el espacio construido en el filme como parte de la diégesis. Nosotros no nos ocuparemos del espacio profílmico, es decir anterior al rodaje, sino de este espacio construido dentro y por el filme. Por ejemplo, el espacio profílmico puede estar constituido por una escenografía armada en un set de filmación que representa el living de una casa; enfrente a éste se encuentra el espacio de rodaje –donde está el equipo técnico, cámaras, micrófonos, etc.–. Ahora bien, la noción de campo no incluye el espacio de rodaje, sino que el contracampo presupone que el campo continúa. Así, si un personaje sale de cuadro hacia adelante el espectador entiende que sigue en el living, no que ingresa al espacio de rodaje.

El campo está entonces constituido por lo que se ve pero también por lo que se sugiere, de modo tal que no sólo incluye el espacio efectivamente mostrado en el cuadro, sino también el espacio no representado, no mostrado:

Si partimos del principio de que «encuadrar» es, a la vez, admitir en el campo y descartar en el fuera de campo (Gardiés, 1981: 79) no es sorprendente que, históricamente, el fuera de campo diegético haya tenido que cumplir con tanta rapidez una función cuanto menos crucial. Campo y fuera de campo, espacio presente y espacio ausente. Más aún: espacio representado y espacio no mostrado. (Gaudreault y Jost, 1995: 93)

El encuadre instauro el fuera de campo. La particularidad del fuera de campo consiste en que, a menudo, se convierte en campo. El ejemplo más elemental de este juego, es el diálogo.



Dentro del campo vemos a una pareja²³. En el fotograma siguiente, ella mira al fuera de campo, en el que presuponemos está el hombre con quien dialoga y al cual mira. En el fotograma siguiente ingresa al campo el hombre, quedando en el espacio no mostrado, la mujer.

3. TIPOLOGÍA DE RELACIONES ESPACIALES

Como dijimos, la narración en el cine es producto de la articulación del campo con el fuera de campo. En la sucesión de fotogramas se actualiza y organiza el espacio que antes no estaba mostrado. De este modo el cine consigue lo que no pudieron antes otras artes: la manipulación espacial (la temporal también pero por el momento no la abordaremos) gracias a los cambios de plano y de manera más radical, al montaje.

A diferencia de la lengua oral o escrita que es lineal y por ello no puede dar cuenta en una sola emisión de la simultaneidad, el cine puede articular, (des)organizar el tiempo y el espacio. Esta característica se conoce como *pluripuntualidad*.

Ahora bien, la *pluripuntualidad* puede plantear al espectador una dificultad para la comprensión de la historia si no es capaz de relacionar dos espacios (también dos tiempos) mostrados en planos sucesivos:



En el primer fotograma de esta secuencia de *Tiempos Violentos* (*Pulp Fiction*, 1994), vemos a Vincent Vega (John Travolta) que ha llegado a la casa de Mía (Uma Thurman) –lo sabemos porque cuando llega a la puerta encuentra un mensaje de ella diciendo que entre y se sirva algo del bar–. El siguiente nos muestra un espacio diferente del anterior: vemos a una mujer de espaldas. El espectador deberá inferir que ella es Mía y que está observando a Vincent Vega a través de un circuito cerrado de televisión.

Otro ejemplo de mayor complejidad es el que ofrece el montaje paralelo en el cual el espectador debe entender que cada uno de los cortes lo llevan alternativamente a uno u otro lugar (también puede ocurrir que lo sitúen en tiempos diferentes).

²³ Los ejemplos citados están tomados de la película de Quentin Tarantino, *Pulp Fiction*, (1994) Estados Unidos, 154min.

Como dijimos, en el cine la manipulación espacial y temporal es posible gracias al montaje, que –al menos en el cine clásico– trata de replicar la mirada de las personas a través del “*raccord*” (continuidad). Este mecanismo se usa para crear, a lo largo de la película, la ilusión de un movimiento continuo e ininterrumpido tanto espacial como temporal. A través del *raccord* se intenta que los cortes no sean percibidos de manera violenta, creando un efecto “naturalizador” entre uno y otro corte²⁴.

3.1. IDENTIDAD ESPACIAL

Este es el *raccord* espacial más simple ya que en él se articulan dos segmentos del espacio diegético a partir de un cambio de escala o de punto de vista. En este caso el espacio es el mismo y lo que vemos en el segundo cuadro es parte de lo que ya nos ha sido mostrado en el primero.

El caso más frecuente es el *raccord* en plano cercano, en el que se repite una porción del espacio que ya hemos visto antes pero en proporciones diferentes, por ejemplo la relación entre un plano de establecimiento y los planos que le suceden o el acercamiento de un plano general a un primer plano o plano detalle.



Este modo de articulación se usa para marcar cierta información narrativa, mostrar algún detalle o lo que un personaje mira. Desde el punto de vista del receptor presenta algo que resulta significativo para la configuración de la historia, aún en el caso de películas policiales que a menudo plantean pistas falsas.

3.2. ALTERIDAD ESPACIAL

La alteridad espacial es el *raccord* que relaciona diferentes espacios. Esta relación se establece principalmente por el desplazamiento del personaje y puede ser de dos tipos: por contigüidad o por disyunción.

3.2.1. Contigüidad

La alteridad espacial por contigüidad relaciona dos espacios contiguos, es decir dos espacios que se encuentran juntos, uno al lado del otro. El caso más frecuente es el diálogo en campo-contracampo.

24 La valoración de “impacto más o menos violento” sobre la percepción obedece a estilos de realizadores y también a “modas” o tendencias narrativas a las que el espectador termina por acostumbrarse y, entonces aquello que se experimentó como “violento” al comienzo, por efecto de repetición va “naturalizándose”.



En el ejemplo de arriba, en el fotograma (2) no queda nada del espacio mostrado en el anterior (1) aunque como espectadores sabemos que los dos personajes están en la cocina. La alteridad es muy leve en tanto ambos comparten el mismo espacio diegético, pero se ha producido un desplazamiento de la mirada. Así reconocemos el espacio del último fotograma como la prolongación del anterior.

Es posible preguntarse por qué este no es un ejemplo de identidad espacial si ambos personajes comparten el mismo espacio diegético. La respuesta es que, en primer lugar, hay grados de alteridad y, en segundo lugar, no estamos viendo distintas (pro)porciones de lo mismo, sino dos espacios que están juntos:

Un *raccord* establece una relación de contigüidad entre los dos segmentos espaciales que muestra cuando las informaciones contenidas en los dos planos conducen al espectador a la inferencia de una contigüidad directa (e impecablemente virtual) entre esos dos segmentos. En tal caso, dado que el espacio n.2 está situado fuera del campo inmediato al campo mostrado por el plano n.1, no existe impedimento alguno para una comunicación visual inmediata (no debe haber muros que los separe) entre los personajes eventualmente presentes en cada uno de los segmentos. (Gaudreault y Jost, 1995:102)

Otra manifestación de la contigüidad es la que permite leer el desplazamiento de los personajes como si transcurriera en continuidad, dicho de otro modo, es el personaje al desplazarse el que transforma los espacios en contiguos.

Para resumir, la contigüidad espacial se define por la comunicación visual directa de un plano a otro o, por el desplazamiento de un personaje por distintos espacios.

3.2.2. Disyunción

El otro modo de alteridad es la disyunción. Para que se dé esta relación entre dos segmentos espaciales, éstos no deben ser contiguos, esto es, no deben estar en relación de inmediatez o vecindad. La articulación se produce a través de informaciones espaciales –visuales o sonoras– que permiten relacionar espacios a través del montaje.

La siguiente secuencia, tomada de la película *Kill Bill vol I* (Tarantino, 2003) ejemplifica la disyunción proximal, en tanto la cámara nos permite pasar de un espacio a otro sin que sea atravesado por el personaje. En el fotograma (1) la Novia (Uma Thurman) espía a O-Ren (Lucy Liu). El fotograma (2) nos muestra lo que ve: a O-Ren con parte de su banda.



En el segundo ejemplo, Elle Driver (Daryl Hannah) habla por teléfono con Bill (David Carradine). Ambos están en espacios no contiguos, pero los convierte en próximos el diálogo que mantienen:



En este caso hablamos de disyunción proximal, ya que, aunque los espacios están alejados, se establece entre ellos “una comunicación vectorializada” (una comunicación de un punto a otro). Cuando esto ocurre “la circulación de un elemento que pasa de un plano a otro [en este caso la voz] subsume en cierta manera la distancia que separa los dos segmentos espaciales” (Gaudreault y Jost, 1995: 104).

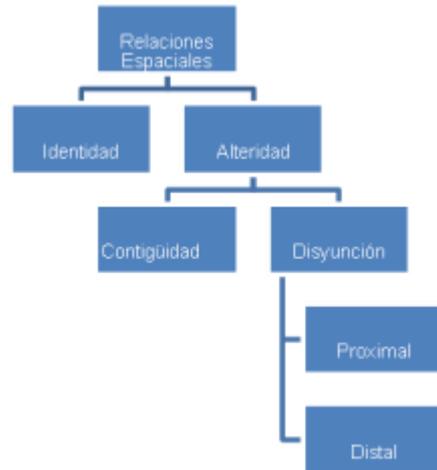
La disyunción puede también ser distal, cuando se trata de espacios alejados entre sí. En este caso, se construye un recorrido a partir de diferentes planos en *raccord*, lo que nos da la impresión de continuidad a pesar de la heterogeneidad de los espacios de localización.



En esta sucesión, la Novia toma un avión rumbo a Tokio para matar a O-Ren. Mediante el montaje alternado de las escenas del avión con las de los mafiosos en motos, se crea una escena que aparenta ser una persecución, pero que hasta el momento no lo es, ya que la Novia se dirige a otro lugar.

Lo que diferencia entonces la disyunción “proximal” de la “distal” es la existencia o no de una comunicación vectorializada. Cuando esto sí se produce, estamos en presencia de una disyunción proximal, mientras que cuando dicha comunicación no tiene lugar, se trata de una disyunción distal.

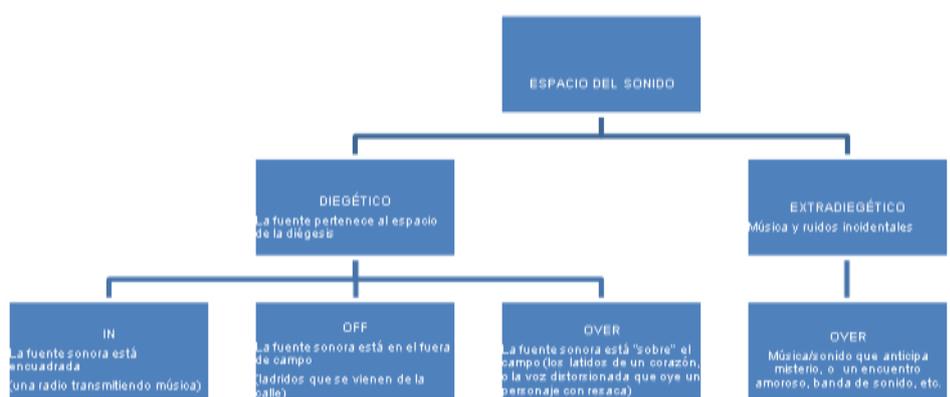
Podemos sintetizar las relaciones expuestas en el siguiente cuadro:



4. EL SONIDO Y LA CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS

Como señalamos en el capítulo 2, el relato cinematográfico es un discurso audiovisual, por lo tanto el espacio se construye también a partir de las informaciones sonoras que contribuyen a la articulación entre planos.

El siguiente cuadro describe las dimensiones espaciales del sonido usando como criterio la pertenencia o no de éste al mundo representado:



Si relacionamos estos términos con los ya desarrollados en capítulos anteriores podemos definir las opciones de colocación del sonido en el espacio en relación con la diégesis: el sonido *IN*, es aquel que pertenece al mundo representado ya que vemos en cuadro de

donde proviene (dos personajes que dialogan frente a la cámara, siendo ambos visibles, por ejemplo); el sonido *OFF*, también pertenece a la diégesis pero la fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente (un personaje que escucha a otro que se encuentra fuera de campo); el sonido *OVER* está fuera de la diégesis, es extradiegético (este es el ejemplo de la música “incidental” o “de foso” que trabajábamos en capítulos anteriores).

Veamos algunos ejemplos de sonido *in* (en campo), *off* (fuera de campo) y *over* (sobre el campo), en el guión de Cecilia Arias que trabajamos en el capítulo anterior:

Imaginemos que la toma de la primera escena está compuesta en un plano general: el personaje camina por un barrio envuelto en una intensa neblina; hay árboles secos, hojas secas en la calle.

Sonido in: ruidos hojas secas, viento. (Sólo sonido diégetico).

Siguiente toma: el personaje está más cerca de cámara, en un plano medio. Se detiene frente a una casa al escuchar levemente las agujas de un reloj. (Sonido interno, corresponde al interior mental del personaje).

En un plano referencia, desde el hombro del personaje, se ve la numeración de la casa 2046. Suena más intenso el sonido interno proveniente del personaje: las agujas de un reloj. El personaje continúa caminando.

Primer plano de los pies del personaje. Se detiene. Sonido interno: las agujas del reloj suenan ahora mucho más fuerte.

Sonido in: los ruidos de las pisadas sobre las hojas secas pasan a un primer plano sonoro.

Escuchamos la voz del personaje **fuera de cuadro pero en el campo** que dice confundido: “¿20:48?”.

En la próxima toma, tenemos el primer plano del personaje que continúa caminando y se confunde nuevamente al leer las numeraciones. Éste sonido que estaba fuera de cuadro, el de la voz del personaje, pasa a ser *in*.

Lo interesante en este ejemplo es observar que la ubicación de los sonidos puede variar del campo al fuera de campo, pero el continente del sonido es siempre la imagen y el espacio sugerido por ella o en otros términos el campo y el fuera de campo.

5. LA DIMENSIÓN REPRESENTACIONAL DEL ESPACIO

En función de lo anterior podemos decir que el espacio está formado por todos aquellos elementos que intervienen en la composición del campo visual, esto es, el lugar físico donde se combinan: personajes, sonidos, tiempo, iluminación, colores, objetos, etc.

En una definición estrictamente narratológica podríamos pensarlo como el soporte de las diferentes acciones del relato. Pero el espacio no sólo cumple esta función. A partir de la coincidencia de los distintos elementos antes mencionados, el filme crea atmósferas, sensaciones, emociones, estados psicológicos, representaciones, etc. Es decir, el espacio contribuye a crear sentido.

Por eso Antonio Costa, afirma que:

El espacio del filme es siempre un producto (producto de una técnica, pero también de la mente del espectador), que se basa en una serie de significados codificados por la cultura de una época y de una sociedad, pero también en una serie de relaciones que la estructura del texto filmico establece entre los mismos significados. (Costa, 1991: 279)

Costa acentúa la relación del espacio del filme con la “cultura” y la “época” de la que éste forma parte, dado que en la representación del mismo intervienen un conjunto de costumbres, valores, actitudes, producto de las representaciones de determinado tiempo histórico. A esto refiere la frase de Pierre Sorlin con la que elegimos comenzar este capítulo: al representar el espacio, el filme da cuenta de cómo se comprende el mundo en una época determinada.

6. TRES EJES DE ANÁLISIS, PARA ABORDAR EL ESPACIO

Según Casetti y Di Chio (1996), la organización del espacio fílmico puede pensarse sobre tres ejes: el primero referido a la oposición *in/off* (esto es el espacio en campo y fuera de campo); el segundo definido por la oposición estático/dinámico (según el movimiento de los personajes en el campo visual); y el último definido por la oposición orgánico/ disorgánico (según su organicidad).

En relación, al eje *in/off* (campo/fuera de campo), el campo visual se encuentra comprendido por los límites del cuadro: arriba/abajo, izquierda/derecha, adelante/atrás. Los elementos explícitos (que vemos en el cuadro) construyen el campo desde adentro (*in*), pero el campo también está conformado a partir de lo que está implícito en lo que se denomina “fuera de campo” (*off*). En oposición al campo, el fuera de campo, se establece en un espacio implícito, en aquello que no se ve pero se deduce en un momento determinado. Es preciso, acentuar que la referencia –constante o por momentos– a personajes u objetos que no aparecen visualmente representados construyen igualmente el campo aunque lo hagan desde fuera. El fuera de campo debería entonces entenderse no como “lo que está fuera del campo” sino como “lo que construye al campo desde afuera del cuadro”.

Aquí, es pertinente destacar la distinción realizada por Noel Burch (1970: 27-30) con respecto al fuera de campo; por un lado, como “real” si se conoce su presencia porque se vio en un momento determinado de la película o más adelante podrá observarse, y por otro lado, como “imaginario” si se sabe de su existencia pero no aparece en ningún momento.

Con respecto, al eje definido por la oposición estático/dinámico, es necesario señalar que no sólo se refiere al movimiento de los personajes, sino también, al de la cámara. De este modo se pueden reconocer varios tipos de espacios:

- a) estático fijo: se refiere a un encuadre fijo y un ambiente inmóvil (un plano fijo por ejemplo, al modo de una fotografía);
- b) estático móvil: la cámara se encuentra fija y los distintos elementos que componen el campo logran el movimiento (a la manera de teatro filmado, por ejemplo);
- c) dinámico descriptivo: el movimiento de la cámara se encuentra en relación directa con el de la figura (el movimiento de reencuadre de un personaje en movimiento por ejemplo);
- d) dinámico expresivo: se percibe el movimiento de la cámara pero no necesariamente sujeto a las figuras (movimientos de cámara “innecesarios” para la comprensión de la trama que adquieren importancia por sí mismos).

Finalmente, la oposición orgánico/disorgánico, se establece según el espacio se presente más o menos conexo, armónico o unitario, en oposición a otro más o menos caótico, disperso o fragmentado. Las películas que evidencian una actitud realista, se inclinarán por

el primer tipo –el espacio orgánico– como una estrategia para construir su verosímil mientras que los filmes de corte “experimental” o “vanguardista” es posible encontrar el segundo tipo. En *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) el efecto de dispersión y fragmentación se logra no sólo con la alteración del *raccord* de los ejes de mirada, sino también a través de decorados “deformados” que no pretenden ocultar su carácter de escenografía.

En función de lo desarrollado analice las relaciones espaciales en los cortos *Guariso*, *los olvidados* de Bruno Stagnaro y *Rey Muerto* de Lucrecia Martel, ambos pertenecientes a la compilación *Historias Breves I* (INCAA, 1995)²⁵. ¿Qué efecto producen las opciones tomadas para la construcción de los espacios?

²⁵ Desde 1995, el INCAA (Instituto Nacional de Cinematografía y Artes Audiovisuales) realiza el concurso de guiones *Historias breves*, con el objeto de financiar la realización de cortometrajes. *Historias Breves I* es el resultado de la primera de estas convocatorias.

CAPÍTULO 8: EL TRATAMIENTO DEL TIEMPO EN EL CINE

“Pero comprimir o dilatar el tiempo, ¿no es la primera labor del director? ¿No cree Ud. que el tiempo del cine nunca debería tener relación con el tiempo real?”

El cine según Hitchcock, Francois Truffaut

Esta vez, les proponemos un ejercicio antes de comenzar con el desarrollo teórico. Detengámonos un instante y pensemos en un filme que nos haya despertado mucho interés al percibir la forma en que trata el tiempo. Todavía no conocemos los términos para definir lo que vemos, ni las funciones que cumplen los conceptos, pero no son necesarios para afirmar que en esa película existen mecanismos temporales y, sobre todo, que el cine tiene la cualidad y capacidad de crear, de ordenar y desordenar, de alterar y de suprimir el tiempo. Volvamos a la película, ¿cómo se cuenta aquello que se muestra? Traten de explicar con sus palabras, como está pensado el tiempo cinematográfico en ese film.

Cada vez que asistimos a la proyección de un film nos encontramos con una particular representación del tiempo a través de la cual se definen las relaciones entre el relato y la historia. De hecho es en el manejo del tiempo donde mejor podemos percibir la instancia enunciativa ya que si la historia está ordenada temporalmente de una manera y no de otra es porque hay “alguien” que toma decisiones (de montaje, de iluminación, de encuadre, etc.) para configurar el modo de la película.²⁶ Distinguir el modo en que una película está contada es fundamental a la hora de poder discriminar qué aspectos pertenecen a la historia propiamente dicha y qué aspectos configuran el relato.

En efecto, por su misma definición, en todo relato es posible analizar el juego de dos temporalidades, la de lo narrado, la historia (que posee una sucesión cronológica) y la que se desprende del propio acto narrativo (la sucesión de secuencias que el lector-espectador recorre en su itinerario de lectura-visionado). Siguiendo a Gérard Genette (1989), existen tres tipos de relaciones temporales entre historia y relato:

- 1) *el orden*: surge de la relación entre la sucesión de los acontecimientos en la historia y el orden de su aparición en el relato.
- 2) *la duración*: expresa la relación entre el tiempo que dichos acontecimientos tienen en la historia y el tiempo que ocupan en el relato.
- 3) *la frecuencia*: comprende el número de veces que un acontecimiento es evocado en el relato, en relación al número de veces que se supone que ocurre o se presenta en la historia.

1. ORDEN

²⁶ En este punto, como señalamos en capítulos anteriores, hay que evitar asignar a ese “alguien” la entidad de una persona real (director, productor, guionista, etc.) y recordar que no se refiere a una “persona” sino a una instancia textual, el gran imaginador, el enunciadador.

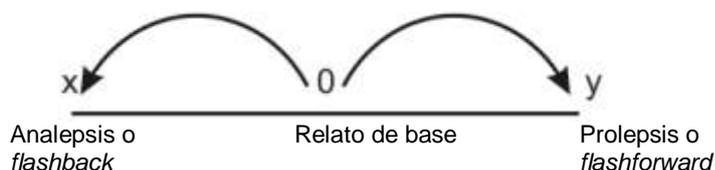
Como dijimos, bajo esta categoría se trata de dar cuenta de la relación entre el orden en que los hechos suceden en la historia y el orden en el que son contados. Por definición la historia se presenta como una serie de acciones cronológicas (1-2-3); no obstante el relato puede respetar dicho orden o alterar la serie de hechos (1-3-2, 2-1-3, 3,2.1, etc.).

Hablamos entonces de relato lineal o no lineal. El primero se refiere al relato en el que los acontecimientos se suceden cronológicamente de acuerdo a un antes y un después, o sea, aquél cuyo orden coincide con el orden de la historia. El relato lineal es la forma más elemental del discurso y al no presentar manipulación del orden temporal muestra cierta transparencia al ocultar la instancia enunciativa. Por el contrario, un relato no lineal es aquel cuyo orden no coincide con el de la historia.

En este caso encontramos anacronías. Utilizamos este término para referir a las alteraciones del orden cronológico de la historia. Éstas pueden ser de dos tipos: hacia atrás en el tiempo, en cuyo caso hablamos de *analepsis* o hacia adelante en cuyo caso hablamos de *prolepsis*. En cine se utilizan los términos en inglés *flashback* y *flashforward* para referir a estas categorías.

Debemos destacar algo que, aunque parezca obvio, a veces se presta a confusiones: si vamos a hablar de proyección hacia adelante o hacia atrás se necesita primero definir cuál es el punto 0, el presente o relato de base, en relación al cual algo puede considerarse pasado o futuro. Es según este “ahora” que se determina la alteración del orden. El relato en presente a partir del cual percibimos las alteraciones del tiempo –hacia atrás o hacia adelante– es denominado relato de base.

ORDEN



Veamos en qué consiste cada una de estas posibilidades:

1.1. Analepsis o *flashback*

Encontramos esta figura cuando el relato rompe el devenir de la historia para presentar sucesos anteriores al momento en que nos encontramos. Los hechos que se narran han sucedido con anterioridad al que ahora estamos siguiendo.

Existen tres clases de analepsis según el momento al que se retrotraiga la acción: externas, internas o mixtas. Son *externas* aquellas que comprenden un período de tiempo anterior a los hechos del relato principal o de base. En él se presentan acontecimientos que ocurrieron antes del primer suceso representado en el relato. Por ejemplo, si estamos narrando la vida de una persona y el filme –el relato de base– comenzó con su nacimiento, una analepsis – un flashback– que remita a la historia de cómo sus padres se conocieron será una analepsis externa.

Por el contrario, constituyen analepsis *internas* aquellas que desarrollan acontecimientos que han tenido lugar dentro del límite temporal del relato luego del suceso inicial representado. En el ejemplo anterior, si nos encontramos en el desarrollo del relato de base

contando acontecimientos del personaje ya adulto, pero nos retrotraemos a algo que sucedió cuando tenía 10 años –siendo que el relato de base comenzó con su nacimiento– esta será una analepsis interna.

Finalmente, las analepsis *mixtas*, recuperan un hecho del pasado anterior al relato de base pero se extienden hasta abarcar parte de éste. De nuevo en el ejemplo anterior, si interrumpimos la narración para contar cómo los padres de nuestro personaje se conocieron y extendemos el flashback hasta su nacimiento.

Las analepsis externas suelen utilizarse para resolver una carencia de información que es necesaria para explicar algo del presente de la narración. Es común, por ejemplo, recurrir a éstas para justificar el carácter de un personaje. En *Recuerda* (*Spellbound*, Hitchcock, 1946), los miedos del protagonista se explican mediante un trauma que sufrió en la infancia.

Otro ejemplo de analepsis externas lo encontramos en el filme *Días sin huella* (*The Lost Weekend*, Billy Wilder, 1945) el que comienza cuando el personaje principal, Don (Ray Milland), se prepara para irse un fin de semana con su hermano. Este inicio fija el relato de base. Sin embargo, el viaje se verá frustrado y el relato se abocará a los tres días del fin de semana en los que Don se abandona a la bebida. Así, el personaje, sentado en la barra de un bar, cuenta acontecimientos de su pasado (cómo conoció a su novia y dejó de beber, cómo volvió a hacerlo, cómo le confesó a ella su alcoholismo) anteriores al relato de base pero necesarios para entender el presente de la película y de su protagonista.

Las analepsis internas, por el contrario, al insertarse en la línea del relato de base, o bien completan información que se evitó dar en su momento, o bien repiten ciertos acontecimientos ya relatados (por lo general desde otro punto de vista).

Veamos un ejemplo en un filme contemporáneo de cierta complejidad temporal: *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, Michel Gondry, 2004). La historia trata de Joel (Jim Carrey) quien decide “borrar” a Clementine (Kate Winslet) de su memoria, al enterarse que ella ha recurrido primero a dicho proceso para quitarlo a él de sus recuerdos. Sin embargo, durante la experiencia Joel se arrepiente de tal decisión e intenta luchar contra el procedimiento reteniendo los recuerdos que lo atan a ella. La historia es simple, tiene una estructura clásica: chico quiere a chica, chico pierde a chica, chico intenta recuperarla, pero es en el *modo* en el que la historia está contada donde debemos rastrear la particularidad de dicho filme.

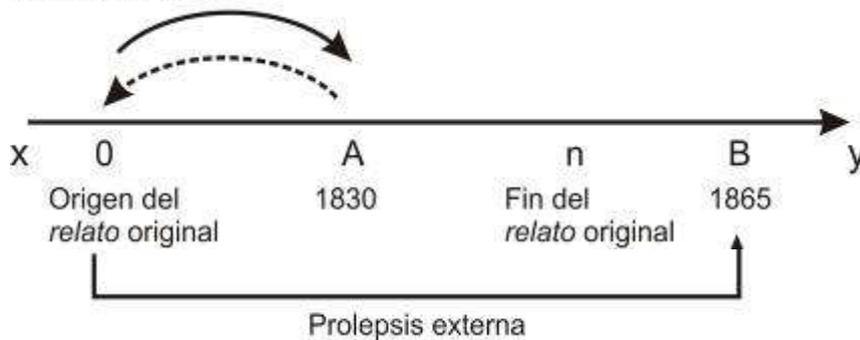
El relato comienza en el momento en que Joel decide no asistir a su trabajo, se dirige a una estación de tren con el objetivo de salir de la ciudad y allí se encuentra con Clementine. Este inicio fija el relato de base a partir del cual definimos el presente de la película. Es el punto 0, es un ahora; de allí el relato irá hacia adelante o hacia atrás. Es decir, una vez que los personajes se encuentran en la estación, la secuencia inmediata (con la introducción de los títulos de crédito) nos transporta al pasado reciente de Joel quien está a punto de someterse al tratamiento de supresión de sus recuerdos con Clementine. De este modo, vemos como el filme se constituye a través de una articulación de analepsis internas (por ejemplo cuando Joel regresa a su casa y se prepara como le indicaron para la supresión de los recuerdos) y externas (el recuerdo de su infancia en que sus amigos le alentaban a que mate una paloma).

1.1.2. *Flashforward* o prolepsis (“salto adelante” o anticipación)

Cuando a partir del presente del relato, el discurso salta hacia adelante, dejando de lado una serie de acontecimientos intermedios que serán narrados posteriormente, estamos ante una prolepsis o *flashforward*. Es necesario tener en cuenta que para que se trate de una prolepsis, los acontecimientos suprimidos por el salto temporal deben ser recuperados con posterioridad, ya que, de no ser narrados en ningún momento del relato, nos

encontraríamos frente a una elipsis (una supresión del tiempo o tiempo no narrado); por lo tanto lo que diferencia a la elipsis de la prolepsis o *flashforward* es el regreso al relato original.

Prolepsis interna



Esquema de la elipsis



Tal como sucede con las analepsis, las prolepsis pueden ser externas (si nos proyectan fuera del eje temporal que articula el relato original) o internas (si anticipa lo que luego será narrado en el relato) como observamos en el gráfico.

Solemos encontrar las prolepsis internas en películas de género fantástico o de terror, ya sea como insertos o referencias prolépticas breves cuya finalidad es provocar la atención del espectador o, como premoniciones de algunos personajes con poderes para predecir el futuro. Por su carácter ambiguo con respecto a la narración las prolepsis externas se suelen interpretar como sueños, representaciones visuales de deseos, etc.

En un texto literario las anacronías se pueden diferenciar gracias a los cambios en los tiempos verbales o en el uso de las fórmulas de ubicación temporal como los adverbios. En el texto cinematográfico también encontramos ciertas “marcas gramaticales” como las distorsiones en la imagen (paso de color a blanco y negro, imagen borrosa, modificaciones de vestido y maquillaje, fundidos, etc.) o distintos usos de la voz en *off* o intertítulos que nos permiten ubicar temporalmente el relato.

A raíz del doble juego en el lenguaje cinematográfico entre lo visual y lo verbal puede suceder que exista una anacronía visual, esto es: mientras la banda sonora (narración oral de un personaje, ruidos y música diegética) permanece en el ahora, la imagen expone hechos pasados o futuros, o por el contrario, un personaje puede introducir en el presente una referencia al pasado o al futuro a través de los diálogos sin que se vean los hechos correspondientes. En este caso no se trata propiamente de un *flashback* o *flashforward* sino de una referencia analéptica o proléptica, según el caso.

De este modo, si en determinado momento del relato yo necesito explicar algo que sucedió antes, encuentro dos posibilidades: la primera es incorporar un *flashback* (esto es, una analepsis) que muestre las acciones pasadas que se requieren para la comprensión del presente. La segunda es incorporar esa información a través del diálogo de los personajes;

en este caso estamos frente a una referencia analéptica. Cada opción tiene consecuencias a nivel de la credibilidad: si incorporo un *flashback*, es posible que el espectador asuma que la fuente de esta información es el enunciador y la acepte como verdadera; por el contrario, si la fuente es un personaje, es más factible que entendamos que éste responde sólo a un punto de vista y no a la verdad global del relato.

2. DURACIÓN

La duración nos remite a la relación entre el tiempo que ocupan los hechos en el relato (el tiempo que se tardaría en leerlos, en el caso del texto escrito, o el tiempo que duran en un filme) en relación con la duración de esos acontecimientos en la historia. El mismo Genette propone sustituir esta noción por la de velocidad considerando que en el relato literario la relación se establece entre una medida espacial –el número de páginas– con una medida temporal –el número de días, meses o años que transcurren en la historia–.

No obstante, en el caso del cine, el tiempo de visionado no es arbitrario –como lo es el número de páginas²⁷– ya que está dado por el transcurrir de la película. Esto permite considerar de manera mucho más directa la relación entre tiempo de la representación (del relato) y tiempo representado o tiempo diegético (de la historia).

A partir de lo anterior, François Jost (1995: 125) en base a los postulados de Genette señala que en cine hay cuatro ritmos narrativos principales: la pausa, la escena, el sumario, la elipsis y la dilatación, ritmos que surgen de la comparación entre el tiempo de la diégesis y el tiempo del relato:

PAUSA: en este caso a una duración determinada del relato no le corresponde ninguna duración diegética (de la historia).

El tiempo del relato equivale a “n”, duración indeterminada, mientras que el tiempo de la historia equivale a cero. Podríamos formularlo como $TR = n$, $TH = 0$.

Por ejemplo, en el filme de Lisandro Alonso *Fantasma* (2006) hay una pausa, un detenimiento en el devenir de los hechos de la historia, que tiene aproximadamente una duración de 3 minutos. Ésta se da en una escena con la pantalla en negro, con música extradiégetica. En este caso, el relato continúa (porque seguimos viendo “algo”) pero el tiempo de la historia está suspendido (ya que ésta no avanza).

ESCENA: bajo este término (que es en sí misma una unidad de espacio-tiempo en el guión), se hace referencia a los casos en que existe una coincidencia entre el tiempo diegético y el tiempo representado.

En estos casos, en que el acontecimiento que se narra dura en la diégesis lo mismo que dura el tiempo en narrarlo, decimos que existe una *isocronía* (esto es: el tiempo de la historia es igual al tiempo del relato) y se esquematiza de la siguiente manera: $TR = TH$. En una novela, encontramos este ritmo en lo que se denomina “escena dialogada”; en el cine por el contrario coincide con la formulación técnica en tanto ésta es definida, como dijimos, como unidad espacio temporal.

Todas las películas de los hermanos Lumière, con su unipuntualidad, presentan una configuración temporal de este tipo. En filmes más complejos, un ejemplo muy conocido, es *La Soga* (*The Rope*, Hitchcock, 1948) donde la historia y el relato transcurren en un mismo periodo de tiempo: de 19:30 a 21:15 hs. Hitchcock tenía la ambición técnica de que la historia sucediera en un sólo plano y efectivamente lo logra: tras un plano exterior del

27 Cuánto se tarda en leer una página es relativo a la capacidad del lector.

departamento, el resto del filme transcurre en una sola habitación y en una secuencia sin cortes.

ELIPSIS: esta figura consiste en la supresión temporal entre dos acciones distintas que adquiere el significado de un silencio textual –y por lo tanto narrativo– sobre ciertos acontecimientos que han tenido lugar en la diégesis.

Se trata de “espacios vacíos en el texto” en los que, de acuerdo a Jost, el tiempo del relato equivale a cero, mientras que el tiempo de la historia equivale a n : $TR = 0$ y $TH = n$. En otros términos, algo sucede en la historia pero esto no es abordado en el relato.

François Jost (1995), cita como ejemplo la escena de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) en la que pasamos de Kane (Orson Welles) aplaudiendo a Susan (Dorothy Comingore) que canta sólo para él a los aplausos del público que aplaude a Leland (Joseph Cotten) durante un mitín electoral. En esta categoría encontramos que el tiempo pasa en la historia mientras que no transcurre tiempo en el relato. Esta estrategia permite eliminar a través del montaje hechos que no revisten importancia para la trama y cubrir amplios períodos de tiempo de la historia que generalmente se deben constreñir a la economía narrativa del filme.

De acuerdo a esto, advierte Sánchez Noriega, que:

En realidad no existen prácticamente relatos sin elipsis y un relato es tanto lo que explicita de la historia como lo que omite, de ahí que se diga que se silencia del relato lo que no tiene ningún interés o lo que tiene demasiado; más aún, como se sabe en muchas ocasiones la habilidad narrativa residen en dosificar la información y situar estratégicamente la elipsis a lo largo del relato. (Sánchez Noriega, 2000: 106)

Veamos otro ejemplo. En la película *Nacido y Criado* (Pablo Trapero, 2006), de la escena del accidente en la ruta en la provincia de Bs. As. pasamos a otra en la que Santiago, (Guillermo Pfening) el personaje principal, está trabajando en la Patagonia. La secuencia comienza con un movimiento de cámara, un paneo²⁸ descriptivo desde un avión, simulando un viaje. El cambio físico en el personaje, pelo largo, barba, leve aumento de peso, son indicios de que hay una transición temporal. El personaje ha pasado de tener un empleo seguro y una vida confortable en la ciudad a vivir en un lugar que le es totalmente ajeno.

SUMARIO: en este caso se resume un tiempo diegético que suponemos más largo.

Este es un procedimiento que obedece a la finalidad de resumir: el tiempo del relato es más corto que el tiempo de la historia. Esta configuración temporal se usa para acelerar la acción o para evitar detalles innecesarios, como ocurre en la secuencia de los desayunos del matrimonio en *Ciudadano Kane* o las giras artísticas de Susan en el mismo filme. El tiempo del relato es más corto que el tiempo de la historia y se formula de la siguiente manera: $TR < TH$.

En la narrativa cinematográfica encontramos ciertas figuras retóricas destinadas a comprimir el tiempo de la historia (uso de hojas de calendario que pasan, fechas escritas, voz del narrador indicando el paso del tiempo, etc.) o de mecanismos como el movimiento acelerado que supone una condensación temporal y un aumento de velocidad con respecto al tiempo de la realidad. No obstante, la forma más habitual de lograr un tiempo sumario es la combinación de escenas y elipsis, de manera que considerado en una secuencia mayor se percibe la compresión del tiempo. En este sentido la mayor parte de los filmes

28 Se denomina “paneo” al movimiento de la cámara sobre su eje o sobre un mismo punto de apoyo.

comerciales, son sumarios, ya que resumen en 2 hs. aproximadamente, un lapso de tiempo mucho mayor.

DILATACIÓN: en este caso, el tiempo del relato es mayor al tiempo de la historia.

Esta configuración es exclusivamente cinematográfica ya que se logra mediante mecanismos como la cámara lenta o el cuadro congelado y señala una temporalidad que rompe el devenir del discurso y lo ralentiza. Consiste así en la operación inversa al sumario y suele estar asociada con el objetivo de introducir dentro del texto narrativo segmentos descriptivos o comentativos. Puede formularse como $TR > TH$.

François Jost (1995: 128) cita varios ejemplos en el cine de Eisenstein con valor metafórico mediante la inserción de imágenes “tomadas de un continuum ajeno (al menos en el plano diegético) a la acción en curso”. Este es el caso de la famosa secuencia final de *La Huelga* (*Stachka*, 1925) que presenta la imagen de bueyes degollados en un matadero luego de narrar la represión zarista a los obreros en huelga. Se mezclan aquí dos series de acontecimientos de entre los cuales uno, el segundo (bueyes degollados), no se ubica en ninguna parte dentro del universo diegético del filme. Sin embargo, su finalidad consiste en dilatar el tiempo cronométrico necesario para la exposición de los hechos de la primera parte (los obreros en huelga masacrados por los cosacos). En *Octubre* (*Oktyabr*, 1927) del mismo director, este recurso es utilizado para prolongar los momentos previos a la toma del palacio de invierno y a la espera de los combatientes durante el ultimátum de los bolcheviques.

En el cine de Alain Resnais, uno de los precursores de la *nouvelle vague*, podemos observar distintos usos de este recurso temporal. En su última película, *Las Hierbas Salvajes* (*Les Herbes Folles*, 2009), el director demora la acción del robo de la cartera de Marguerite Muir Sabine (Sabine Azéma) con una cámara lenta, dilatando así el tiempo de la historia y estetizando la acción.

3. FRECUENCIA

Bajo esta categoría se determina la relación establecida entre el número de veces que se evoca un acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone ha ocurrido en la historia. Surgen así tres posibilidades diferentes:

RELATO SINGULATIVO: cuando en el relato se cuenta una vez lo que sucedió una vez en la historia. Dado que se representan los hechos el mismo número de veces (una o varias) que han sucedido en la historia, se produce una suerte de “ajuste” entre el relato y la historia. Constituye el procedimiento habitual de los textos literarios o fílmicos para la narración de una historia.

RELATO REPETITIVO: cuando se cuenta muchas veces en el relato aquello que sucedió una vez en la historia, como sucede por ejemplo en *Octubre* (*Oktyabr*, Sergei Eisenstein, 1927) con las imágenes del ministro Kerenski atravesando las puertas de la habitación de la zarina. Éste es además un procedimiento frecuente en los video-clip musicales o en aquellos filmes que presentan este tipo de formato, como *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, 1982) o *Asesinos por Naturaleza* (*Natural Born Killers*, Oliver Stone, 1992).

RELATO ITERATIVO: en este caso, se muestra una sola vez en el relato lo que se supone que sucede un número indeterminado de veces en la historia; implica por lo tanto, una sola presentación narrativa de acontecimientos repetidos en la historia.

De acuerdo a Sánchez Noriega, este procedimiento “sirve para narrar conductas habituales que indican rasgos permanentes en los personajes y supone un procedimiento de

concentración del material diegético” (Sánchez Noriega, 2000: 108). Mientras este mecanismo es habitual en literatura, a través del uso de los adverbios y del pretérito imperfecto –por ejemplo, la frase “todas las mañanas caminaba por el parque”– se vuelve más difícil encontrarlo en el lenguaje audiovisual sin recurrir a una voz en *off*. Un procedimiento común para representar la iteración en cine puede ser la mostración de las hojas del almanaque que caen sobre una misma acción, dando a entender que ésta se repite varios días, o el paso de las estaciones a través de una ventana mientras adentro transcurre una única acción.

Algunos autores citan la secuencia de desayunos hilvanados de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) como una forma de relato iterativo. Este recurso cumple aquí además de una función de sumario –en su duración– la de un relato iterativo, en tanto representa una vez en cada periodo acciones cotidianas que se presuponen repetidas.

4. SÍNTESIS

Todo lo anterior puede ser resumido en el cuadro que sigue. Al abordar las distintas categorías, es importante recordar que los mecanismos propios de orden, duración y frecuencia dan cuenta de la presencia de un enunciador (o gran imaginador). De este modo el filme no sólo “muestra” acciones que se suceden frente a la cámara, sino que expone una selección de los acontecimientos que cuenta y les atribuye un orden. Por otra parte, las alteraciones en la duración de las secuencias que componen un filme establecen un ritmo que producirá diferentes climas y diferentes sensaciones para el espectador; finalmente, la reiteración o no de ciertas acciones, acentúa determinados procesos narrativos sobre otros y señala así una jerarquía.

ORDEN	DURACIÓN	FRECUENCIA
Relato lineal (sin anacronías)	Pausa: $TR = n$ $TH = 0$	Relato singulativo 1 vez en la historia, 1 vez en el relato
Relato No lineal (con anacronías)	Elipsis: $TR = 0$ $TH = n$	Relato repetitivo 1 vez en la historia, n veces en relato
1. <i>Flashback</i> o analepsis	Escena; $TR = TH$	Relato iterativo 1 vez en el relato, n veces en historia
2. <i>Flashforward</i> o prolepsis	Sumario: $TR < TH$	
	Dilatación: $TR > TH$	

CAPÍTULO 9: FOCALIZACIÓN Y PUNTO DE VISTA

“En oscuros auditorios [los espectadores] se identifican con los personajes ficticios que sienten miedo, y experimentan por sí mismos, idénticas sensaciones (pulso agitado, la palma de la mano alternativamente seca y húmeda, etc.) pero sin pagar el precio. Que el precio no requiera ser pagado –de hecho, debe no ser pagado– es un factor importante [...] Aunque en la pantalla se utilicen cuchillos y revólveres, la audiencia es consciente de que nadie allí afuera va a ser baleado o acuchillado. Pero la audiencia debe también saber que los personajes de la película, con los que se identifica, tampoco pagarán el precio del miedo. Este saber debe ser enteramente subconsciente; el espectador debe saber que el círculo del espía jamás tendrá éxito en arrojar a Madeleine Carroll por sobre el Puente de Londres, y a la vez debe ser inducido a olvidar aquello que sabe. Si no supiera, estaría genuinamente preocupado; si no olvidara, se aburriría.”

Hitchcock, en *Good Housekeeping*, 1949

Cuando en capítulos anteriores nos referimos a la diferencia entre historia y relato señalamos que éste último implica un ordenamiento temporal de los hechos de la historia y un punto de vista desde el que está contada. Analizaremos este aspecto en este capítulo.

Más allá del modo que adopte la enunciación y la narración (extra o intradiegética) la historia es siempre contada desde una perspectiva determinada; esto es: todo relato posee formas de regulación de la información narrativa a las que recurre con el fin de generar distintos efectos.

Es muy conocido al respecto el ejemplo de Hitchcock –en diálogo con Truffaut– sobre la diferencia entre suspenso y sorpresa:

Estamos hablando, tal vez haya una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es de lo más normal, no ocurre nada especial, y de repente: bum! una explosión. El público está sorprendido, pero antes de que lo estuviese se le ha mostrado una escena corriente, sin interés alguno. Ahora examinemos el suspenso. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto al anarquista que la colocó. El público sabe que la bomba explotará a la una y sabe también que es la una menos cuarto, hay un reloj en el decorado; la misma insignificante conversación se convierte de pronto en muy interesante, *porque el público participa en la escena*. Tiene ganas de decirle a los personajes que están en pantalla: “No deberías hablar de cosas tan triviales, hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar”. En el primer caso hemos ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo le ofrecemos quince minutos de suspenso. (*El cine según Hitchcock*, Francois Truffaut, 1974)

En esta cita, Hitchcock, ofrece un claro ejemplo de cómo un texto fílmico puede regular la información con el objetivo de suscitar diferentes reacciones en el espectador. En el primer caso (sorpresa), la información que éste posee está limitada al saber de los personajes: sabe lo mismo que ellos y de allí proviene su sobresalto. Por el contrario, en el segundo caso (*suspenso*), la información privilegia al espectador: éste sabe más que los personajes y por ello puede participar de la escena de un modo diferente.

Estas son las formas de regulación (lo que el enunciador sabe y muestra –y por ende lo que sabe el espectador–) a las que nos referimos cuando hablamos de “focalización” o “punto de vista”. Pero antes de continuar es necesario aclarar cierta ambigüedad del término “punto de vista”, ya que refiere a dos cosas diferentes:

a) en un sentido literal se refiere a una perspectiva visual: ¿quién ve? o mejor ¿a través de los ojos de quién vemos?;

b) en un sentido figurado, se refiere al punto de vista cognitivo o a la fuente de información del relato: ¿quién sabe?, ¿cuál es el personaje –si lo hay– que actúa como fuente de la información que recibimos?

De acuerdo con Gerard Genette (1972) entenderemos la focalización en el segundo sentido, esto es, como punto de vista cognitivo, y recurriremos al término *ocularización*, introducido por François Jost (2002), para referirnos al punto de vista óptico.

Desde esta perspectiva las posibilidades de focalización de un relato pueden ser: *cero* (cuando el relato no está focalizado), *interna* (el relato está focalizado desde el punto de vista de un personaje) y *restringida* (cuando hay una restricción de saber que no podemos asignar a un personaje). Agregaremos a esta clasificación, una variante de la focalización 0 en la cual se privilegia de manera particular el saber del espectador sobre el del personaje, llamaremos a ésta, focalización *espectatorial*.

Evidentemente, en la mayor parte de los relatos, ya sean literarios o fílmicos, no se mantiene una única focalización sino que se van alternando los diversos modos en función de los requerimientos de la trama. Por esto hablamos de régimen de focalización *dominante*.

Es importante recordar que la focalización no refiere a lo que el enunciador debe supuestamente saber –ya que por definición, el enunciador sabe todo– sino a la posición que adopta en relación al saber de los personajes y su transmisión al espectador. En otros términos: la focalización define la relación fundada sobre el saber entre enunciador (que involucra al espectador) y personaje.

1. EL RELATO NO FOCALIZADO

El relato no focalizado es aquel en el que no existe un punto de vista determinado. Esto se corresponde con lo que en literatura se solía llamar “narrador omnisciente”, esto es, un narrador que sabe –y dice– todo. Por eso también se suele hablar de “*visión sobre*”: el enunciador mira a sus personajes por encima, sabe todo de ellos y lo da a conocer al destinatario. Para definirlo se recurre a la fórmula $E > P$ que señala que el saber del enunciador –y por lo tanto del espectador– es mayor que el del personaje.

Esta forma es propia del relato clásico ya que al borrar las huellas de la enunciación da lugar a una suerte de transparencia narrativa.

Como ejemplo de esta modalidad podríamos mencionar cualquier filme clásico en el que el enunciador sabe todo y lo va dando a conocer a medida que el relato avanza. Un ejemplo muy claro dado que posee un narrador que explicita esta opción es *Amélie* (Jean Pierre Jeunet, 2001), al que ya nos hemos referido antes:

El 3 de septiembre de 1973 a las 18 horas, 28 minutos, 32 segundos, un moscón de la familia Calliphora, capaz de producir 14.670 aleteos por minuto se posaba en la calle St. Vincent, Montmartre. En el mismo momento, en un restaurante se levantó el viento como por magia bajo un mantel haciendo bailar los vasos. En ese instante, en la Av. Trudaine, 28, 5º piso, distrito 9, Eugène Colère volvía de enterrar a su amigo Emile, y lo borraba de su agenda. También en ese momento, un espermatozoide con un cromosoma X de Raphaël Poulain salía del pelotón para alcanzar un óvulo de su señora, de soltera Amandine Fouet. Nueve meses después nacía Amélie Poulain. Su padre, antiguo médico militar, trabaja en las termas de Enghien-les-Bains. A Raphaël Poulain no le gusta orinar cerca de alguien. No le gusta ver

que miran sus sandalias despectivamente, ni que se le pegue el bañador mojado. A Raphaël Poulain le gusta: arrancar trozos de papel pintado; encerar sus zapatos con cuidado; vaciar la caja de herramientas, limpiarla bien, y ordenarla otra vez. Su madre, Amandine Fouet, una maestra de Gueugnon, siempre fue inestable y nerviosa. A Amandine no le gusta: que el agua le arrugue los dedos; que le roce la mano alguien que no le gusta; tener la marca de las sábanas en la cara. A Amandine le gusta: la ropa de los patinadores artísticos; dejar el parquet como una patena; vaciar su bolso, limpiarlo bien, y arreglarlo otra vez.

En esta descripción, el narrador da cuenta de que sabe todo lo que pasa en la ciudad: la forma de ser de los personajes, lo que hacen, lo que les gusta a cada uno, etc. Por eso hablamos de un relato no focalizado o con focalización 0.

1.1. FOCALIZACIÓN ESPECTATORIAL

El término focalización espectacular fue introducido por François Jost (1995) para dar cuenta de una forma de la focalización 0 en la que el narrador no sólo sabe más que los personajes sino que además utiliza de manera selectiva este saber a fin de otorgar mayor información al espectador que a éstos.

El espectador toma así ventaja sobre los personajes y pasa a ocupar una posición privilegiada respecto al saber. Este es el caso de la pantalla dividida o el montaje paralelo, ya que en ambos casos se muestran simultáneamente acciones que los personajes no pueden percibir de este modo.

Si bien se encuentra próxima a la focalización 0, no se trata en este caso de una ausencia de focalización, sino de una organización del relato por la cual se le otorga al espectador, como dijimos, una posición privilegiada. Este tipo de focalización es característica del *suspense* policial hitchcockoniano y de las comedias cómicas donde algunos gags se basan en esta diferencia de saber entre el espectador y el personaje.

2. FOCALIZACIÓN INTERNA O SUBJETIVA

En este caso, estamos ante un relato en el que un personaje es la fuente de la información narrativa. El enunciador (y por ello el espectador) sabe tanto como el personaje de la ficción, por eso se habla de “*visión con*”, y se la describe como $E = P$. Por esto mismo, el enunciador no puede contar –mostrar– más de lo que sabe el personaje, el cual puede ser testigo o protagonista (autobiográfico) de los hechos que cuenta.

En cine esto se puede lograr de varias maneras: la más utilizada es la presencia de una voz en *off* que narra desde el punto de vista del personaje focalizador. Volveremos sobre este ejemplo más adelante. Una segunda posibilidad, es superponer el punto de vista óptico al cognitivo y mostrar sólo lo que el personaje ve. Finalmente, una tercera posibilidad es centrar las escenas en la presencia del personaje focalizador. De este modo la cámara seguirá a un personaje y mostrará sólo las acciones en las que éste esté presente. En la mayor parte de los filmes que poseen una focalización interna fija en un personaje, estas tres posibilidades se combinan.

Por ejemplo, en *Un lugar en el mundo* (Adolfo Aristarain, 1992) la focalización está centrada en el personaje de Ernesto (Gastón Batyi), con cuya voz en *off* se inicia el filme. Ésta acompaña las tomas subjetivas de Ernesto arriba del ómnibus que lo lleva de regreso al pueblo de su infancia. De este modo se fija el régimen de focalización dominante y a partir de allí la cámara sólo mostrará aquello que el protagonista vivió o supo y lo que no, quedará sin explicar.

No sé por qué vuelvo. No tiene mucho sentido volver después de ocho años, o casi nueve. Volver a un lugar que ya no existe. Sigo haciendo cosas sin pensarlo demasiado, sin medir las consecuencias. Más

o menos como vos. Las leyes de la genética no fallan, diría mamá. Cuando le dije que me venía, me miró como si estuviera enfermo. Deformación profesional, supongo. Pero no hizo preguntas. Entendió menos cuando le dije que volvía mañana, que ni siquiera me iba a quedar una noche. Entendió menos o entendió todo. Con la vieja nunca se sabe. ¿Para qué voy a gastar guita en hotel? El micro llega por la mañana temprano y se va a las diez de la noche. Tengo doce horas de viaje hasta Buenos Aires para apollillar, y casi todo el día para pegar allí unos cuantos kilómetros, y tratar de saber por qué vine. Turista no soy. Los paisajes no me emocionan. De la gente conocida no queda casi nadie. Amigos, ninguno. A lo mejor vengo nada más que para hablar un rato con vos. Para contarte algunas cosas que me pasaron. Para decirte lo que pienso hacer. Estoy en una edad de mierda en la que estás obligado a tomar decisiones, y justamente, lo que menos tenés ganas de hacer es tomar decisiones. No te preocupes. No vuelvo para saber quién es mi padre. Ni para conocerte realmente. Ni para descubrir tus zonas oscuras. No va por ahí la cosa. Siempre fuiste un tipo transparente. Sólido como una pared, pero transparente. Y si a veces no te entendía, no era culpa tuya. No era culpa mía tampoco. Era muy chico para entender algunas cosas. Cuando empecé a entender las cosas de los mayores fue porque, sin darme cuenta, había dejado de ser chico. A lo mejor vine para acordarme bien de todo lo que pasó aquel invierno. Me gustaría conocer tu versión. Yo conozco sólo parte de la historia. Algunas cosas las viví. Otras las escuché o las espí. A lo mejor vine porque me di cuenta de que se me estaban borrando, y me dio bronca. No se puede ser tan imbécil. Hay cosas de las que uno no puede olvidarse. No tiene que olvidarse. Aunque duela.

Lo mismo sucede en *Kamtchatka* (Marcelo Piñeyro, 2002). En este caso, la historia se inicia con la imagen del padre (Ricardo Darín) en un cuadro muy cerrado diciendo al oído de su hijo el nombre de este lugar. Luego, en un cuadro igualmente cerrado se lo ve besándolo. Tras estas primeras imágenes, aparece la voz en *off* de Harry (Matías del Pozo), el hijo, sobre distintas imágenes, a modo de flashes de recuerdos, de la historia que se narrará:

Al principio había una célula y nada más. Esa célula se dividió en dos y esas dos en otras. Y así. De algunas células salieron los vegetales. De otras los bichos, de otras los animales y de otras, nosotros. Lo que nunca explican es lo que pasa después. Desde el momento en que las células se convierten en una persona y el momento en que esa persona sube al Himalaya, inventa una vacuna o se vuelve un escapista famoso, como Houdini. Eso sí que es un misterio. Ningún manual habla de esas cosas, ningún maestro. Pero mi papá sí me habló. Una vez, la última vez que lo vi. Mi historia empieza con una célula, como todas, pero termina en Kamchatka.

Este recurso a la voz en *off* del protagonista tanto en *Un lugar en el mundo* como en *Kamchatka* establece un régimen de focalización interna fija muy marcado. En ambos casos, aunque la voz en *off* es fluctuante, nunca se abandona el punto de vista de los narradores. Por otro lado, los desplazamientos en el espacio están guiados exclusivamente por sus recorridos: la cámara está donde ellos están y saben lo que ellos saben.

Piñeyro explicita esta elección en una entrevista:

En un momento de la escritura del guión, decidimos empezar de nuevo, con la idea de que no podía haber ninguna escena en la que el chico no estuviera presente. Eso no podía existir en el mundo de Kamchatka. Decidimos entonces que sólo la información que aportara el chico es relevante. Y ahí quedó constituido el punto de vista de este filme. (Marcelo Piñeyro citado en *La escuela al cine*)

Esta opción permite, evitar información que hubiera obligado al filme a ciertas definiciones políticas. Es decir, la focalización interna desde el punto de vista del niño sirve de estrategia para limitar la dimensión política de la historia.

2.1. FOCALIZACIÓN INTERNA: FIJA, VARIABLE O MÚLTIPLE

La focalización interna puede ser: *fija* (cuando se mantiene siempre –como en los casos anteriores– sobre el mismo personaje), *variable* (cuando hay más de un personaje focalizador y éstos se alternan entre sí) y *múltiple* (cuando los mismos sucesos son contados desde dos o más puntos de vista diferentes).

En los ejemplos anteriores el régimen de focalización está construido principalmente por la voz en *off*, pero éste no es el único recurso. En el filme *La historia oficial* (Luis Puenzo, 1986), la focalización está centrada en el personaje de Alicia (Norma Aleandro), la profesora de historia que ignora el origen de su hija adoptada durante la dictadura militar. La película describe la búsqueda de la verdad por parte de este personaje desde las primeras sospechas hasta la confirmación de que la niña es hija de una pareja de jóvenes desaparecidos. En este caso, la focalización está dada por la fijación de la cámara sobre los movimientos de Alicia: la cámara está sólo donde ella está y por lo tanto el espectador sabe sólo lo que este personaje sabe²⁹. En este sentido podemos decir que la focalización dominante es interna fija.

Un ejemplo de focalización interna variable es *Antes que el diablo sepa que has muerto* (*Before the Devil knows you're dead*, Sidney Lummet, 2007) donde cada episodio es introducido por el nombre del personaje cuya perspectiva se representa. La historia narra el asalto a una joyería por parte de los hijos del dueño en el que algo sale mal y el padre muere. En este caso la perspectiva de los hechos va cambiando a medida que se narran las acciones. Es decir el relato se completa de acuerdo a la injerencia de cada protagonista.

Finalmente, la focalización interna múltiple es aquella en la que se presenta un mismo hecho desde la perspectiva interna de varios personajes. La diferencia con la anterior es que en este caso no se trata de la focalización sucesiva sobre distintos hechos sino que se presenta un mismo suceso desde la perspectiva de varios personajes. Podemos decir que en la focalización interna variable el filme está compuesto por diversas acciones vistas desde el punto de vista de sus personajes mientras que en la focalización múltiple está constituido por un hecho que involucra distintas versiones.

Un filme que trabaja notablemente sobre este tipo de focalización es *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950). En él se presentan el testimonio de cuatro personajes implicados en un crimen: la esposa, el asesino, un testigo y hasta el propio asesinado (a través de una médium). Cada uno de estos relatos está focalizado desde la perspectiva interna del personaje narrador, por ello hablamos de focalización múltiple.

3. FOCALIZACIÓN RESTRINGIDA (O EXTERNA)

En literatura se recurre al término focalización externa para señalar la intervención de un narrador extradiegético que sabe menos que el personaje: $N < P$. Se trata de la “*visión desde afuera*” que caracteriza al relato conductista, donde éste se cuenta mediante las acciones y los diálogos como en el teatro, sin que el narrador tenga acceso a los pensamientos o sentimientos de sus personajes.

El problema que surge al trasladar esta noción al cine es que en este medio, siempre se muestra “desde afuera” (de hecho las operaciones para mostrar “desde dentro” que hemos reseñado arriba son opciones marcadas). Por este motivo preferimos hablar de focalización restringida para el tipo de focalización que limita de manera notable el saber del espectador.

El personaje sabe algo que el enunciador (y por ende el espectador) no sabe. Éste es el caso de los personajes que leen una carta que el enunciador no muestra, escuchan una conversación telefónica sin que se permita al espectador acceder a lo que se dice del otro lado, miran algo que no se ve. La focalización espectral constituye la fórmula inversa a

29 Hay sólo dos escenas en las que Alicia no está presente: aquella en que Roberto (Héctor Alterio) y sus colaboradores se reúnen en su casa para cenar –a la que Alicia se incorpora tarde– y la escena en que Roberto se encuentra con Ana (Chunchuna Villafañe) en la cochera del edificio donde éste trabaja.

la focalización restringida: el enunciador (y el espectador) poseen un saber mayor que el personaje.

Un ejemplo de focalización restringida a lo largo de todo un filme es *Flores Rotas (Broken Flowers)*, Jim Jarmusch, 2005). En éste, el personaje principal, Don Johnston (Bill Murray), recorre el país entrevistando a distintas mujeres con las que ha tenido relaciones, en busca de una de ellas que le ha mandado una carta sin firmar anunciándole que tiene un hijo. El enunciador (y el espectador) accede a los encuentros de Don con cada una de las posibles madres, percibe los diálogos entre los personajes, y se entera de parte del pasado de Don. Sin embargo nunca se muestra la respuesta de las mujeres entrevistadas, sólo se infiere sus negativas al ver que el protagonista, luego de cada encuentro, continúa la búsqueda.

En el filme *La Mala Educación* de Pedro Almodóvar (2004) se combina la focalización cero, con la interna y la restringida. ¿Pueden analizar el filme y señalar en qué momentos se recurre a cada una de éstas?

4. OCULARIZACIÓN Y AURICULARIZACIÓN

4.1. LA OCULARIZACIÓN

Como señalamos al comienzo Gaudreault y Jost (1990) distinguen entre el punto de vista cognitivo (al que llaman focalización) y el punto de vista óptico (al que denominan ocularización).

La *ocularización* caracteriza la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve. Dentro de ella se distinguen la *ocularización cero* (la mirada no está vinculada a ningún personaje de la diégesis) y la *ocularización interna* (el plano está anclado en la mirada de un personaje).

4.1.1. Ocularización interna

En este caso, la imagen se experimenta como una marca que conecta lo visto en la pantalla con la posición de la mirada de un personaje. Esto se logra a través de dos posibilidades: o bien se recurre a un *raccord* de mirada (a un plano de los ojos del personaje le sucede una toma de lo que éste ve), o bien se marca en la misma imagen la presencia de un ojo que mira, en cuyo caso se sugiere la mirada sin mostrarla. Este tipo de inferencia sólo funciona si la imagen está afectada por cierta deformación alterando las convenciones de una visión normal: desdoblamiento o *fou* que remiten a un personaje borracho, miope o bizco; el agujero de una cerradura, prismáticos, catalejos, microscopios, etc.; el movimiento de la cámara que remite a un cuerpo que se traslada (*travelling subjetivo*), etc. La ocularización interna depende de la toma subjetiva.

Existen varias películas filmadas exclusivamente desde la ocularización interna de un personaje, como ejercicio de focalización. Los manuales clásicos sobre narrativa fílmica citan el filme *La dama del lago (Lady in the Lake)*, Robert Montgomery, 1947), el que está rodado por completo desde la mirada del detective Philip Marlowe (Robert Montgomery) quien debe encontrar a una mujer que ha desaparecido. Como resultado de esta elección el filme se vuelve un desfile de personajes que hablan a la cámara (que representa la mirada de Marlowe). Para suplir la falta de información que esta ocularización implica se incorporan

algunas escenas en las que el director habla a cámara para aclarar al espectador ciertos puntos de la historia.

Una variante de este tipo de ocularización, es el recurso a una cámara que filma, como sucede por ejemplo en *El proyecto Blair Witch* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999), la española *REC* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007) o su versión estadounidense *Cuarentena* (*Quarantine*, John Erick Dowdle, 2008), o *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008). En este caso, la ocularización interna sostiene una enunciación explícita (la de la cámara que filma dentro del filme).

4.1.2. Ocularización cero

A diferencia de lo anterior, cuando ningún personaje se reconoce como fuente de la imagen, hablamos de ocularización 0. En este caso, el plano convoca la figura de un gran imaginador cuya presencia se evidencia, tanto en las tomas no marcadas (planos objetivos, estructuralmente neutros) como en las marcadas (encuadres aberrantes, movimientos de cámara independientes de los personajes, contrapicados, desencuadres, etc.).

En el primer caso se trata de mostrar intentando que se olvide el aparato de filmación. Es el régimen más corriente del cine comercial. Por el contrario el segundo caso devela el interés por hacer visible la mediación de la técnica y por esto es común en cierto cine contemporáneo. No obstante en ambos casos se trata de ocularización 0, en tanto la mirada no es atribuible a un personaje.

4.2. LA AURICULARIZACIÓN

El registro sonoro también es una fuente de información para el espectador; por ello Gaudreault y Jost introducen el término *auricularización* para designar la percepción auditiva que, al igual que con la ocularización, clasifican en *cero* o *interna* según sea atribuible al enunciador o al personaje.

En el caso de la *auricularización interna* el espectador escucha a través de los oídos del personaje. Es cierto que, si no conocemos la distancia a la que se halla la fuente sonora y si no disponemos de señales que revelen la escucha activa, no es fácil saber si el sonido se filtra por el oído de un personaje o está en el ambiente. Por esa razón, un sonido remitirá a una instancia no visible sólo cuando ciertas deformaciones (filtro, pérdida de una parte de las frecuencias, etc.) construyan una escucha particular (personaje bajo el agua –oímos su respiración–, personaje agitado –oímos su ritmo cardíaco–, personaje sordo –no oímos nada–).

Por el contrario en el caso de la *auricularización cero*, la intensidad de la banda sonora está sometida a las variaciones de la distancia aparente de los personajes y la mezcla hace variar los niveles obedeciendo únicamente a razones de inteligibilidad (se baja la música para dejar paso a un diálogo, por ejemplo).

Tanto la *ocularización* como la *auricularización* sirven para apoyar el régimen de focalización elegido, aunque puede ocurrir que se presenten contradicciones o juegos entre ambas. Por ejemplo en el filme *Los sospechosos de siempre* (*The Usual Suspects*, Bryan Singer, 1995) vemos una serie de escenas que atribuimos al recuerdo del personaje de Verbal Kint (Kevin Spacey). Al final descubrimos que en realidad no forma parte de su recuerdo sino de lo que el agente Kujan (Chazz Palminteri) imagina frente al relato de éste. El espectador percibe esta suerte de “engaño” y al cambiar su perspectiva de quién es el foco de la información cambia también su lectura del filme.

Recupere el ejercicio desarrollado en el capítulo 6, sobre enunciación, y reescríbalo nuevamente, modificando esta vez el punto de vista adoptado. Piense en los mecanismos a los que podría recurrir para su transposición al lenguaje del cine.

CAPÍTULO 10: LA ESTRUCTURA DEL RELATO

“Una película debe tener un principio, nudo y desenlace, pero no necesariamente en ese mismo orden.”

Jean-Luc Godard

En el capítulo 5, trabajamos la estructura narrativa, es decir la estructura de las acciones que componen la historia. En este capítulo nos proponemos desarrollar la forma en que éstas pueden presentarse en el relato: la estructura dramática. Con el término **estructura del relato** nos referimos entonces a la organización de las acciones de la historia en el relato. **Esto es ya un principio de organización del guión.** No obstante, no es nuestra intención adentrarnos en la escritura de guiones –actividad sobre la cual hay numerosa bibliografía– sino simplemente reflexionar sobre la forma en que los acontecimientos de la historia se presentan en el relato.

1. LA FORMA CLÁSICA DEL CINE: LA ESTRUCTURA DE TRES ACTOS

Siempre que se cuenta o narra algo podemos identificar **una estructura en el relato compuesta por introducción, nudo y desenlace.** Esto es: **primero se nos presenta lo que sucede y a quién; después se desarrolla cómo y porqué acontece ese algo y finalmente se nos señala cómo se resuelve.** Podemos encontrar esta estructura en múltiples instancias de nuestra experiencia cotidiana desde cuando contamos algo que escuchamos, hasta en las noticias de la tele. Quizás por esto se ha impuesto en el cine lo que se conoce como la “estructura de tres actos”.

Esta estructura, que hoy asumimos con absoluta naturalidad tiene su origen en las consideraciones que Aristóteles hace sobre la tragedia en la *Poética*. Éstas establecen que una obra debe estar conformada por tres partes: introducción, nudo y desenlace. Pero en realidad la estructura de la tragedia griega era más compleja: se iniciaba con un *prólogo* en donde se explicitaba la ubicación temporal y se exponía la historia anterior del héroe. Luego intervenía el coro³⁰ (en el *párodos*) y le seguían los *episodios*, éstos podían ser hasta cinco. Entre episodio y episodio, el coro hacía diversas apariciones en los *estásimos*. Por último, la tragedia finalizaba con el *éxodo*, la parte final en la que el héroe reconocía su error y recibía su castigo.

La estructura de tres actos se desprende de la sucesión de prólogo, episodios y éxodo y, hoy es dominante en la narrativa cinematográfica clásica –de donde toma su nombre–. Por este motivo podemos identificarla en la mayoría de los filmes de Hollywood.

2. EL PARADIGMA DE SYD FIELD

En *El libro del guión* (2000), Syd Field, trabaja sobre la estructura básica propuesta por Aristóteles y desarrolla sobre ella un esquema para la escritura de guiones cinematográficos.

30 El Coro es un personaje colectivo de las tragedias griegas que interviene en diversos momentos de la obra para brindar información que ayude al público a comprender los sucesos de la trama y proponer a la vez una forma de interpretarlos. En este sentido representa al público dentro de la obra. Las risas grabadas de las *sitcom* actuales cumplen una función similar al señalar al espectador qué pasajes deben interpretarse como chiste. El filme de animación *Hércules* de Disney (1997) mantiene esta función. Lo mismo el filme *Poderosa Afrodita* de Woody Allen (*Mighty Aphrodite*, 1995).

Field propone que en el *primer acto (exposición)* se debe presentar al personaje, consignar de qué se trata la historia y cuál es la situación. Se lo llama también “*planteamiento*” ya que en él se presenta el tema y a él o los personaje/s.

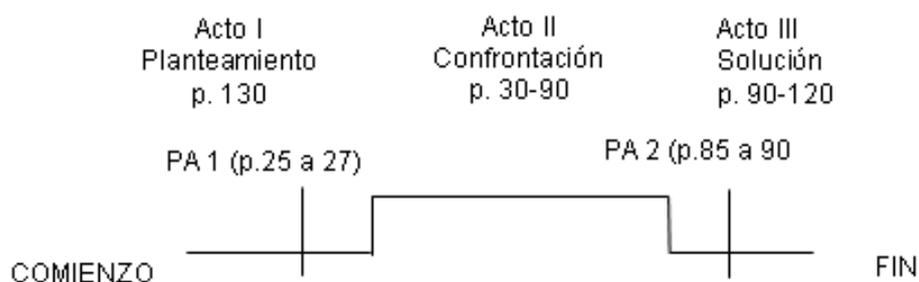
El *segundo acto (o confrontación)* expone el desarrollo del conflicto. Según este modelo, por su importancia, debe tener mayor duración. Aquí se presentarán los obstáculos que impiden el alcance del objetivo por parte personaje.

Por último, el *tercer acto (o resolución)*, es donde las acciones e incidentes encadenados conducirán al desenlace dramático. Ésto no quiere decir que el objetivo del personaje se alcance. Muchas veces durante el desarrollo de la obra, el personaje sufre una transformación y su objetivo cambia, o bien, persiste con su objetivo definido pero no lo alcanza.

Ubicados al final del acto I y al final del acto II, Field establece los *nudos de la trama*. Estos consisten en un giro, algún incidente o suceso que le da otra dirección a la historia, lo cual permite mantener una dinámica en la narración. Field los denomina primer nudo de la trama y segundo nudo de la trama y son, para este autor, *los que hacen avanzar la historia*.

El paradigma propuesto por Field –para largometrajes– señala que el guión debe tener 120 páginas, cada una de las cuales corresponde a un minuto. El primer nudo de la trama debe encontrarse entre las páginas 25 y 27 del guión, y el segundo nudo en la trama en las páginas 85 y 90.

El esquema de Syd Field puede graficarse de la siguiente manera:



Francis Vanoye (1996) en su libro sobre el guión observa con sorpresa la cantidad de filmes, tanto clásicos como modernos, que responden a esta estructura. Veamos algunos ejemplos propuestos por este autor:

Pasión de los fuertes (My Darling Clementine, John Ford, 1946)

DURACION: 95 minutos.

ACTO 1: 15 minutos. Llegada de los hermanos a la ciudad de Tombstone; muerte del menor (primer nudo de la trama). Decisión de quedarse para vengarlo.

ACTO 2: 65 minutos. Confrontación de los hermanos con los habitantes de la ciudad sobre tres ejes: venganza, amistad y amor. Acusación a Doc. Chihauhaua denuncia a los verdaderos culpables (segundo nudo de la trama).

ACTO 3: 15 minutos. Resolución: a) de la venganza (ajuste de cuentas); b) de la amistad (muerte de Doc); c) del amor (partida de Wyatt, cita con Clementine),

El amante del amor (L'homme qui aimait les femmes, François Truffaut, 1976)

DURACION: 113 minutos.

ACTO 1: 27 minutos. Entierro del personaje de Bertrand. *Flashback* sobre sus conquistas femeninas. Fracaso con la vendedora de ropa interior (primer nudo de la trama) y decisión de escribir un libro.
ACTO 2: 58 minutos. Escritura del libro y serie de *flashbacks*. Finalización del libro y aceptación por parte de una editorial (segundo nudo de la trama).
ACTO 3: 28 minutos. Resolución: edición del libro, relaciones amorosas con la editora, muerte de Bertrand.

En este caso, resulta interesante observar, como señala Vanoye, que la organización temporal (en forma de *flashbacks*) y la intervención de varios narradores, no impide el respeto del paradigma.

Analicemos ahora un ejemplo del cine argentino:

Un lugar en el mundo (Adolfo Aristarain, 1992)

DURACION: 120 minutos

ACTO 1: 17 minutos. Presentación de las tres subtramas sobre las que se desarrollará la acción: Llegada de Hans Meyer (José Sacristán) como geólogo a Valle Bermejo y encuentro de éste con Ana (Cecilia Roth). Enfrentamiento entre Dominicci (Federico Luppi) y Zamora (Hugo Arana), empleado de Andrada (Rodolfo Ranni) en la reunión de la Cooperativa. Encuentro de Ernesto (Gastón Batyi) con Luciana (Lorena del Río) en que ésta le dice que no sabe leer.

ACTO 2: 71 minutos. Enfrentamiento creciente entre Dominicci y Andrada, que concluye en la reunión entre Andrada, Dominicci y Hans Meyer en el que este último da a conocer las verdaderas intenciones de Andrada: construcción de una represa por parte de una empresa española (a los 88 minutos). Romance articulado por las clases de lectura entre Gastón y Luciana que concluye cuando Zamora encuentra a ambos en el establo (a los 85 min). Romance insinuado entre Hans y Ana que concluye en la declaración que éste le hace borracho en el hotel en San Luis (a los 76 min.). Las acciones señaladas constituyen los nudos de cada trama.

ACTO 3: 42 minutos. Llegada de Tulsaco al pueblo. Envío de Nelda (Leonor Benedetto) a Roma. Fin del año lectivo y entrega de diplomas en la escuela. Resolución de la familia de quedarse un año más en Valle Bermejo. Despedida y partida de Hans.

El marco narrativo del filme está constituido por Ernesto joven que regresa al pueblo para recordar lo sucedido años atrás. Esta configuración ocupa los minutos iniciales y finales del filme.

Cabe tener presente que si bien este esquema resulta de mucha utilidad para abordar – tanto desde la escritura como desde el análisis– relatos clásicos, no es una receta para producir, ni un modelo desde el cual medir la producción cinematográfica, sobre todo si se consideran películas alternativas al modelo hegemónico impuesto por Hollywood.

Refiriéndonos a un caso específico que seguramente conocemos todos: la primera película de la trilogía de Peter Jackson, *El Señor de los Anillos: la comunidad del anillo*. (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 2001*) ¿Hasta dónde creen ustedes que llega el primer acto? ¿Y el segundo? ¿Pueden identificar los nudos de la trama? Pensemos ahora en la última película de Jim Jarmusch, *Los Límites del Control* (*The Limits of Control, 2009*) ¿Qué es lo que sucede en este thriller? Nos referimos al término “sucede”, pensando en acontecimientos, es decir, en los hechos de la historia (los filmes de Jarmusch no son para nada convencionales en cuanto al modo de narrar). ¿Pueden explicar la estructura con la que está organizado el filme?

3. EL “OTRO” CINE

El esquema que hemos explicado arriba, se adapta bastante bien a la producción hegemónica. Pero existe otro cine, que también cuenta historias, que no parte de una estructura tan rígida, ni sigue este modelo fuertemente convencionalizado.

La Nouvelle Vague y en general las “nuevas olas” (*New American Cinema*, *Free Cinema* inglés, Nuevo Cine alemán, *Cinema Novo* brasilero, Nuevos Cines latinoamericanos), movimientos característicos de la segunda pos guerra tuvieron como objetivos fundamentales subvertir el orden hegemónico de contar en cine. Mucho más atrás en el tiempo, las vanguardias de principio de siglo perseguían el mismo objetivo. *Un perro andaluz* de Luis Buñuel (*Un Chien Andalou*, 1928) no narra propiamente una historia sino que se trata de una búsqueda plástica, poética y surrealista relacionada a la época y a los intereses artísticos del autor.

En este sentido decimos que mientras muchas películas se adaptan a la estructura del relato clásico, paralelamente existen otras que rompen con éste. Jesús Ramos y Joan Marimón (2003), señalan las implicancias ideológicas –y no sólo narrativas– del recurso a la estructura clásica:

La función de la estructura clásica es pragmática y positivista en el sentido de que transmite al espectador la consecución del ideal consistente en que si se lucha por algo con la fuerza suficiente se consigue, por lo que los protagonistas de las historias con este tipo de estructuras suelen ser activos, atractivos, emprendedores, voluntariosos e incluso obsesivos. Esa visión optimista y moralizante impregna la trayectoria del protagonista en el guión clásico. (Ramos y Marimón, 2003)

El cine moderno responde no sólo a un contexto de época (posguerra) sino a la necesidad de oponerse a estas estructuras del cine hegemónico dominante, y pretende encontrar un lenguaje nuevo desde el cual mirar y mostrar. En este sentido, mientras uno de los pactos fundamentales del cine clásico consiste en ocultar sus mecanismos de producción, esconder el dispositivo, mostrar la pantalla como una ventana abierta al mundo, el cine moderno propone romper este pacto y dar cuenta de los mecanismos de producción de los filmes. Este giro de la narrativa alude principalmente a un nuevo compromiso del medio con la época. Tengamos en cuenta que el mundo después de las dos guerras mundiales ya no podía ser mirado de la misma manera. Los finales felices, la heroicidad de los personajes, las moralejas, todo había sido teñido por una humanidad que se contemplaba en ruinas. De allí, y del desarrollo mismo del lenguaje cinematográfico, se entiende que el cine moderno haga hincapié más en la forma, en los modos (el relato) de contar que en el contenido narrativo (la historia).

Las reacciones críticas, entre ellas las de la emblemática revista francesa *Cahiers du cinema*, se referían a la modernidad cinematográfica como una expresión, que además de asumir riesgos estéticos (nuevos encuadres, la filmación en blanco y negro, el sonido directo, la luz ambiente, la limitación del maquillaje, los decorados naturales, los actores no profesionales, entre otros) asumía, fundamentalmente, riesgos éticos. Es decir, ya no se trataba de la identificación del espectador con un personaje del mundo ficcional sino de la identificación del personaje con su tiempo.

4. ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS

En línea con lo anterior, Jesús Ramos y Joan Marimón en *Diccionario incompleto del guión audiovisual* (2003) señalan que la estructura de un largometraje puede ser de *construcción clásica* (la estructura en tres actos a la que nos hemos referido anteriormente) o *alternativa*. En las primeras, el desarrollo narrativo está centrado en un protagonista y todo está supeditado a él y a su conflicto. Por el contrario, las estructuras alternativas admiten, según estos autores, las siguientes variantes:

a) el personaje principal no actúa o no tiene unos objetivos definidos, como sucede por ejemplo en el filme *El año pasado en Marienbad* de Alain Resnais (*L'anne dernière a Marienbad*, 1961) o en *La niña santa* de Lucrecia Martel (2004).

b) existe más de un personaje protagonista, como en *Ciudad de Ángeles (Short Cuts)*, Robert Altman, 1993) donde se presentan alternadamente las historias de los habitantes de una ciudad, sin que podamos definir a una de éstas como principal o *Buenos Aires Viceversa* (Alejandro Agresti, 1996) que también se centra en lo que sucede a varios personajes.

c) la acción no está centrada en un suceso principal, sino en múltiples, como sucede por ejemplo en *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006) o en *Historias Extraordinarias* (Mariano Llinás, 2008). En ambos casos se cuenta más de una historia: en el primero, cada una de éstas está ambientada en un espacio diferente (Marruecos, Estados Unidos-México, Tokio), y se cruzan a partir de un elemento que se descubre hacia el final; en el segundo, se desarrollan tres historias independientes totalmente la una de la otra, a la vez que dentro de cada una de éstas aparecen más historias, en una estructura de cajas chinas.

d) la exposición de los hechos no es lineal. El ejemplo más notable de esta forma de narrar es *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002), filme que está contado de atrás hacia adelante, pero podemos encontrar otras formas en las que la linealidad se rompe sin que sea una inversión completa, como por ejemplo en *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (Eternal sunshine of the spotless mind)*, Michel Gondry, 2004) a la que nos hemos referido en el capítulo 8.

e) las tramas no tienen desenlace. En este caso estamos frente a un final abierto, como por ejemplo en *Flores rotas (Broken Flowers)*, Jarmush, 2005) o en *La niña santa* (Martel, 2004).

f) La narración mediante acciones o hechos trascendentales es mínima o prácticamente inexistente, como sucede en algunos filmes de Jarmusch.

g) el film es un cuadro de costumbres, un fresco de una época o de un lugar, acercándose por tanto al documental, como por ejemplo *Roma* de Fellini (1972) o *Gente de Roma (Gente di Roma)* de Ettore Scola (2005).

h) el film es exclusivamente el retrato de un personaje como *Wittgenstein* (1992) o *Caravaggio* (1986) ambas de Derek Jarman.

Entre ambos tipos de estructuras, clásicas y alternativas se encuentran las estructuras semiclásicas: la episódica y la coral. La primera se halla estructurada por unidades más amplias que las secuencias, que constituyen en sí mismas una unidad: el episodio. Éstos se articulan entre sí de varias maneras, no necesariamente a través de un orden cronológico. La segunda forma desarrolla diversas tramas que se exponen alternadamente. Francis Vanoye define a esta estructura como compuesta por “historias múltiples pero que se entrecruzan para formar un conjunto” (1996: 61). Ramos y Marimón (2000) las denominan semiclásicas porque dentro de cada episodio o en la estructura general de un filme coral puede aparecer la estructura de tres actos.

Evidentemente, este inventario no agota las posibilidades de relatos, prestándose además a cruces y combinaciones. Por ejemplo, un filme como *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu, 2000) posee una estructura episódica ya que las historias que narra se enmarcan en distintas secciones –tituladas con los nombres de la pareja protagonista–, posee más de un protagonista, cuenta más de una historia, no posee un orden lineal y el final no tiene un único desenlace.

Tanto Vanoye (1996) como Ramos y Marimón (2000) señalan la posibilidad de otras estructuras: en dos, cuatro y cinco actos según Vanoye; o en dos actos o tres partes no sucesivas según Ramos y Marimón, además de estructuras ambiguas que escapan a una definición en actos o episodios. No profundizaremos en ellas, pero sí nos interesa señalar que hay muchas posibilidades alternativas a la estructura de tres actos, aún cuando ésta sea la referencia para definir al resto, o cuando sea la estructura a partir de la cual las otras resultan alternativas.

5. LA ESTRUCTURA DEL CORTO

Tendemos a pensar que los cortometrajes son iguales a los largometrajes sólo que más breves, pero esto no es así ya que la diferencia en duración posee consecuencias importantes a nivel narrativo. Es cierto que la estructura clásica en tres actos se puede encontrar también en muchos cortometrajes en la forma de planteamiento, nudo y desenlace, pero la forma del corto impone características específicas a este formato.

En primer lugar, la brevedad requiere necesariamente una *economía de recursos representacionales*, esto es un menor número de personajes, de espacios, de tiempos a través de los cuales construir la diégesis, o lo que es lo mismo, representar un mundo. Esta economía en la representación es paralela a la limitación de los acontecimientos –de las funciones núcleo como las llamaba Barthes³¹ (1966), pero también de las catálisis o acciones de relleno–. Ambas limitaciones se relacionan con la necesidad de *concentración representacional*, esto es: todo lo representado tiende a un único fin que es el de dar sentido (justificar) las acciones en un único hilo narrativo. De allí deviene una mayor densidad semántica, una mayor concentración de sentido, que define la particularidad del formato “corto cinematográfico”.

Luisa Irene Ickowicz (2008)³² señala las siguientes características del cortometraje en oposición al largometraje:

LARGOMETRAJE	CORTOMETRAJE
Narra un acontecimiento mayor que demanda una serie de acontecimientos menores para contar una experiencia completa.	Narra un solo acontecimiento.
Los acontecimientos menores producen cambios graduales de valores opuestos para recorrer la polaridad del acontecimiento mayor.	El acontecimiento narrado implica un cambio de los valores propuestos en sus opuestos.
El protagonista necesita transitar varias experiencias que se acumulan para generar una transformación en su vida y/o en su entorno.	El protagonista transita por una única experiencia, que genera una transformación en su vida y/o en su entorno.
Las diferentes secuencias van produciendo diferentes efectos que sostienen la tensión narrativa hacia el efecto final.	Todos los elementos del relato se subordinan a un único efecto. La concentración imprime una intensidad mayor.
El tema se construye a partir de los diferentes motivos temáticos de cada secuencia y de las relaciones entre éstos.	Presenta unidad temática.
En la narrativa clásica se suele recurrir a la estructura de los tres actos y los dos puntos de giro desarrollados anteriormente.	En el desarrollo del conflicto algún punto de giro puede no presentarse.
La historia demanda que el tiempo del relato	La historia demanda que el tiempo del relato

31 Ya nos hemos referido a las *funciones* en el cap. 5.

32 Señalamos de la clasificación que Ickowicz propone sólo aquellos elementos que consideramos más pertinentes.

sea extenso.	sea breve para no perder efectividad.
--------------	---------------------------------------

Es evidente que la economía de recursos representacionales (descripción y número de espacios, tiempos y personajes) y narrativos (cantidad de acciones/funciones núcleo y catálisis), resulta una condición exigida por la propia definición del cortometraje (en función de su duración). No obstante esta economía puede adquirir diferentes formas. Veamos los ejemplos a los que recurrimos para el análisis del espacio tomados de la selección *Historias Breves I: Guarisove, los olvidados* (Bruno Stagnaro, 1995) y *Rey Muerto* (Lucrecia Martel, 1995).

Guarisove³³, los olvidados

Duración: 11:30 minutos

Este corto relata un episodio ficticio ubicado durante la Guerra de Malvinas. La mínima referencia a soldados argentinos peleando contra soldados ingleses al comienzo del filme sirve para situar la diégesis en un contexto espacio-temporal específico por lo que no se necesitan mayores detalles.

En este caso, la estructura del corto se adapta relativamente a la estructura clásica. Veámoslo. Si dividimos el texto en secuencias podríamos asignar una a cada acto:

TITULOS: 0:30 min.

SECUENCIA I (ACTO I): 4 min. El filme comienza en el espacio de una trinchera argentina durante la guerra de Malvinas. Se representa en *off* la trinchera enemiga contra la que han estado sosteniendo combate durante tres días. Este recurso al espacio *off*, permite el primer giro de la trama: la trinchera enemiga no es inglesa sino de otro grupo de combatientes argentinos.

SECUENCIA 2 (ACTO 2): 4:30 min. Ambos grupos de combatientes –sobrevivientes de sus respectivos escuadrones– se integran y avanzan juntos liderados por el Capitán Peralta, en realidad un soldado que se apropió de un uniforme y del rango. Se encuentran con un pastor inglés que está paseando su rebaño y lo enfrentan. El pastor les comunica que la guerra ha terminado pero el Capitán Peralta no le cree. Da la orden de que lo estaquen y avanzan. Segundo nudo de la trama.

SECUENCIA 3 (ACTO 3): 0:30 min. El grupo de la primera trinchera vacila y se queda a medio camino. En primer plano una radio abandonada enuncia que regresaron a tierra firme los últimos soldados que quedaban en Malvinas.

CREDITOS FINALES: 2 min. Los títulos se proyectan sobre imágenes del filme acompañados de la canción de Charly García “*Botas Locas*” que contribuye al sentido del filme.

A pesar de que es posible analizar este corto en una estructura de tres actos, es necesario observar un desplazamiento: el conflicto principal (planteado en el primer acto y desarrollado en el segundo, entre ingleses y argentinos) no se resuelve en el tercero, sino que un giro narrativo lleva a revisar la lectura anterior. En efecto, a partir del giro del tercer acto, ya no se trata de un filme acerca del conflicto entre argentinos e ingleses sino del conflicto entre los propios argentinos olvidados por sus superiores (de allí el título del corto) y, fundamentalmente, del manejo de la información y del ocultamiento de la verdad “hacia adentro”. La frase del Capitán Peralta al proponer avanzar, “estamos ganando”, hace referencia explícita al titular de tapa de un medio durante el conflicto, pero además una serie de cruces entre el ser y el parecer (que definen la mentira y el secreto)³⁴ estructuran la trama: al comienzo del film los de la trinchera opuesta parecen enemigos (pero son

³³ Este término constituye la transcripción fonética de “War is over” (la guerra ha terminado).

³⁴ Desde la semiótica puede definirse a la verdad como la coincidencia entre el ser y el parecer; por el contrario la mentira se ubicaría en el ámbito del no ser – parecer por oposición al secreto que se ubica sobre el eje no parece – ser.

argentinos), el Capitán Peralta parece capitán (pero en realidad es un soldado que se ha apropiado del uniforme), el único personaje inglés parece el enemigo (pero es un pastor), la guerra parece continuar (pero ha concluido).

Rey Muerto

Duración: 12 minutos

El corto relata cómo, en un pequeño pueblo del norte del país, una mujer maltratada por su marido decide enfrentarlo y modificar su situación y la de sus hijos.

En este caso el corto se estructura en dos secuencias paralelas intercaladas: una referida a “el Cabeza” y otra a Juana y los niños. El efecto del corto se construye en esta tensión entre la secuencia en que Juana y los niños recorren la calle principal del pueblo hasta llegar a la ruta y la secuencia en que los amigos le avisan a “el Cabeza” y éste sale a enfrentarla.

Aquí se utiliza el *flashback* como recurso para caracterizar al personaje masculino, exponiendo tres escenas que pueden considerarse anteriores al tiempo del relato base (el recorrido de Juana por la calle principal del pueblo) y que sirven para definirlo: cuando mata a patadas al ciclista que acaba de atropellar con su camioneta, cuando se encuentra cazando, y cuando golpea a Juana y al joven que está con ella.

En este caso no estamos ante una estructura fácilmente divisible en actos sino ante la construcción de un clima de tensión que se incrementa progresivamente a partir de los diferentes tiempos asignados a las escenas de cada secuencia que se intercalan entre sí hasta llegar a la escena final del enfrentamiento entre ambos personajes.

De lo anterior podemos deducir que tanto en el caso del corto como del largometraje las estructuras establecidas sirven de marco a partir del cual pensar la forma en que es posible estructurar las acciones en el relato.

No obstante, resulta evidente que escribir un guión no es un procedimiento mecánico que puede sistematizarse en una fórmula común a todos los filmes, aunque existan, como hemos señalado, modelos que se han ido instaurado a lo largo del tiempo. Frente a estos, hay quienes se adaptan y trabajan sobre ellos produciendo obras con su propio estilo y hay también quienes eligen romperlos y construir formas diferentes de contar.

CAPITULO 11: LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

“«Género» es un término muy empleado en la crítica cinematográfica actual; sin embargo, no hay demasiado acuerdo sobre lo que significa exactamente o si el término tiene algún sentido en absoluto.”

Edward Buscome

1. LOS PROBLEMAS DE LAS DEFINICIONES DE GÉNERO

La definición de los géneros cinematográficos posee un efecto paradójico. Por un lado, los teóricos no encuentran demasiados puntos de acuerdo sobre los géneros existentes, las definiciones de cada uno, los elementos a tener en cuenta para delimitarlos, etc. Por otro, el público y la crítica recurren al término y a sus categorías (en los medios, los afiches publicitarios, las secciones de los video-clubs) sin mayores problemas, al punto tal que David Bordwell propone que “la mejor forma de identificar un género es reconocer como los cineastas y el público [...] de forma intuitiva, un tipo de película de otro” (Bordwell, 1995).

Sin embargo, la tendencia de los espectadores a establecer una definición de géneros según la temática preponderante, resulta a las claras insuficiente, ya que a pesar de que algunos géneros pueden desplegar temas recurrentes (el encuentro romántico en el musical o el enfrentamiento entre la ley y la transgresión en el *western*, por ejemplo), cualquier tópico puede aparecer en cualquier género.

Dónde trazar el límite de un género, qué películas incluir y cuáles excluir, qué características considerar para definirlo, son parte de la problemática a la hora de pensar los géneros cinematográficos. En este marco, el concepto de género se presenta como un “concepto de textura abierta”, de límites “borrosos” imposibles de fijar taxativamente. Sin embargo, hablamos de categorías que, sin imponer, aportan a los espectadores una serie de expectativas, más o menos definidas, en el encuentro con el filme. De allí deviene su utilidad para pensar las formas del lenguaje cinematográfico

2. LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS Y LA INDUSTRIA DEL CINE

Desde muy temprano en la historia del cine, se percibió la necesidad de clasificar los productos de la naciente industria. Ya en 1902, la compañía *Biograph*, anunciaba los filmes para su venta como Vistas cómicas, Vistas de deportes y pasatiempos, Vistas militares, Vistas tranviarias, Vistas escénicas, Vistas de personajes notables, Vistas misceláneas, Películas de truco, Vistas marinas, Películas de niños, Vistas de bomberos y patrulleros, Vistas de Exposiciones Panamericanas, Vista de Vaudeville, Películas de desfiles (Niver, 1971 en Neale, 1995). Y en la edición de septiembre de 1939 de la revista *Photoplay*, ya pueden percibirse, varias de las denominaciones actuales: *Película de mensaje social*, *Western*, *Comedia*, *Gangsters*, *Fantasia musical*, *Misterio*, *Propaganda* (Basinger, 1986).

Este hecho lleva a Rick Altman a afirmar que:

No podemos hablar de género si éste no ha sido definido por la industria y reconocido por el público, puesto que los géneros cinematográficos, por esencia, no son categorías de origen científico o el producto de una construcción teórica: es la industria quien los certifica y el público quien los comparte. (Altman, 2000: 37)

En efecto, los géneros cinematográficos, al igual que los géneros literarios, surgen de la necesidad de organizar la heterogénea multitud de textos en tipos identificables y, a su vez,

diferenciables entre sí. Pero, a diferencia de lo que ocurre en literatura, en el campo cinematográfico, estas exigencias están dadas, por un lado, por las necesidades de la industria que requiere estandarizar y diferenciar sus producciones y, por el otro, por la crítica y el público que demandan una suerte de “guía de compra” que garantice, antes de entrar a la sala, las “condiciones del producto”.

Las relaciones del género cinematográfico con los procesos inherentes a la industria cinematográfica (producción-distribución-consumo) proponen, en principio, al menos tres definiciones:

- El género como esquema básico o fórmula que configura *la producción* de la industria.
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental que rige *la distribución y exhibición* de los filmes.
- El género como estructura formal sobre la cual se construyen *las películas*.

En el primer caso, el término *género* refiere a una de las formas en las que la industria fue adaptándose a los cambios sociales y tecnológicos (como por ejemplo la aparición del sonido) y al hacerlo fue delineando ciertos "moldes", en una suerte de "distribución del trabajo" en el campo de la producción cinematográfica. Claudio España en *Cien años de cine*, la conceptualiza de esta forma:

Es difícil entenderla [a la noción de género] sin imaginar el llamado "sistema de estudios", la superestructura industrial donde la producción se hacía seriada y los filmes se fabricaban unos detrás del otro sobre normas probadas y aprobadas. Cada estudio era responsable de un género (Universal realizaba las películas de horror; la Metro, los musicales; Warner, las de gánsters). (España, 1995).

A su vez, desde el lado de la distribución y exhibición, la estandarización de la producción en géneros posibilitó a la industria cinematográfica una estabilización equivalente, ya que podía así predecir las expectativas del público caracterizándolo y serializándolo.

Finalmente, si bien la determinación genérica está estrechamente vinculada a la industria, los géneros cinematográficos implican igualmente determinadas características de los textos, que se encuentran fuertemente convencionalizadas (punto 3). Estas, conocidas y compartidas por productores y espectadores, influyen en las expectativas del público a la hora de acercarse a un filme y operan como efecto de corpus guiando su lectura. A esta definición nos abocaremos en lo que sigue de este capítulo.

3. LAS TAXONOMÍAS GENÉRICAS

Algunos autores utilizan, como un primer criterio clasificatorio, la relación entre la técnica de representación elegida y la realidad representada para establecer tres géneros básicos: ficción, documental y animación.

La *ficción* abarca el conjunto de filmes narrativos desarrollados sobre un guión previo (refieran o no a personajes “reales” –extratextuales–) que se asume como un relato construido con fines propios (principalmente artísticos) independientes de la fidelidad a una realidad extratextual. Por el contrario, el *documental* comprende las películas –narrativas o no narrativas– que exponen hechos o circunstancias tomadas de la realidad extratextual, con la voluntad de ser fiel a ésta.

Esta diferenciación no deja de ser ambigua, ya que muchos documentales manifiestan una voluntad artística y, muchos filmes de ficción, poseen marcadas influencias

documentalistas, sin embargo, la base de esta clasificación radica en la intencionalidad declarada del filme. En esta relación, si lo documental es el registro de un mundo exterior al texto y, lo ficcional puede pensarse como la re-presentación o re-construcción (en el caso del realismo) de un mundo, a partir de la manipulación de lo profílmico, la *animación*, consistiría en la creación de ese mundo.

Esta primera definición genérica expone las tres grandes formas de pensar la relación entre la representación y lo representado. Podemos graficarlo de la siguiente manera:

DOCUMENTAL	FICCIÓN	ANIMACIÓN
Registro de lo real	Reconstrucción de lo real	Creación de lo real

Otros autores, partiendo de la *Poética* aristotélica, consideran “grandes géneros” a la comedia y a la tragedia, en su definición moderna de “drama”; mientras que refieren a los géneros establecidos por la industria cinematográfica como “subgéneros” o “géneros temáticos” (drama, comedia, western, filme de gangsters, musical, etc.).

4. UNA DEFINICIÓN NARRATOLÓGICA

Desde una definición narratológica, como la que nos compete, optamos por definir al género como: *un cuerpo de convenciones que, conocidas por el público, suscitan diversas expectativas en los espectadores.*

En función de estas convenciones, podemos distinguir en primer lugar dos grandes formas narrativas: el drama y la comedia. Esta división, recupera en parte la diferenciación aristotélica entre tragedia y comedia a la que nos hemos referido arriba. Aristóteles definía a las tragedias como aquellas obras que imitaban el comportamiento de los hombres nobles, mientras que, las comedias trataban sobre individuos comunes y vulgares. En el primer caso, se trata de presentar a los seres humanos como les gustaría ser –o, en términos de Aristóteles, como *deberían ser*–; en el segundo, se los representa como son, enfrentados a sus propias limitaciones, contradicciones, mezquindades, etc.

Partiendo de la diferenciación aristotélica, definimos el drama cinematográfico como la forma moderna de la tragedia. Este género se desarrolla en un ámbito de “actualidad” y se sostiene sobre la búsqueda de identificación del espectador con el personaje. El conflicto central se basa en algún tipo de enfrentamiento: político, social, natural, etc., manifestado, la mayoría de las veces, en la lucha del protagonista contra un elemento externo que lo excede –la opresión, la persecución, la muerte, la enfermedad, etc.–. En este enfrentamiento se produce el efecto que Aristóteles atribuía a la tragedia y que definía como *catarsis*, esto es, la expiación de las pasiones con el fin de controlarlas.

Por su parte, la comedia presenta, al igual que el drama, múltiples variedades y la única estructura común que el género determina es la de tener una resolución positiva del conflicto, el que a menudo surge de enredos y confusiones generados por las limitaciones propias de los personajes.

Como se percibe, estas dos grandes formas abarcan la mayor parte de la producción cinematográfica, y en cierto sentido no resultan “géneros” propiamente dichos, en tanto son categorizaciones muy amplias. No ocurre lo mismo con los géneros temáticos o subgéneros a los que nos hemos referido anteriormente, los que se definen por convenciones mucho más rígidas en relación a la ubicación espacio-temporal, la caracterización de los personajes y la definición del conflicto principal.

Así, siguiendo un criterio narratológico, que considere los elementos desarrollados en este libro, podemos sistematizar los géneros señalados arriba de la siguiente manera:

GÉNERO	UBICACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	PERSONAJES	CONFLICTO
MELODRAMA	Mundo cerrado, ámbito familiar (familia burguesa)	Personajes receptores no impulsores de la acción. Poseen una identidad "negativa" obtenida a través del sufrimiento y la autoinmolación. ³⁵	Persecución de un objeto inalcanzable. Sublimación del conflicto moral.
WESTERN	Oeste americano entre 1840 y 1900	Personajes estereotipados, definidos por su relación con la ley: el injustamente desterrado, el bandido, el sheriff, etc.	Externalización del conflicto moral: enfrentamiento entre los personajes que representan al bien y al mal.
POLICIAL	Ámbito urbano, atmósfera oscura, clima sofocante	Personajes estereotipados, definidos por su relación a un saber que se busca: el detective, el criminal, la mujer fatal.	Búsqueda de saber acerca de un crimen: tensión entre lo inabarcable del enigma y la inteligencia humana a la que se recurre para resolver el caso.
THRILLER / SUSPENSO	Configuración de un espacio amenazante	Personajes enfrentados a una amenaza (real o imaginaria).	Persecución del personaje por aquello que le resulta amenazante, enfrentamiento y superación de la amenaza.
CIENCIA FICCIÓN	Proyección de la sociedad actual al futuro	Personajes relacionados con la ciencia o la tecnología ya sea como productores o consumidores.	Enfrentamiento entre el hombre y "la máquina" (en términos generales: robots, creaciones tecnológicas aberrantes, incluso seres de otros planetas, etc.).
MARAVILLOSO	Mundos imaginarios en un tiempo no determinado o claramente diferente al actual	Seres maravillosos o fantásticos que conviven con los seres humanos.	Protección o recuperación de un bien frente a las fuerzas del mal.
FANTÁSTICO	Mundo habitual pero invadido por un hecho sorprendente, no clasificable	Personajes realistas en cuyo mundo irrumpen un elemento o hecho disruptor inexplicable.	Fractura de la cotidianeidad por lo inesperado.
TERROR	Mundo habitual pero invadido por lo sobrenatural	Enfrentamiento de personajes humanos con seres que no participan de esta condición, que a menudo constituyen una amenaza para los primeros.	Enfrentamiento entre lo humano y lo sobrenatural del orden de lo monstruoso.
ÉPICO	Diégesis histórica ambientada en un pasado remoto (principalmente de las grandes civilizaciones)	Personajes referenciales históricos individuales que a menudo encarnan ideales y valores colectivos.	Logro de un ideal social colectivo.
BÉLICO	Diégesis histórica ambientada en situaciones de guerra por	Personajes colectivos referenciales históricos que a menudo encarnan	Defiende los valores de una de las partes en conflicto

35 Según la definición que se desprende del estudio de Thomas ELSAESSER (1972) sobre este género.

	lo general cercanas en el tiempo al espectador (diferencia con el anterior)	ideales y valores también colectivos.	(características ideológicas más que históricas, otra diferencia con el anterior).
CATÁSTROFE	Mundo habitual, cotidiano	Personaje colectivo enfrentado a una catástrofe natural o accidental. Se destaca entre éstos la figura del líder.	Enfrentamiento entre los seres humanos como comunidad y lo incontrollable del orden del azar (accidente) o de la naturaleza.

En el cuadro anterior sistematizamos y esquematizamos a los fines pedagógicos algunas de las características que permiten reconocer determinados géneros cinematográficos. Veamos algunos ejemplos.

EJEMPLO 1: POLICIAL

Los Infiltrados (The Departed, Martin Scorsese, 2006, EE.UU).

Personajes: el Jefe de la Mafia, Frank Costello (Jack Nicholson); el policía bueno Billy Costigan (Leonardo di Caprio); el policía malo: Collin Sullivan (Matt Damon); la mujer en disputa: Madolyn (Vera Farmiga).

Sinopsis: El Departamento de Policía de Massachusetts se ve envuelto en una investigación que intentará atrapar a la mayor banda de crimen organizado de la ciudad, dirigida por Frank Costello. La particularidad radica en intentar hacerlo desde adentro de la organización, infiltrando a un joven policía, Billy Costigan. Paralelamente, la mafia de Costello ya tiene a un joven, Colin Sullivan, infiltrado en la propia Policía. Billy y Colin se encuentran en peligro constante de ser atrapados, y cada uno debe darse prisa en develar la identidad del otro para salvarse a sí mismo. La búsqueda del saber se plantea frente a dos situaciones, primero, cómo detener a Costello y, segundo, cómo identificar al infiltrado.

EJEMPLO 2: DRAMA

La Teta asustada (Claudia Llosa, 2009, España - Perú)

Personajes: La madre, Perpetua (Bárbara Lázón); la hija, Fausta (Magaly Solier), la Señora Aída (Susí Sanchez), el jardinero, Noe (Efraín Solís).

Sinopsis: Fausta vive con su madre Perpetua padeciendo además de una extrema pobreza, el mal de la teta asustada. Esta enfermedad, que parte de una antigua creencia andina, se trasmite por la leche materna de las mujeres que fueron violadas o maltratadas durante la guerra del terrorismo en el Perú. Perpetua muere y Fausta quiere enterrar sus restos en su aldea natal. Las dificultades económicas llevarán a Fausta a trabajar en la casa de la Sra. Aída, allí conocerá a Noe. Fausta guarda un terrible secreto, fruto de sus miedos. La sublimación del conflicto moral se halla en relación a ese secreto que Fausta oculta y padece como un autocastigo: lleva en su vagina una papa que la protege de una posible y temida violación.

EJEMPLO 3: TERROR

La Llamada (The Ring, Gore Verbinsky, 2002. EE.UU)

Personajes: La madre, Rachel Keller (Naomi Watts); el hijo, Aidan (David Dorfman); la niñera (Amber Tamblyn).

Sinopsis: La muerte brutal e inexplicable de Katie, niñera y prima, de Aidan, llevan a Rachel, madre y periodista, a investigar una extraña cinta que quedó luego del incidente. Rachel mira la cinta y recibe una llamada que sólo le dice "siete días". A partir de ese momento, empieza a experimentar pesadillas, y situaciones surrealistas. Al horror que Rachel va sintiendo, se suma que Aidan, en un descuido, ha mirado también la cinta.

Así se produce un enfrentamiento entre las fuerzas naturales, encarnadas en la vida de los personajes, y las sobrenaturales, que se materializan en relación con la posibilidad de la muerte más horrible e imprevista.

Como se desprende de estos ejemplos, la necesidad de establecer certezas puede llevarnos a una excesiva simplificación sobre los géneros y los filmes a incluir en éstos. Por este motivo, es necesario agregar algunas consideraciones más con respecto al estudio de los géneros cinematográficos.

En primer lugar, el esquema propuesto no pretende ser exhaustivo sino simplemente señalar algunas de las posibilidades de sistematización de los géneros. Cabe aclarar también que no se trata, como venimos insistiendo, de establecer una prescripción con respecto a lo que hay que hacer o dejar de hacer para producir un filme dentro de tal o cual género, sino por el contrario de dar cuenta de recorridos preestablecidos, y por lo tanto previsibles desde el punto de vista del espectador. En este marco, tanto el respeto acabado de las "reglas del género" como su trasgresión producirán determinados efectos de sentido. Pero es la existencia de la regla la que permite precisamente su trasgresión (ya sea como ruptura o parodia).

En segundo lugar, y tal como señalamos, los géneros no son compartimientos estancos, aislados entre sí, sino que es necesario contemplar la posibilidad de cruce entre dos o más géneros. Jorge Marín propone hablar de *diagénero* (entre-géneros) para referirse a la unión de dos géneros predominantes (mayores), los que pueden compartir aspectos básicos de uno y otro. Podemos definir al *diagénero* como un nuevo esquema interpretativo surgido de la unión de dos géneros ya cristalizados en donde se encuentran aspectos básicos de uno y otro ya sea en la trama, el personaje o la ambientación. La comedia musical, la ciencia ficción de terror, el terror fantástico e incluso el *western spaguetti* son ejemplos de géneros alternativos surgidos de esta fusión.

Por otro lado, es necesario considerar, dentro de las características estructurales del género, la posibilidad de establecer determinados subgéneros como variantes agrupadas en función de una temática específica. Así, dentro del cine bélico podrá considerarse la variante del "género de combate de la Segunda Guerra Mundial" ("World War II Combat Film"), como propone Jeanine Basinger (1986) o el *nazi-retro*, término que, según Robert y Carol Reimer, define un género específico de la cinematografía alemana de posguerra, caracterizado tanto en sus connotaciones positivas (el interés por revisar el pasado y explicarlo) como las negativas (explotación comercial y trivialización del sufrimiento causado por el nazismo, intento por sanear diferencias a costa de la verdad histórica, etc.). Algo similar podría pensarse para el cine argentino de los ochentas y su insistencia en la representación de la dictadura³⁶.

¿Está Ud. de acuerdo con las definiciones del cuadro? ¿Puede pensar ejemplos que se enmarquen en estos géneros? ¿Y excepciones o cruces? Piense en tres películas en las que observen ciertas características comunes y definalas en los términos señalados arriba. Si no responden a algunos de los géneros nombrados proponga un nombre para este nuevo subgénero o diagénero.

5. GÉNERO, DIÉGESIS Y VEROSIMILITUD

Como señalamos en capítulos anteriores, todo texto se juzga verosímil en función de dos normas: la relación de lo representado con la realidad (o en términos de Barthes con "la ilusión de realidad") y las convenciones establecidas por el género. Ya Aristóteles señala que la verosimilitud no es una relación entre el discurso y su referente (relación de verdad)

36 Cfr. Ximena Triquell (2000)

sino entre el discurso y aquello que los lectores creen que es verdad (relación de verosimilitud).

Es dentro de estas categorías que el término diégesis se halla en relación directa con el criterio de verosimilitud. Lo verosímil surge siempre, como dijimos, de un "efecto de corpus". Esto es, juzgamos la verosimilitud de un texto en relación con otros textos preexistentes. El género conforma ese corpus, a partir del cual, un nuevo texto se vuelve legible, pero a la vez esta exigencia de verosimilitud condiciona al texto a presentar escenas, personajes y temas típicos, lo que se denomina "efecto género". De esta forma, cada género presenta un verosímil propio y característico.

Finalmente, la realidad histórica y cultural entabla una relación tan estrecha con las convenciones estéticas que a menudo éstas resultan inseparables. Así, la crítica ha llegado a señalar, por ejemplo, que las ideas que la sociedad estadounidense y gran parte de la latinoamericana tiene sobre el "viejo oeste" o "los tiempos de la prohibición", han sido extraídas tanto de los libros de historia estadounidense como del propio cine de Hollywood. Inversamente, una vez inscrita en un proceso estético, la realidad histórica se ve afectada de tal modo por las determinaciones artísticas que los filmes de género no tienen como referente esa realidad, sino a otros filmes de género y evolucionan de acuerdo con las reglas de la producción genérica.

6. CINE DE GÉNERO VS. CINE DE AUTOR

El planteo anterior aborda los géneros cinematográficos como condiciones de la industria que dejan sus marcas sobre los textos. Esta es una posición teórica que propone "analizar" y no "evaluar" los llamados "filmes de género".

En contraposición a esta postura, es común encontrar en ciertos sectores de la crítica la antinomia entre "cine de género" y "cine de autor". A grandes rasgos podemos decir que este enfrentamiento responde a una lucha histórica entre un cine marcado por las tendencias del mercado y fuertemente ligado a la intención comercial (el cine de género) y otro, supuestamente ajeno a los intereses comerciales (el cine de autor).

Desde esta perspectiva los filmes de género son parte de la fórmula: "costosa producción + director y actores de renombre + difusión publicitaria + definición genérica = éxito de taquilla". Sin ser reduccionistas es cierto que en múltiples ocasiones, lo que reconocemos como "molde genérico", está ligado a la repetición de determinados elementos de éxito probado en relación a modas culturales que hacen al aspecto *massmediático* del cine. Así tenemos, por ejemplo, el cine catástrofe de los años setenta inaugurado con la serie de tragedias aeronáuticas: *Aeropuerto 1975* (*Airport 1975*, Jack Smight, 1974), *Aeropuerto 77* (*Airport 77*, Jerry Jameson, 1977), *Aeropuerto 79: El Concorde* (*Concorde: Airport 79*, David Lowell Rich, 1979) y continuado con otras tragedias: *La Aventura del Poseidón* (*The Poseidon Adventure*, Ronald Neame, 1972), *Infierno en la Torre* (*the Towering Inferno*, John Guillermin e Irwin Allen, 1974) y *Terremoto* (*Earthquake*, Mark Robson, 1974) entre muchas otras. El agotamiento del género está marcado por su recuperación desde la parodia³⁷ con *¿Dónde está el piloto?* (*Airplane!*, Jim Abrahams, David Zucker y Jerry Zucker, 1980) en el que las convenciones del género son ahora objeto de risa.

Para algunos autores, dado el carácter conservador de las estructuras que se reiteran, el recurso a los moldes genéricos sirve para imponer y sostener la ideología dominante:

37 A pesar de que algunos autores consideran a la parodia un género, para nosotros es una forma de lectura de una obra anterior, la que puede darse en relación a cualquier discurso. La parodia "relee" una obra anterior exagerando sus rasgos principales (caricaturizándola) de manera de exponer las convenciones que la sostienen y así ridiculizarla.

Las películas de género rara vez son inquietantes, innovadoras o abiertamente “atípicas” y ello por evidentes razones comerciales. La misma existencia de un conjunto de parámetros convencionalizados en los géneros, empuja las películas hacia la norma. Un género es un modelo cultural relativamente fijo. Define un mundo social y moral, así como un entorno físico e histórico. Por su propia naturaleza, por su misma familiaridad, estimula la seguridad de uno mismo. (Tudor, 1991: 39)

Este rechazo de los “filmes de género” comprende como señalábamos, una evaluación estética, que atiende sólo al carácter conservador de éstos. No obstante desde una perspectiva teórica es necesario reconocer que estos filmes dicen algo sobre la sociedad en la que vivimos, ya que, como afirma Thomas Schatz “los géneros cinematográficos expresan la sensibilidad social y estética no sólo de los cineastas de Hollywood sino también del conjunto de espectadores” (1981: 14). De allí su interés para nosotros como objeto de estudio.

CAPÍTULO 12: DISCURSO LITERARIO Y DISCURSO CINEMATOGRAFICO. MODALIDADES Y FORMAS DE LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA

“Paseando por el monte, dos burros encuentran unas latas con celuloide que alguien desechó como basura. Uno de ellos, atraído por la curiosidad, se acerca y tras examinarlas, comienza a mordisquear el contenido de una de ellas. Ante esto, el otro asombrado pregunta:

– ¿Qué tal está?

A lo que el primero contesta:

– Mmmm... No sé... Me gustó más el libro.”

Como hemos mencionado en el primer capítulo, el cine recurrió desde temprano a obras literarias y teatrales como medio de legitimación. En la época del cine mudo se registran alrededor de 400 adaptaciones sólo de obras de Shakespeare, la primera de 1899 (*King John*, filmada por Sir Herbert Beerbohm Tree). Otro tanto podría decirse de las obras de Tolstoi (la primera adaptación de *Anna Karenina* es de 1911, realizada por Maurice Meter) o de Dickens, cuyo *Cuento de Navidad* fue adaptado por primera vez en 1901 por Walter R. Booth.

Desde aquellos inicios hasta la actualidad, las interacciones entre literatura y cine se han mantenido e incrementado, al punto tal que, hoy en día, aproximadamente un 85% de las obras premiadas con el Oscar a la mejor película son adaptaciones de textos literarios. Por este motivo se ha incorporado la categoría “Guión original” entre estos premios.

Las razones por las cuales se recurre a la adaptación son diversas y van desde la necesidad de legitimación del nuevo arte (como mencionamos) hasta el interés comercial por reproducir el éxito de determinadas obras literarias, esta vez como filmes.

Para Sánchez Noriega la relación entre literatura y cine resulta evidente en la medida en que este último puede considerarse, en su aspecto narrativo, hijo de la tradición literaria, así como en su aspecto representacional es hijo del teatro y en su aspecto de registro fotoquímico es hijo de la fotografía (Sánchez Noriega, 2001: 66).

1. ALGUNAS CONSIDERACIONES HISTÓRICAS

Marta Frago Pérez en el artículo “Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica” (2005), propone un desarrollo histórico acerca de las distintas posturas que la crítica ha asumido en relación a las adaptaciones cinematográficas a lo largo del tiempo. Revisemos brevemente el desarrollo que propone esta autora.

1.1. LA APROXIMACIÓN DESDE LA CRÍTICA

En un primer momento, al abordarse el tema de la adaptación, se lo hace desde el modelo literario y, por lo tanto, el acento está puesto en el grado de fidelidad con el que se ha adaptado la obra literaria al cine. Se cuestionan así las omisiones, las simplificaciones y los cambios y se concluye en el valor superior de la novela o drama adaptado por sobre el filme resultante, ya que en el fondo de esta perspectiva –exclusivamente literaria– yace la fe en la superioridad del original.

Tal desacreditación del cine frente a la literatura lleva a los primeros teóricos del cine, marcados por las vanguardias de principios del siglo XX, a rechazar las adaptaciones

literarias y a abogar por la asociación del cine a otras artes como la pintura, la música o la poesía. Esta posición, que intenta desligar al cine de la narrativa para otorgarle un estatuto artístico propio, se repite en varios autores, entre ellos, Louis Delluc en Francia, Rudolph Arnheim en Alemania, Pudovkin, Vertov y Einsenstein en Rusia, Béla Balázs en Hungría.

Tras la Segunda Guerra Mundial, y con el auge de la noción de autor, se plantea la polémica entre el *cine arte* en oposición al *cine entretenimiento*. Quienes abogan por el cine arte consideran que éste debe ser escrito para la pantalla y rechazan, por tanto, las adaptaciones. Según Frago Pérez, a esta concepción auterística le debemos un prejuicio actualmente vigente: aquel que considera a la adaptación como una forma menor que denota falta de originalidad o incapacidad de escribir para la pantalla.

Otros argumentos, menos especializados, que también favorecieron una opinión hostil hacia la adaptación, los encontramos en Virginia Woolf, Bernard Shaw, H.L. Meneen y Thomas Mann. Estos autores, preocupados por la influencia de los medios masivos (el cine entre ellos) en la cultura, entienden que el cine al adaptar a la literatura despoja a ésta de su condición artística y la devalúa convirtiéndola en un espectáculo para las masas.

1.2. LA APROXIMACIÓN FORMALISTA

En el contexto arriba descrito, aparece el libro de George Bluestone, *Novels into Film* (1957), según Frago Perez, el verdadero punto de partida de los estudios académicos sobre la adaptación.

Bluestone enfrenta las críticas a la adaptación desde una perspectiva formalista, marcando las diferencias entre la narrativa literaria y la cinematográfica. Para este autor, no es posible comparar la obra literaria y el filme a partir de su contenido literal, ya que es la forma la que determina el contenido. El cine y la novela son dos formas distintas, por ello, imposibles de comparar. Por esto mismo, puede decirse que en la novela, el autor de cine, encuentra sólo una fuente de inspiración sobre la que construir una obra nueva, perteneciente a un arte distinto con características particulares. Para Bluestone, aquellos novelistas y dramaturgos que sostienen las críticas en torno a la adaptación son incapaces de observar las divergencias formales entre ambas artes.

Sin embargo, Bluestone no deja de sostener la superioridad literaria pues el cine aparece como una forma narrativa menor, sujeta a las imposiciones del mercado y de la industria. A pesar de estas limitaciones, como señala Frago Pérez, el estudio de Bluestone fue el primer trabajo teórico serio sobre la adaptación. A partir de éste, los estudios dejarán de centrarse en el resultado (el filme en relación a la novela de la que surge) para concentrarse en el proceso de trasposición textual.

1.3. LA APROXIMACIÓN SEMIÓTICA

La literatura y el cine, en tanto medios de expresión diferentes, involucran sistemas de significación y lenguajes diferentes, por lo que la semiótica³⁸ será la principal disciplina a donde recurrirán los teóricos posteriores con el fin de buscar herramientas para estudiar la adaptación.

La semiótica, entendida en los años sesenta como la disciplina que se ocupaba del estudio de los signos, contribuyó a definir las diferencias entre el lenguaje literario y el lenguaje

38 En líneas muy generales la semiótica intenta explicar cómo se produce y cómo se capta el sentido ya dado (la semiótica no lo crea). Esta disciplina estudia la lógica del sentido ya sea en los textos o en cualquier objeto cultural, tratando de hacer comprensible la estructura de éste.

fílmico en función de los diversos signos a los que se recurre en cada uno de ellos. Recurre así, a la taxonomía propuesta por Charles Sanders Peirce, que distingue, entre otros tipos de signos, al ícono, al índice y al símbolo.

El *ícono* es aquel signo que refiere al objeto que denota en función de algún/as cualidad/es “que le son propias”. Por ejemplo, el dibujo de una cebra posee con el objeto “cebra” ciertas características en común que nos permite reconocer a ese signo como signo de una cebra (la forma de equino, las rayas). Un dibujo, una fotografía, una onomatopeya, son íconos en la medida que poseen características reconocibles de los objetos que denotan. El *índice*, en cambio, es el signo que refiere a su objeto en virtud de una relación de contigüidad física con éste. El humo como signo del fuego es un índice, una nube como signo de lluvia también, la huella que el pie deja es un signo de esa presencia. En este mismo sentido, la fotografía, en tanto huella de la luz sobre el papel fotosensible es, además de un ícono, también un índice. Finalmente, el *símbolo* es aquel signo que refiere a su objeto sólo por una convención ya que no hay ninguna relación de motivación entre el signo y el objeto. Las palabras de las lenguas naturales (los idiomas), las señales viales, los códigos marinos, son símbolos en este sentido.

En función de esta distinción, el lenguaje literario, estaría constituido principalmente por signos simbólicos, mientras que el lenguaje cinematográfico estaría constituido por signos icónicos. No obstante, esta distinción pierde de vista que en el cine, incluso en el cine mudo, intervienen además de signos icónico-indiciales (las imágenes de base fotográfica), signos simbólicos en los diálogos (o los carteles del cine mudo).

Además de la reflexión sobre los signos, en el marco de la semiótica, se profundizaron las discusiones en torno a las similitudes y diferencias entre el sistema fílmico y el verbal. A partir de estas comparaciones, la semiótica de los ‘60, insiste en la distancia entre los textos literarios y los audiovisuales y enfatiza el papel que ocupa el soporte comunicativo en la producción de sentido. Paradójicamente, la perspectiva semiótica sirvió a los fines de generar conciencia sobre las distancias entre el texto fílmico y el literario, a partir de considerar a ambos como textos.

En efecto, tanto la novela como el filme son textos, esto es, unidades conformadas por signos y que, por ende, producen sentido. Film y novela están además relacionados por ser, en general, textos narrativos. Para Frago Pérez (2005), este hecho es el punto más fuerte de unión entre ambas artes.

Umberto Eco (1968) señalaba, que la forma de un filme y la forma de una novela pueden compararse debido a que ambas son artes de acción: organizan una acción y relacionan una serie de acontecimientos sobre una estructura de base. En este sentido, todo texto narrativo expresa a través de un lenguaje propio, un contenido que es básico y puede trasladarse o traducirse a múltiples sistemas de significación. Dicho contenido es la historia, a la cual nos hemos referido en la primera parte de este libro.

Este enfoque narratológico –centrado en las acciones– decrece en la década del ‘70 frente a la perspectiva del análisis del discurso que tiene en cuenta, además del texto, la instancia de producción del mismo. Se incrementa así el interés por las cuestiones enunciativas y de focalización.

Tanto los estudios iniciados por Bluestone como los provenientes de la narratología, se continuaron en los estudios de Brian McFarlane (1996). Este autor elabora un método de análisis que incluye una doble atención, por un lado, hacia los elementos pertenecientes a la historia y, por el otro, hacia los elementos modales o enunciativos propios de cada lenguaje.

McFarlane distingue, dentro de los elementos de la historia, aquellos que son directamente transferibles de aquellos que no pueden permanecer inalterados en la adaptación. Esta distinción se basa en las *funciones* de Barthes a las que nos hemos referido en el Capítulo 5. Decíamos allí que Barthes (1968) establece dos tipos de unidades: por un lado, las *funciones distribucionales* para las que conserva el nombre de *funciones* y, por otro, las *funciones integradoras*, a las que llama *indicios*. Las primeras, son aquellas que se distribuyen linealmente a lo largo del texto e incluyen las acciones básicas o *núcleos* de la historia y los sucesos secundarios o *catálisis* que pueden suprimirse sin alterar la trama. Una adaptación “fidel” a la obra original buscará mantener las acciones núcleos y, dependiendo de su longitud, algunas catálisis.

La segunda gran clase de unidades, los *indicios*, remiten ya no a las acciones sino a aquellas informaciones que, sin ser parte de la historia, contribuyen al sentido de ésta: detalles sobre el carácter de los personajes, el momento histórico, la atmósfera, etcétera. Estas unidades, por ser más difusas, tienden, según McFarlane, a transformarse durante el proceso de adaptación.

Según Marta Frago Pérez (2005), la propuesta de McFarlane permite detectar el grado de fidelidad al original pero sobre todo investigar las soluciones que el cine ha dado a cuestiones de historia y de enunciación del texto literario. Actualmente, según la autora, la mayor parte de los estudios sobre la adaptación son herederos de este enfoque narratológico de raíz semiótica.

1.4. LA APROXIMACIÓN SOCIOLÓGICA

Si bien, con la incorporación de la Teoría de la Enunciación y la noción de Discurso, el análisis textual se abre a ámbitos externos al relato, algunos autores consideran que estas reflexiones parecen quedarse en la orilla y no adentrarse en cuestiones extratextuales como los condicionamientos socio históricos y culturales.

Nuevos enfoques como el de Dudley Andrew (2000) abogan por dar un enfoque sociológico a los análisis. Desde esta perspectiva, la adaptación abre el estudio a las relaciones de los textos con su contexto y con otros textos, anteriores, posteriores y contemporáneos. De este modo, se amplifica la noción de texto a la de contexto. Así, el adaptador absorberá y alterará los géneros disponibles e intertextos según el discurso social dominante, las posibles ideologías, los condicionamientos económicos, valores culturales, etc.

2. LA CUESTIÓN DE LA FIDELIDAD

Resulta evidente, más aún después del recorrido anterior, que la fidelidad a la letra, *fidelidad al texto*, es sencillamente imposible ya que se trata del traspaso de un sistema semiótico a otro diferente. Siempre habrá supresiones, condensaciones, agregados, etc. Ante esta dificultad, algunos autores plantean la fidelidad al *espíritu de la obra* entendiendo por ésta su “esencia”.

¿Pero qué se entiende por “esencia” de una obra? Mientras que la fidelidad al texto tiene que ver con conservar los aspectos claves de la historia (los núcleos) que de omitirse tergiversarían la historia, la *fidelidad al espíritu* hace referencia a la búsqueda de equivalentes audiovisuales al discurso literario, capaces de lograr un efecto estético similar aunque esto implique modificar la historia.

Quienes defienden esta fidelidad al espíritu consideran la adaptación como una actividad reinterpretativa y resimbolizadora, es decir, rechazan el intento de copia y sujeción extrema al texto literario y sostienen que los cineastas –al adaptar– se *apropian* de la obra literaria y la reconvierten. Esto se debe a que, más allá de los cambios de lenguajes que operan,

intervienen otros aspectos que tiene relación con el propio proceso, esto es, los adaptadores son sujetos con una personalidad y una situación socio histórica diferente a la del autor literario.

3. UNA TIPOLOGÍA DE ADAPTACIONES

A pesar de las consideraciones anteriores, y como señalamos al comienzo de este capítulo, las adaptaciones literarias al cine siguen dependiendo de un principio comparativo entre cine y literatura. Sobre esta base, Sánchez Noriega (2000), desarrolla una serie de posibles tipologías según diferentes ejes: según la dialéctica fidelidad-creatividad, según el tipo de relato, según la extensión, y por último, según la propuesta estético-cultural.

Dada la importancia que ha tenido en el desarrollo de la teoría la discusión acerca de la fidelidad, es esta tipología a la que se suele recurrir para definir la relación a establecer en los créditos (adaptación, adaptación libre, basado en o inspirado en, etc.). De acuerdo a este criterio se desprenden las siguientes posibilidades:

- a) **Adaptación como ilustración:** En principio se trata de textos literarios cuyo interés descansa en la historia más que en el discurso, de modo que resulta factible transponer de un medio a otro el conjunto de personajes y acciones que contiene la historia en su forma literaria. Es usual en este tipo de adaptación transcribir por completo los diálogos y utilizar los elementos figurativos y visuales del original literario.

Este tipo de adaptación fiel se justifica en aquellos casos de obras muy conocidas en las que la adaptación implica también una opción comercial. Si bien, se pretende una fidelidad rigurosa al texto original, siempre se produce, como hemos visto, una transformación en el paso de un sistema a otro.

- b) **Adaptación como transposición:** Este tipo de adaptación involucra la búsqueda de medios específicamente cinematográficos en la construcción de un texto fílmico auténtico que, no obstante, pretende ser fiel a la obra literaria. Se produce así un traslado de la obra literaria a la estética cinematográfica.

- c) **Adaptación como interpretación:** La adaptación como interpretación se caracteriza por no tomar la obra literaria en su totalidad y no pretender representarla –volverla a presentar– tal cual. Aquí se toma una distancia del texto literario para dar lugar a un nuevo punto de vista, y por lo tanto implica transformaciones importantes en la historia, en los personajes o en la diégesis. Se produce así una interpretación, una apropiación de la obra original, a la vez que, una relación más crítica con ésta. La fidelidad con la obra llevará a mantener, no obstante, el acento en las ideas, los temas, los sentimientos, las emociones que rodean al texto literario.

- d) **Adaptación libre:** Este tipo de adaptación implica un mínimo grado de fidelidad a la obra literaria. También se la designa como reelaboración, variación, digresión, pretexto o transformación. La adaptación libre no opera sobre el conjunto global del texto literario, sino sobre una idea, motivo, sensación, etc. que ésta ha suscitado en el adaptador. A menudo, el autor del texto fílmico hace explícita la separación entre ambas obras, modificando o directamente eludiendo el título de la obra original.

Pérez Bowie (2004) considera que ésta, como otras tipologías, son variantes más o menos matizadas de la tríada *ilustración/ recreación/ creación* o *traducción, traslación, transposición*.

4. PROPUESTA DE ANÁLISIS

Como se desprende de lo anterior, al trabajar sobre la adaptación cinematográfica caben dos enfoques diferentes: por un lado, se encuentran quienes cuestionan aquello que en el filme difiere de la fuente literaria “original”, desde un lugar valorativo, otorgándole una significación positiva a la fidelidad. La adaptación entendida en este sentido tiene, como hemos desarrollado arriba, muy poco que aportar al conocimiento del lenguaje fílmico o al estudio de la sociedad en la que las obras literarias y fílmicas, son producidas, circulan y son receptadas.

La segunda alternativa consiste, ya no en cuestionar, sino en analizar los cambios que el paso de un lenguaje a otro –y de un contexto de producción a otro– ha involucrado, para observar allí de qué manera las nuevas condiciones operan sobre los textos. En este caso, no se trata ya de explicar el texto nuevo (el filme) por referencia al anterior (el “original” literario) sino de observar de modo comparativo cómo nuevas condiciones de producción y recepción (lingüísticas, estéticas, tecnológicas pero también políticas, económicas e ideológicas) operan tanto sobre uno como sobre otro.

Para esto, en primer lugar se tratará de observar, las operaciones retóricas producto de la traslación de un medio a otro, tanto a nivel de la historia como del discurso. A nivel de la historia, se tendrán en cuenta la construcción de la diégesis (la ubicación espacio-temporal), la construcción de los personajes y de las acciones (agregados, supresiones, condensaciones, reorganización de los acontecimientos). A nivel de discurso, observaremos las variaciones sobre la enunciación, el punto de vista, el manejo del tiempo.

Las diferencias observadas podrán explicarse en un segundo momento, al poner en relación la nueva obra con sus propias condiciones de producción. Algunas resultarán evidentes, otras requerirán una mayor reflexión sobre el contexto o, en algunos casos, quedarán sin explicar.

Veamos un ejemplo de análisis de una adaptación. El texto original es “El episodio del enemigo” de Jorge Luis Borges. Pueden encontrarlo en *La moneda de hierro* (1976), publicado en *Obras Completas*, volumen 3, Emecé, Buenos Aires, 2005.

La adaptación cinematográfica que analizaremos es el cortometraje del mismo nombre realizado por Andres Zaied, en 2006, que puede encontrarse en:
<http://www.youtube.com/watch?v=0d4s2ZpEtHE>

En este caso, el filme sigue de cerca la historia narrada en el texto literario. Representa la acción principal (la función cardinal), mantiene los dos personajes y, aunque condensados, los enunciados del diálogo son los mismos. Se recurre también principalmente a la cámara subjetiva del Hombre 1 (el Hombre 2 es siempre observado, desde este punto de vista), por lo que podemos decir que, al igual que en el cuento, el narrador es intradieгético. La manera de narrar se asemeja en ambos textos y la historia no se altera.

Las diferencias entre el texto fílmico y el literario pasan entonces por la estética. El ritmo acelerado del corto resulta extraño al ritmo del relato literario, pero a la vez lo aproxima a la estética del video clip. Del mismo modo, el recurso al audio en japonés simulado inscribe al nuevo texto en una tradición diferente a la del literario: lo que en el texto de Borges constituye una reflexión de carácter universal sobre el yo y el otro, el sueño y la realidad, el pasado y el remordimiento, adquiere en el corto un aspecto particular al relacionarlo a la cultura japonesa. A la vez, a nivel de estética, esta opción lo aproxima a los animés.

Como vemos, en este caso, se recurre a medios específicamente audiovisuales (la animación, la estética del video clip, la tradición del animé) para la construcción de un nuevo texto que, no obstante, mantiene la historia expuesta en el texto literario.

A partir de este breve análisis, ¿en qué categoría ubicaría la adaptación de Andres Zaied? Piense en otras posibilidades de adaptación de este texto, de acuerdo a la tipología propuesta por Sánchez Noriega sobre el eje fidelidad/creatividad.

A MODO DE CIERRE

En los capítulos precedentes hemos sistematizado una serie de elementos constitutivos de la narrativa audiovisual. Como señalamos al comienzo, el principal objetivo de este recorrido ha sido brindar algunas herramientas para pensar –tanto desde la producción como desde el análisis– los relatos audiovisuales.

A modo de cierre, nos gustaría concluir con una anécdota que circula en internet de variadas formas la que, más allá de su veracidad –discutible, como muchas de las cosas que circulan por este medio– sirve para ilustrar la tarea que nos hemos propuesto.

En su versión más conocida la anécdota es atribuida a Ernest Rutherford, presidente de la Sociedad Real Británica y Premio Nobel de Química en 1908³⁹. Según ésta, Rutherford fue llamado a mediar en un examen de física en el que un estudiante había respondido de manera inusual, y por lo tanto, no podía ser evaluado.

La pregunta del examen pedía describir el método para determinar la altura de un edificio con la ayuda de un barómetro. El estudiante había respondido: “Lleve el barómetro a la azotea del edificio y átele una cuerda muy larga. Descuélguelo hasta la base del edificio, marque y mida. La longitud de la cuerda es igual a la longitud del edificio”. La respuesta desconcertó al evaluador que decidió entonces buscar a Rutherford.

Rutherford sugirió dar al alumno otra oportunidad y concederle seis minutos para que respondiera la misma pregunta pero esta vez, aclarándole que la respuesta debía dar cuenta de sus conocimientos de física. Pasados cinco minutos sin que el estudiante escribiera nada, le preguntó si desconocía la respuesta y deseaba marcharse, pero éste contestó que lo que ocurría no era que no tuviera una respuesta sino que tenía varias y que la dificultad era elegir la mejor de todas. Rutherford pidió disculpas y dejó que el estudiante continuara.

En el minuto que le quedaba, el alumno escribió la siguiente respuesta: “Tome el barómetro y tírelo al suelo desde la azotea del edificio, calcule el tiempo de caída con un cronómetro. Después aplique la fórmula $altura = 0,5 \text{ por } A \text{ por } T^2$ y obtendrá la altura del edificio”. En este punto el docente a cargo dejó que el estudiante se retirara y le asignó la nota más alta.

A la salida del examen, Rutherford se reencontró con el estudiante y le pidió que le contara las otras posibles respuestas a la pregunta. “Bueno –respondió– hay muchas. Por ejemplo, puede tomar el barómetro en un día de sol, medir la altura del barómetro y la longitud de su sombra, luego medir la longitud de la sombra del edificio y aplicar una simple regla de proporción. Un procedimiento muy básico para medir un edificio, pero que también sirve, es tomar el barómetro, situarse en las escaleras del edificio en la planta baja y subir por la escalera marcando la medida del barómetro. Luego se cuenta el número de marcas hasta la azotea, se multiplica por el largo del barómetro y se obtiene la altura del edificio. Este es un método muy directo. Por supuesto, si lo que quiere es un procedimiento más sofisticado, se puede atar el barómetro a una cuerda y moverlo como si fuera un péndulo. Si calculamos que cuando el barómetro está a la altura de la azotea la gravedad es cero y si tenemos en cuenta la medida de la aceleración de la gravedad al descender el barómetro en trayectoria circular al pasar por la perpendicular del edificio, de la diferencia de estos valores, y

³⁹ Aparentemente la anécdota fue creada por Alexander Calandra, profesor de física en la Universidad de Washington en St. Louis, fallecido el 8 de marzo de 2006, a los 95 años. Calandra está considerado un gran docente (aunque no se destacó como investigador) y publicó esta anécdota en su libro *The Teaching of Elementary Science and Mathematics*, Washington University Press, St. Louis, 1961.

aplicando una sencilla fórmula trigonométrica, podríamos calcular, sin duda, la altura del edificio. En este mismo estilo de sistema, se puede atar el barómetro a una cuerda y descolgarlo desde la azotea a la calle. Usándolo como un péndulo se puede calcular la altura midiendo su periodo de precisión. En fin –concluyó– existen otras muchas maneras. Probablemente, la mejor sea tomar el barómetro y golpear con él la puerta de la casa del conserje. Cuando abra, decirle: “Señor conserje: aquí tengo un bonito barómetro. Si usted me dice la altura de este edificio, se lo regalo”.

En este punto de la conversación, Rutherford intervino para preguntarle si no conocía la respuesta convencional al problema (la diferencia de presión marcada por un barómetro en dos lugares diferentes proporciona la diferencia de altura entre ambos lugares). Evidentemente, dijo que la conocía, pero que prefería pensar una respuesta nueva a repetir la ya conocida.

Esta versión de la historia concluye identificando al estudiante con Niels Bohr, premio Nobel de física en 1922, más conocido por ser el primero en proponer el modelo del átomo. Fue fundamentalmente un innovador de la teoría cuántica.

Sería demasiado presuntuoso de nuestra parte pretender que estas páginas por sí mismas alcanzaran para iniciar a alguien en la fascinante tarea de pensar al cine y pensar con el cine (a través del cine), pero sí esperan al menos contribuir –aunque sea mínimamente– a este propósito. De lograrlo, habrán cumplido su objetivo.

El presente texto es el resultado del trabajo conjunto de los integrantes de la Cátedra de “Cine y Narrativa” del Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades, en el año 2010. Por favor enviar comentarios, sugerencias, opiniones a: cineynarrativa@gmail.com.

BIBLIOGRAFIA

- ALTMAN, Rick (2000), *Los Géneros Cinematográficos*, Paidós, Barcelona.
- ANDREW, Dudley (2000), "Adaptation", en NAREMORE, James (ed.), *Film Adaptation*, Rutgers, New Jersey, pp. 28-37.
- ARISTÓTELES (1976), *El arte poética*, Espasa Calpe, Madrid.
- AUMONT, Jacques y MICHEL, Marie (2006), *Diccionario Teórico y Crítico del Cine*, La Marca Editora, Buenos Aires.
- AUMONT, Jacques y MICHEL, Marie (1990), *Análisis del filme*, Paidós, Barcelona.
- AUMONT, Jacques et al (2005), *Estética del Cine*, Paidós, Buenos Aires.
- BARTHES, Roland (1970), "El efecto de realidad", en AA.VV. *Lo verosímil*. Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- BASINGER, Jeanine (1986), *The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre*, Columbia University Press, Nueva York.
- BECERRA SUÁREZ, Carmen (2002), "Aproximación al estudio del espacio: el espacio literario y el espacio fílmico", en *Boletín Gallego de Literatura*, nº 27.
- BERTRAND, Denis (2000) *Précis de Sémiotique Littéraire*, Nathan, Paris. Traducción de Lelia Gandara. Material suministrado por la Cátedra de Semiótica, UNC, FFyH, Escuela de Letras.
- BETTINI, Gianfranco (1984), *La conversación audiovisual*, Cátedra, Madrid.
- BOBES NAVES, María del Carmen (1990), "El personaje novelesco: cómo es, cómo se construye", en *El personaje novelesco*, Cátedra, Madrid.
- BORDWELL, David y CHRISTIN THOMPSON (1995), *El arte cinematográfico*, Paidós, Barcelona.
- BURCH, Noel (1970), *Praxis del Cine*, Fundamentos, Madrid.
- CASSETTI, Francesco y FRANCESCO DI CHIO (1994), *¿Cómo analizar un filme?*, Paidós, Buenos Aires.
- CASSETTI, Francesco (1989), *El film y su espectador*, Cátedra, Madrid.
- CHARAUDEAU, Patrick, "Elementos de semiolingüística, de una teoría del lenguaje a un análisis del discurso". (Traducción de la Cátedra de Semiótica General), Escuela de Ciencias de la Información, Universidad Nacional de Córdoba, mimeo. Sin datos del original.
- CHION, Michel (1993), *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Paidós, Barcelona.
- COSTA, Antonio (1991), *Saber ver el cine*, Paidós, Buenos Aires.

DIEZ PUERTAS, Emeterio (2006), *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*, Editorial Fundamentos, Madrid.

ECO, Umberto (1967), "Apuntes para una semiología de las comunicaciones visuales", en *La estructura ausente*, Lumen, Barcelona.

ELSAESSER, Thomas [1972] "Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama" en GLEDHILL, C. 1987 (también en MAST, G. et al. 1995). Publicado originalmente en *Monogram*, Número 4, pp.2-15.

ESPAÑA, Claudio (comp.) (1995), *Cien años de cine*, Buenos Aires, La Nación, Tomo I.

FIELD, Syd (2000) [1979], *El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones*, Plot Ediciones, Madrid.

FRAGO PEREZ, Marta (2005), "Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica" en *Comunicación y Sociedad*, Vol. XVIII, Núm. 2, 2005. Pp. 49-82.

GAUDREULT, André y François JOST (1995), *El relato cinematográfico: cine y narratología*, Paidós, Barcelona.

GENETTE, Gérard (1989). *Figuras III*, Lumen, Barcelona.

GREIMAS, Algirdas Julien (1976), *Semántica estructural: investigación metodológica*, Gredos, Madrid.

HAMON, Philip (1977), "Para un estatuto semiológico del personaje" ("Pour un statut sémiologique du personnage") in BARTHES, R. et al., *Poétique du récit*. Paris, Seuil, 1977. Traducción de Danuta Teresa Mozejko de Costa. Mimeo.

ICKOWICZ, Luisa Irene (2008), *En tiempos breves. Apuntes para la escritura de Cortos y Largometrajes*, Paidós, Buenos Aires.

JEANNE, Rene, FORD, Charles (1981), *Historia ilustrada del cine*. Vol. 3. Alianza Editorial, Madrid.

JOST, Francois (2002), *El ojo cámara: entre film y novela*, Catálogos, Buenos Aires.

LAFFAY, Albert (1973), *Lógica del cine: Creación y espectáculo*, Labor, Barcelona.

MARTIN, Adrian (2008), *¿Qué es el cine moderno?*, Uqbar, Festival Internacional de Cine de Valdivia, Chile.

McFARLANE, Brian (1996), *Novel to Film*, Oxford University Press, Londres, citado en FRAGO PEREZ, Marta (2005).

METZ, Christian (1972), "Notas para una fenomenología de lo narrativo" en *Ensayos sobre la significación en el cine*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.

NIVER, Keale (comp.) (1971), *Biograph Bulletins, 1896-1908*, Locaire Research Group, Los Angeles.

PEREZ BOWIE (2004), "La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes".

<http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/90253955431281607732457/014389.pdf?incr=1>

PROPP, Vladimir (1972), *Morfología del Cuento*, Juan Goyanarte Editor, Buenos Aires.

RAMOS, Jesús y MARIMÓN, Joan (2003), *Diccionario incompleto del guión audiovisual*, Editorial Océano, Madrid.

RODRÍGUEZ MARTÍN, María Elena, "Teorías sobre adaptación cinematográfica", en *El Cuento en red: Estudios sobre la Ficción Breve*, Revista Digital, 2005, Número 12 Dedicado a "El Cuento y el Cine".

ROMAGUERA I RAMIÓ, Joaquim (1991), *El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales*, Ediciones de la Torre, Madrid.

RUSSO, Eduardo (1998), *Diccionario de Cine: Estética, crítica, técnica, historia*, Paidós, Bs. As.

SANCHEZ NORIEGA, José Luis (2000), *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación*, Paidós, Buenos Aires.

SANCHEZ NORIEGA, José Luis (2001), "Las adaptaciones literarias al cine. Un debate permanente", en *Comunicar*, número 17, octubre 2001. Pp. 65 a 69.

SCHATZ, Thomas (1981), *Hollywood genres: formulas, filmmaking and the Studio System*, Temple University Press, Philadelphia.

SORLIN, Pierre (1985), *Sociología del cine. La apertura para la historia de mañana*, Fondo de Cultura Económica, México.

STAM, Robert y otros (1999), *Nuevos Conceptos de la Teoría del Cine*, Paidós, Barcelona.

TALIB, Ismael (2006), *Narrative Theory* en <http://courses.nus.edu.sg/COURSE/ELLIBST/NarrativeTheory/>

TRIQUELL, Ximena (2000) *Projecting History: A Socio-semiotic Approach to the Representations of the Military Dictatorship (1976-1983) in the Cinematic Discourses of Argentine Democracy*, en <http://etheses.nottingham.ac.uk>

TRUFFAUT, Francois (2009), *El cine según Hitchcock*, Alianza Editorial, Buenos Aires.

TUDOR, Andrew (1974), *Cine y Comunicación Social*, Editorial Gustavo Gili, Madrid.

VANOYE, Francis (1996), *Guiones modelo y modelos de guión: Argumentos clásicos y modernos en el cine*, Paidós, Buenos Aires.

VERÓN, Eliseo (1987), *La semiosis social*, Gedisa, Buenos Aires.

FILMES CITADOS

¿Y dónde está el piloto? (*Airplane!*, Jim Abrahams, David Zucker y Jerry Zucker, 1980)
Adventureland (Greg Mottola, 2009)
Aeropuerto '77 (*Airport '77*, Jerry Jameson, 1977)
Aeropuerto '79: El Concorde (*The Concorde...Airport '79*, David Lowell Rich, 1979)
Aeropuerto 1975 (*Airport 1975*, Jack Smight, 1974)
Amelie (*Le fabuleux destin d' Amélie Poulain*, Jean-Pierre Jeunet, 2001)
Amores Perros (Alejandro González Iñárritu, 2000)
Asesinos por naturaleza (*Natural Borne Killers*, Oliver Stone, 1994)
Babel (Alejandro González Iñárritu, 2006)
Bowling for Columbine (Michael Moore, 2002)
Buenos Aires. Vice Versa (Alejandro Agresti, 1996)
Carancho (Pablo Trapero, 2010)
Caravaggio (Derek Jarman, 1986)
Cloverfield (Matt Reeves, 2008)
Cuarentena (John Erick Dowdle, 2008)
Días sin huella (*The Lost Weekend*, Billy Wilder, 1945)
Doble de Cuerpo (*Body Double*, Brian de Palma, 1984)
Don't look back (D. A. Pennebaker, 1967)
El amante del Amor (*L' Homme qui aimait les femmes*, Francois Truffaut, 1977)
El año pasado en Marienband (*L' année dernière à Marienband*, Alain Resnais, 1961)
El Ciudadano (*Citizen Kane*, 1941)
El episodio del enemigo (Andres Zaeid, 2006.)
El escritor oculto (*The Ghost Writer*, Roman Polanski, 2010)
El proyecto Blair Witch (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999)
El secreto de sus ojos (Juan José Campanella, 2009)
El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo (*The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001)
Elefante (*Elephant*, Gus Van Sant, 2003)
Enemigos Públicos (*Public Enemies*, Michael Mann, 2009)
Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (*Eternal Sunshine of the spotleess mind*, Michel Gondry, 2004)
Fantasma (Lisandro Alonso, 2006)
Flores Rotas (*Broken Flowers*, Jim Jarmusch, 2005)
Gandhi (Richard Attenborough, 1982)
Gente de Roma (*Gente di Roma*, Ettore Scola, 2005)
Gran Torino (Clint Eastwood, 2008)
Guariso, los olvidados (Bruno Stagnaro, 1995) en *Historias Breves I* (INCAA, 1995)
Harry Potter y el prisionero de Azkabán (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004)
Harry Potter y la cámara secreta (*Harry Potter and the Chamber of secrets*, Chris Columbus, 2002)
Harry Potter y la piedra filosofal (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, Chris Columbus, 2001)
Hércules (Ron Clements, John Musker, 1997)
Historias Extraordinarias (Mariano Llinás, 2008)
Hitler: El imperio del mal (*Hitler: The Rise of Evil*, Christian Duguay, 2003)
I'm not there (Todd Haynes, 2007)
Infierno en la Torre (*The Towering Inferno*, John Guillermin e Irwin Allen, 1974)
Irreversible (*Irréversible*, Gaspar Noé, 2002)
Kamchatka (Marcelo Piñeyro, 2002)
Kill Bill: Vol. 1 (Quentin Tarantino, 2003)
Kill Bill: Vol. 2 (Quentin Tarantino, 2004)
La Aventura del Poseidón (*The Poseidon Adventure*, Ronald Neame, 1972)
La caída (*Der Untegang*, Oliver Hirschbiegel, 2004)
La cinta blanca (*The White Ribbon*, Michael Haneke, 2009)
La dama del lago (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947)
La guerra de las galaxias (*Star Wars*, George Lucas, 1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005)
La historia oficial (Luis Puenzo, 1985)
La huelga (*Stachka*, Sergei M. Eisenstein, 1925)
La isla siniestra (*Shutter Island*, Martin Scorsese, 2010)

La Llamada (*The ring*, Gore Verbinsky, 2002)
La mala educación (Pedro Almodóvar, 2004)
La naranja mecánica (*Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971)
La Niña Santa (Lucrecia Martel, 2004)
La sociedad de los poetas muertos (*Dead Poets Society*, Peter Weir, 1989)
La soga (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948)
La teta asustada (Claudia Llosa, 2009)
La verdad incómoda (*An Inconvenient Truth*, Davis Guggenheim, 2006)
La vida acuática (*The Life Aquatic*, Wes Anderson, 2004)
Labios de Churrasco (Raúl Perrone, 1994)
Las Hierbas Salvajes (*Les Herbes Folles*, Alain Resnais, 2009)
Lolita (Adrian Lyne, 1997)
Los espigadores y la espigadora (*Les glaneurs et le glaneuse*, Agnès Varda, 2000)
Los infiltrados (*The Departed*, Martin Scorsese, 2006)
Los límites del control (*The Limits of Control*, Jim Jarmusch, 2010)
Los pájaros (*The Birds*, Alfred Hitchcock, 1963)
Los sospechosos de siempre (*The Usual Suspects*, Brian Synger, 1995)
Magnolia (Paul Thomas Anderson, 1999)
María Antonieta, La reina adolescente (*Marie Antoniette*, Sofia Coppola, 2006)
Memorias del Saqueo (Fernando E. Solanas, 2004)
Metropolis (Fritz Lang, 1927)
Milk (Gus Van Sant, 2008)
Nacido y Criado (Pablo Trapero, 2006)
Intriga Internacional (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959)
Octubre (*Oktyabr*, Sergei M. Eisenstein, 1928)
Pasión de los Fuertes (*My Darling Clementine*, John Ford, 1946)
Poderosa Afrodita (*Mighty Aphrodite*, Woody Allen, 1995)
Rashomon (Akira Kurosawa, 1950)
Rec (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007)
Recuerda (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945)
Rey Muerto (Lucrecia Martel, 1995), en *Historias Breves I* (INCAA, 1995)
Roma (Federico Fellini, 1972)
Romeo y Julieta (*Romeo and Juliet*, Franco Zeffirelli, 1968)
Romeo y Julieta (*Romeo and Juliet*, Georges Cukor, 1936)
Romeo y Julieta, de William Shakespeare (*Romeo + Juliet*, Baz Luhrmann, 1996)
Ciudad de ángeles, (*Short Cuts*, Robert Altman, 1993)
Shrek (Andrew Anderson, 2001)
Star Trek (J.J. Abrams, 2009)
Submarino amarillo (*Yellow Submarine*, George Dunning, 1968)
Terciopelo Azul (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986)
Terremoto (*Earthquake*, Mark Robson, 1974)
The Wall (Alan Parker, 1982)
Tiempos Modernos (*Modern Times*, Charles Chaplin, 1936)
Tiempos Violentos (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994)
Titanic (James Cameron, 1997)
Tornado (*Twister*, Jan De Bont, 1996)
Un lugar en el mundo (Adolfo Aristarian, 1992)
Un oso rojo (Adrián Caetano, 2002)
Un perro andaluz (*Un Chien Andalou*, Luis Buñuel, 1929)
Una novia errante (Ana Katz, 2007)
Valentín (Alejandro Agresti, 2002)
Viaje a la Luna (*Le Voyage dans la lune*, George Méliès, 1902)
Wittgenstein (Derek Jarman, 1993)

LOS AUTORES

Cecilia Arias: Es Técnica Productora en Medios Audiovisuales y cursa los últimos años de la Licenciatura de Cine y Tv., ambos en el Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba. Durante los años 2009 y 2010 se desempeñó como ayudante alumna en la Cátedra de Cine y Narrativa de dicho Departamento.

Cecilia Dell Aringa: Es Licenciada en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente se desempeña como Profesora Auxiliar en la Cátedra de Cine y Narrativa en el Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades. Cursa además la Maestría en Comunicación y Cultura del Centro de Estudios Avanzados de la UNC.

Laura Gómez: Es Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente se desempeña como Profesora Adscripta en la Cátedra de Cine y Narrativa del Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades. En 2009 realizó el documental, *"ATENDE: La experiencia Laboral en los call centers contada por sus protagonistas"*.

Verónica López: Es Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Córdoba y Fotógrafa por la Escuela Provincial Lino E. Spilimbergo. Actualmente se desempeña como Profesora Adscripta en la Cátedra de Cine y Narrativa del Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades. Se encuentra además cursando el Doctorado en Semiótica, del Centro de Estudios Avanzados de la UNC.

Celina López Seco: Es Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Córdoba. Durante el período 2009 y 2010 se desempeñó como Profesora Adscripta en la Cátedra de Cine y Narrativa del Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades. Escribe sobre cine en medios especializados de Argentina y España. Se encuentra cursando el doctorado en Semiótica del Centro de Estudios Avanzados (UNC) y es becaria de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNC.

Luis Eduardo Schoenemann: Es Licenciado en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente se desempeña como Profesor Asistente por concurso en la Cátedra de Cine y Narrativa y como profesor Titular interino en la Cátedra de Semiótica Fílmica y Televisiva del Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades. Cursa el Doctorado en Semiótica del Centro de Estudios Avanzados de la UNC.

Ximena Triquell: Es Doctora en Teoría Crítica por la Universidad de Nottingham, Inglaterra, y Licenciada en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente se desempeña como Profesora Titular de la Cátedra de Cine y Narrativa en el Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba.