

## 2. NARRACIÓN Y RELATO

*"Mi método para encontrar el argumento de una película es sencillo. Consiste en meter a la gente en apuros y hacerla salir de ellos".*

*Charles Chaplin*

Tras entender en el capítulo anterior lo que es la industria cinematográfica y habernos adentrado en el mundo del cine como negocio, como empresa y su proceso de fabricación de productos, lo que veremos a continuación es cómo se crean las historias y la unidad que persiguen como elemento narrativo.

Un hecho que estará presente en este trabajo y mencionaremos con frecuencia es sobre la creación y repetición de fórmulas, primero para el éxito comercial, después en la creación y aceptación de géneros, y en este caso, para la estructuración de historias. Esto es importante porque la estructura sólida, bajo cualquier lente, augura éxito. F. Kawin menciona el seguimiento de lo que constituye una buena historia. "tiene que haber uno o más personajes principales, tiene que haber un conflicto, ese conflicto debe ser actuado o dramatizado, un grado de tensión debe acumularse mientras avancen los eventos hasta que se llegue al tope y se libere en un clímax. Al clímax debe seguir una resolución que une los hilos de la historia. Tanto el fin de los personajes como de los hechos deben aclararse y avanzar por la progresión de la exposición, complicación, giro, clímax y resolución" (Kawin,63;1994). Con esto se sugiere que el seguimiento de esta fórmula, prevé una sana estructuración narrativa. Un poco contrastante con este seguimiento de esquemas, Jean-Claude Carrière propone que no hay que fiarse por completo de la técnica, que casi siempre se acaba convirtiendo en facilidad. "Hay que ir siempre más allá, hacia la *emoción verdadera*" (119;1997)

El cine comparte algunas cosas con la literatura y de esto destaca en primer lugar la narratividad, y en segundo lugar los géneros. No significa que sean derivados, pues el cine llega a un punto en el que crea en un lenguaje independiente, sin embargo retoma sus bases para estructurarse y tener solidez en su expresión. La narratología, menciona Sánchez

Noriega, es la que mejor puede dar cuenta de las estructuras compartidas entre las dos formas de expresión y de los procesos de adaptación y señala una principal dificultad: “los estudios narratológicos han surgido dentro de los estudios literarios y los autores se han visto en la necesidad de ampliar las categorías para dar cuenta de la complejidad del texto fílmico y sus diferencias respecto al literario” (Sánchez, 81;2000).

Cuando el cine comenzó en 1895 las primeras películas eran cortas, al irse desarrollando ya para 1910 las películas de mayor longitud o largometrajes (mayores a los 60 minutos) atraían a grandes públicos como un medio masivo de entretenimiento, estas películas, en su mayoría ficciones, mostraban con su narración cómo ni sus personajes ni los espectadores podían anticipar como sucederían la cosas. H. Phillips (261:2002) menciona que no podían anticipar “*cómo la cosas podían ir mal*” aludiendo a que en las historias existe siempre una oposición a los deseos y voluntad del protagonista, o a cómo se va tejiendo una red de vicisitudes sobre el destino del personaje en donde aparentemente no podía ocurrir nada mal. En la película *The nightmare before Christmas* (El extraño mundo de Jack, Sellick, 1993) el personaje principal Jack Skellington se pregunta en un momento de revelación y tras haber sido derribado por el ejército “*¿Qué he hecho?...¿Por qué nada resulta como debería ser?*” Estas líneas ejemplifican lo dicho por Phillips, los personajes no saben qué va a ocurrir, aún cuando se esfuerzan por lograr algo, y nosotros como público aunque no estemos de acuerdo debemos reconocer que sin esos conflictos u oposición de deseos, no habría historias que contar. El chiste es descubrir cómo contarlos y hacerlos creíbles.

Tanto un texto literario como una película cuentan algo y por ello tienen en común el relato o narración de sucesos reales o ficticios, unidos con lógica, ubicados en un espacio y protagonizados por personajes que poseen un principio y un final, se diferencian del mundo real, y es contado desde un tiempo, refiriéndose a ese y otros momentos. (Sánchez Noriega,46;2002). Tengamos siempre en cuenta pues, que el cine de ficción y la novela participan de unas mismas estructuras en la construcción del relato, aunque ciertamente empleen medios diferentes.

Un escrito muy interesante sobre la narración, más dentro del campo cinematográfico, resulta de los textos de Albert Laffay expuestos por Francesco Casseti. Lo que hace Laffay es hablar sobre el cine como representación de la realidad (o un intento de), y para ello utiliza los elementos de la narración, para crear unidad en el relato.

“Laffay vincula la definición del cine como lenguaje a la presencia de un relato que orienta las imágenes y los sonidos y hace posible un segundo tipo de fundación pues a la idea de una racionalidad intrínseca, sucede la idea de una narratividad omnipresente” (Casseti,80;1993).

Cuando hablamos del proceso de creación de una película, vemos que lo principal es tener un guión, algo que contar. De hecho el cine se basa en el relato, cada película es una historia y necesita una manera de ser contada. Laffay explica que esto sucede porque “la narración satisface algunas de las necesidades más profundas del cine, principalmente, el hacer legible la realidad que hay que trasladar a la pantalla, organizar el universo que se quiere representar para que tenga estructura y perspectiva, y dar la composición de los materiales que se han utilizado y que en sí mismos son susceptibles de cualquier uso, pero que en pantalla requieren un rol preciso y un perfil completo” (Casseti,81;1993). El relato satisface estas necesidades por su capacidad de presentar hechos y personajes, delimitar la trama y guiar la exposición.

Laffay también menciona que el relato es el primer responsable de la dimensión de apariencia que domina en pantalla. Sobre todo respecto a la idea de que el cine trata de reflejar la realidad o un tipo de ésta, pues siendo legible y organizada, la narración facilita ese reflejo. Al respecto afirma que “El relato cinematográfico se sostiene por una especie de trama lógica subyacente, por una serie que es pariente del discurso” (Laffay, 68;1964). Lo que este autor sugiere es que el cine al unirse al relato se convierte en un nuevo mecanismo lingüístico. Se une imagen y sonido, y por ende hay una lógica en todo el film. Con el relato, el cine encuentra una razón para ser un lenguaje.

Ahora bien, lo que veremos sobre la narrativa, funciona para las películas de ficción, no tanto para documentales o cintas experimentales, pues lo que analizamos es la composición de las historias. Sobre esto, F. Kavin menciona que lo primero es que la gente quiere saber si la película cuenta algo y luego qué tipo de relato es. Del mismo modo señala que aunque “narrativa” es un adjetivo, algunos usan el término narración para el acto de contar y narrativa para referirse a lo que es contado. (59;1992).

En el cine, a veces la historia resulta tan buena que decimos que el guión, o la *trama*, es el sustento del producto total. Esto es muy raro, ya que tendríamos realmente que eliminar de nuestra mente todo el paquete de actuaciones, ambientación, encuadres, e imaginar o volver a ver la misma historia con otra imagen para poder decir objetivamente que esto ha sucedido. Sin embargo el caso existe, en donde la historia lleva todo el peso del relato, o relatos cuya historia queda en segundo plano bajo los elementos del modo total de producción. Además dado que la trama no es un sumario de la narrativa, habría que definir en términos más claros lo que sí es y lo mejor, sugiere Bernard F. Dick es usar la definición aristotélica de la *Poética* “la trama es la estructura de los sucesos”, haciendo notar que no la llama argumento, sino configuración del argumento y la forma que toma cuando se convierte en obra de ficción (Dick,81;1978).

En contraste, otros autores como Carrière manifiestan que el guión no se puede disociar de la película y ser apreciado por separado. “Una película es siempre una sola cosa, un todo más o menos conseguido, con partes mejores que otras” (111;1997). De este modo, sentencia que un director mediocre es el que puede “asesinar” un buen guión, realizando una película mala.

Situaciones como la descrita anteriormente nos hacen pensar en la importancia de la narración, la estructura de un relato y sus componentes. Más aún, si consideramos a Guderault, quien dice que una película “es el producto de una enunciación y que en cuanto a relato es producto de la narración” (Cassetti,276;1994)

Más adelante veremos en detalle los elementos de la narración por lo que a modo de introducción explicaremos como menciona Cassetti que en toda historia, los hechos se dividen en acciones y acontecimientos, unas se refieren a individuos concretos y los otros no tienen causa personalizada. Los existentes se dividen en personajes, como entidades personalizadas y ambientes. Así, una historia nace de la mezcla y jerarquización de esos elementos donde lo importante es que haya una estructura básica en la que se apoya el relato (Cassetti,172;1994)

Antes de entrar en los elementos de la narrativa, hay que dejar claro que toda película muestra algo (aquí sí tenemos en cuenta al documental), sea o no narrativa, y sobre esto resalta la naturaleza fragmentada del universo fílmico con la que se puede armar un todo a través de partes seleccionadas (Kawin;60,1992). Esto es importante por el simple hecho de que define tanto la historia como el discurso, influye en el ordenamiento narrativo, el tiempo y duración de la obra, detalles que veremos más adelante. Esta selección de fragmentos se ordena con la edición. Ya desde sus comienzos, el cine había demostrado que esos fragmentos selectos construyen un todo dado su respectivo significado e importancia en la historia. Para ver que un personaje se levanta, se baña, se cambia, desayuna derrama el jugo, lee un periódico y se va al trabajo sólo para ser atropellado a medio camino, tal vez no sea necesario mostrar todo ese proceso, y se haga un énfasis en que se levanta (hora temprana) y lo atropellan (mal día desde el principio como parte de una historia trágica).

Así pues, la elaboración de un guión obedece a varias etapas, desde la exploración, y el juego de la imaginación, llegando a momentos ridículos, hasta el proceso contrario en el que se regresa a lo coherente y se redescubre qué es lo que se quiere contar. Carrière explica que “escribir un guión es introducir orden en el desorden, escoger sonidos, acciones y palabras; eliminar gran parte de lo previamente seleccionado; realzar y reforzar el material escogido. Es violar la realidad – o por lo menos lo que percibimos de ella- para reconstruirla de otra manera, limitando la imagen a un marco determinado, seleccionando lo real, las voces, las emociones y a veces las ideas”. (137;1997)

Unas consideraciones previas, son que virtualmente en toda película narrativa, algo tiene que pasar de modo que se entienda, y el público lo acepte, así que como explica Kawin, sea o no compleja, la película trabaja principalmente con acción y emoción. Es aquí donde intervienen el suspenso voluntario o la incredulidad (Kawin,60;1994). Bien sabemos que se hundió el Titanic, pero no que haya existido semejante drama como el de Jack y Rose (Titanic;Cameron,1997), así que es esa ficción la que aceptamos o rechazamos. Igualmente sabemos que no hay un Indiana Jones o una Lara Croft salvando al mundo o rescatando idolitos perdidos, pero aceptamos creer esa parte como realidad de una ficción, dicho eso, pasemos a ver como se forma una narración.

## **2.2 Elementos y características de la narración.**

Empecemos con algunos puntos sobre la narración que son básicos en su definición. Por un lado **la narración** es un fenómeno de comunicación, que cuenta con elementos y estructura propios. Para que se logre es necesaria la presencia de una persona que cuente algo (autor del guión, autor de una obra literaria, el director). Muy importante resulta también lo que se cuenta, en este caso Oseguera y Chávez lo denominan *suceso* y finalmente un destinatario, es decir alguien que reciba el mensaje como en todo circuito de comunicación; en este caso estamos hablando del público. La narración señalan estos mismos autores, “es un sustantivo verbal y por lo mismo indica acción, por lo que su elemento principal es la serie de actos o expresiones mediante los cuales el autor transmite el suceso” y definen a la narración como “el conjunto de actos o expresiones verbales mediante las cuales una persona hace el relato de un suceso” (Oseguera-Chávez, 84;1992)

David Bordwell y Kerstin Thompson definen a **la narrativa** como una cadena de eventos en relaciones de causa y efecto ocurriendo en un tiempo. Una narrativa comienza con una situación, una serie de cambios ocurren de acuerdo a un patrón de causas y efectos; finalmente una nueva situación surge que ofrece la aproximación del final de la narrativa (Allen-Gomery, 43-44:1993).

Con una tercera definición, encontramos el texto de William H. Phillips, en donde explica que la narrativa, tanto en cine como en textos, puede ser definida como una serie de eventos consecutivos y unificados (acciones representadas y sucesos) situados en uno o más lugares, esos hechos pueden estar dispuestos cronológicamente o no, y pueden ser ficción, verdad o mezcla de ambos (H. Phillips, 295, 2002).

John M. Carroll, por otro lado, sostiene una hipótesis en la que menciona que *“un filme tiene un significado que se organiza en una estructura de eventos en la que se ordenan los grandes acontecimientos que dan forma a una estructura secuencial, que constituye el tejido de lo que poco a poco presenta el filme, la estructura secuencial se reviste de imágenes y sonidos para formar el filme tal cual se manifiesta en la pantalla”* (Cassetti, 279; 1994). De modo que la construcción de una película seguirá este orden, desde el significado hasta la manifestación, a lo que el receptor actuará a la inversa, de la manifestación al significado. En este proceso es esencial la estructuración de eventos y las secuencias. Así pues, Carroll elabora una lista de reglas que explican cómo se pasa de una situación a la forma de su exposición, reglas que en el fondo remiten al trabajo cinematográfico.

En resumen podemos decir que la narración es un **proceso de comunicación** que consiste en contar una serie de eventos a través de los cuales se desarrolla una historia. Como se dijo anteriormente, interviene un autor, un mensaje y un destinatario. En el mensaje encontramos eventos entrelazados, acciones y consecuencias en donde intervienen personajes y lugares. El interés y el éxito de la historia en el cine quedan sustentados por la capacidad del autor de realizar y del espectador para entender la película.

Muchas veces cuando leemos una novela o vemos una película esperamos más que ordenamiento cronológico de eventos en relación de causa y efecto. Queremos encontrar personajes con ideales, una historia con un principio definido, un nudo y un final y la resolución de todas las cuestiones que se presentaron. No esperamos encontrar hoyos, saltos o dudas sobre las motivaciones de los personajes o las relaciones de causa efecto, esto es, esperamos encontrar los elementos de un relato que nos dejen satisfechos.

La narrativa tradicional de ficción frecuentemente gira en torno a luchas entre un grupo de personajes, con los que el lector supuestamente se identifica y otro grupo antagonista. Esto representa aspectos básicos en el ordenamiento de la historias y de los componentes de la narrativa y el relato, elementos que se complementan con otros como la estructura, el tiempo y el estilo.

En primer lugar, el relato tiene un título, que representa el primer acercamiento con el contenido y tratamiento de la obra. En segundo lugar, el relato se compone de una historia y un discurso. Sánchez Noriega explica que la historia está constituida por el devenir de unos sucesos (acciones realizadas por los personajes) que tienen lugar en relación con unos *existentes* (personajes, escenarios y espacios) y el discurso son los procedimientos o estrategias de la narración (historia es el qué, discurso el cómo) (Sánchez,46;2002). Kawin lo explica diciendo que “la historia es la serie de eventos hipotéticos que suceden en el tiempo de la ficción o hechos en la historia. Y el discurso es la línea narrativa, el vehículo y modo con que la historia se presenta al público” (59;1992).

Las acciones deben tener un orden, pero a la hora de hacer un relato fílmico no siempre es cronológico. La creatividad de los realizadores provoca que los hechos a contar sean en ocasiones alterados en su ordenamiento y no por ello se está haciendo mal, aunque para los espectadores ello represente un esfuerzo mayor para entender la historia.

Los eventos de la narrativa deben ser unificados de alguna manera, si una película muestra **secuencias** sin unidad no hay sentido en la historia y la película carecerá de narrativa. H. Phillips explica que una película (*fictional film*) “es una narrativa que muestra eventos imaginarios dispuestos en un orden unificado y con significado” (264;2002) **La estructura**, que algunos teóricos llaman forma, se refiere a las partes del texto y su ordenamiento. En una película de ficción, la selección y ordenamiento de los eventos ayuda a los espectadores a entender la historia e influencia sobre el cómo responden a ésta.



El siguiente aspecto importante es sobre el enunciador de los hechos. En cuanto al texto, habría que remontarse a Platón y la distinción entre *mimesis* y *diégesis*. La *mimesis* es el procedimiento de la tragedia o la comedia y corresponde a nuestro concepto actual de representación, por esto los hechos parecen contarse a sí mismos a través de los diálogos de los personajes sin un narrador que se haga presente en el texto. La *diégesis* corresponde a la narración e implica la existencia de un poeta que cuenta la historia; es el régimen de *contar*. (Sánchez, 85;2000). Encontramos pues relato de palabras y relato de hechos, por lo tanto el cine muestra y narra, esto en explicación de Cassetti, sitúa en el film a un *meganarrador* que reúne las funciones del narrador teatral y *novelador* (276;1994).

De este modo y partiendo de la idea de que la literatura apoya al cine en aspectos como la narrativa, podemos profundizar sobre la idea de alguien que cuenta los hechos. Un narrador extradiegético es aquel que no participa de la historia y por tanto es exterior a los sucesos que narra. El narrador intradiegético o personaje-narrador es un personaje de la historia que cuenta los sucesos (Sánchez,89;2000) En la literatura es fácil identificarlo, pues la voz es reconocible con los cambios en las frases y los modos verbales (tiempo y persona). En el texto fílmico el narrador no está siempre presente o puede quedar oculto una vez que ha introducido el fragmento narrado ya que el texto audiovisual no explica quién lo cuenta, y la imagen da cuenta del punto de vista. En el cine, a menos que se cuente durante toda o gran parte de la película con una *voz en off*, el narrador es la imagen, la interpretación instantánea de nuestra mente y los elementos del estilo, por lo que el narrador cinematográfico es responsable de lo que se sitúa frente a la cámara, la imagen y su composición y el montaje que articula los planos. Una imagen, a fin de cuentas, vale más que mil palabras.

En el aspecto dinámico de la narración encontramos tres elementos estructurales: la *presentación*, *el desarrollo* y *la conclusión*.

La **presentación**, también llamada introducción o planteamiento prepara al público creando interés, y captando su atención. Para esto la historia debe estar bien esbozada y debe ser clara en sus descripciones y situaciones. Algunas películas empiezan mostrando

los lugares antes que a los personajes, de ahí el público se va preparando para el desarrollo según se develan lentamente los hechos. En el principio es también cuando se introduce a los personajes y sus objetivos.

El **desarrollo** en el que se encuentran nudos y clímax, es la parte en la que se presentan todas las circunstancias y hechos relevantes para que la historia avance, se muestran los obstáculos que se oponen a la consecución de las metas de los héroes y es la parte en la que se demuestra la creatividad de los realizadores, pues debe mantener el suspenso y ser original.

En la **conclusión o desenlace** se presentan los hechos finales y el resultado o consecuencia de las acciones de los personajes a lo largo de la historia. Algunas veces los realizadores optan por finales que no son fieles a la línea inicial de la película, esto a veces por cuestiones políticas o sociales. Un ejemplo es la transformación del personaje de Schindler en *Schindler's List* (La lista de Schindler, Spielberg, 1993). Al principio es un hombre serio, complejo, pleno de auto confianza y para obviar su nobleza y remarcar “que admirable fue”, el film lo presenta al final completamente emotivo, blando, y llorando. A veces esas acciones se pueden justificar por la transformación que sufre el personaje por sus acciones, si es que esa es la intención, como en *Central do Brasil* (Estación Central, Salles, 1998) y el personaje de Dora. Un crítico de cine explicaba que “hay dos sensibilidades básicas al final de una cinta, puede mostrarse el mundo tal como es o puede mostrarse como debería ser. Las películas que empiezan de un modo y terminan de otro, prueban nuestra simpatía o nuestro intelecto (Macaulay)” (H.Phillips, 273;2002).

Otro tipo de películas pueden tener un final abierto. El destino del personaje es incierto o las consecuencias desconocidas. El público puede imaginarse lo que quiera, sin embargo puede no gustarle mucho este tipo de situaciones.

Puesto que hablamos de acción, existen dos factores importantes, **la unidad y el interés**. Sobre la unidad, Oseguera y Chávez explican que dada la necesidad de referirse a varios elementos como lugares, personajes, acciones, etc, se corre el peligro de desviarse

del tema central, por lo que resulta importante trazar con anticipación un esquema que relacione todas las ideas para que entre ellas haya unidad (87;1998). Sobre el interés, basta decir que la intención es mantener la atención del público, por lo que el autor debe organizar el relato de manera que el receptor reciba lo que supone y algo que sea en parte sorpresivo. Carrière señala que todo puede ser acción, relato o historia mientras que el interés se mantenga, que aquellos que escuchan permanezcan sentados, “con los ojos bien abiertos, completamente inmóviles” (122;1997).

**Personajes, metas y conflicto** son otros elementos importantes. Los personajes son aquellos que realizan las acciones, siempre quieren algo pero tienen problemas para obtenerlo. Esto siempre ayuda en cuanto al acercamiento del público, pues permite la generación de empatía frente a la causa del personaje. El público se identifica con las situaciones y pretende aprender cómo lidiar con ellas. Sea cual sea la motivación, de todos modos genera fascinación sobre cómo los demás son capaces de enfrentar sus problemas, y cómo su esfuerzo afecta su destino y el de quienes los rodean. Por otro lado, puede no existir empatía ni identificación con la causa, pero si existir curiosidad sobre cómo se solucionarán las cosas.

Un autor importante en la cuestión narrativa es Joseph Campbell quien realizó un estudio sobre el *Hero's Journey* o viaje del héroe, para definir la estructura presente en las historias. Algunos teóricos como Vogler lo retoman y lo aplican a la estructura del guión clásico de Hollywood. Este tipo de análisis va sobre el rol de los personajes y sus funciones en la historia, muy de la mano de la teoría de Vladimir Propp quien en su obra *Morfología del cuento* identifica funciones y roles comunes a los personajes en los cuentos populares rusos. De aquí desarrolló toda una tradición que estudia la estructura de los relatos literarios y audiovisuales en esa misma línea. Sin embargo estos modelos de análisis sirven bien para relatos populares y para filmes pertenecientes a géneros fuertemente codificados (Sánchez,125;2000), por lo que intentar aplicar los esquemas de roles estereotipados a narraciones más complejas o a personajes heterogéneos y contradictorios como algunos actuales, no se logra más que forzando el análisis.

Normalmente, la meta del personaje principal se establece desde el principio, de lo contrario el público puede perder interés al sentir que “no se va a ningún lado en la historia”. Según se avance, aparecerán nuevas metas y nuevos obstáculos que irán tejiendo la historia. Esto se puede ejemplificar con cualquier película que podamos recordar. James Bond, en cualquiera de sus presentaciones, debe atrapar a algún terrorista internacional; Ichabod Crane (*Sleepy Hollow*, Burton, 1999) debe probar la fuerza de la razón frente a lo sobrenatural; Elizabeth I (*Elizabeth*, Kapur, 1998), siendo un personaje de la vida real, presenta el problema de anteponer su mando y autoridad frente al parlamento inglés, y así podemos seguir una lista interminable de ejemplos. El problema resulta cuando no hay metas aparentes o un fin que alcanzar, tanto para los personajes como para el público.

En las películas con dos o más personajes principales, normalmente hay diferentes metas, el resultado es el conflicto, que puede ser tratado de diferentes maneras, dramáticamente o con humor. Es aquí donde destaca el papel del personaje antagonista, es decir el que se opone a los deseos del protagonista. Siguiendo con el conflicto, H. Phillips propone tres modelos tradicionales: humano contra naturaleza, humano contra humano y conflicto interno del personaje. (H. Phillips, 2002).

Otros rasgos sobresalientes de los personajes van más allá de sus conflictos, y están representados por el ser y el hacer, es decir, su identidad, rasgos físicos, carácter, etc. y la conducta y las relaciones que establece con otros personajes. Así mismo cabe señalarse que no siempre son humanos, pues puede haber personajes colectivos, animales u objetos.

El **conflicto** pues, presenta para los personajes un sin fin de adversidades, una tras otra, al grado de que en ocasiones es increíble la serie de desgracias que pueden ocurrirle a una sola persona. Ejemplos pueden ser *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events* (una serie de eventos desafortunados, Silberling, 2004) en donde tres huérfanos deben enfrentar a un tío malvado que quiere su herencia o en un nivel un poco más serio, *Four Feathers* (las cuatro plumas, Kapur, 2002), en donde Harry Faversham se enfrenta a la deshonra, el abandono de su novia, lo hacen prisionero, esclavo, se pierde en el desierto y aún así regresa triunfante. El resultado de esto sobre el público es que puede resultar

inspirador, mostrando que a pesar de semejantes desgracias, se pueden alcanzar las metas y el reconocimiento. La progresión y el conflicto es simplemente el cómo avanza la historia, el conflicto bien explica Simon Feldman, no es un pleito, sino que es “una acción cualquiera, un juego de relaciones contrapuestas que permite al realizador desarrollar una estructura en la que pueda manejar la progresión del interés” (Feldman,87;2001).

En la narrativa cinematográfica, nos encontramos también con el término *plotline* o la línea de la trama. H. Phillips lo define como una serie de eventos relacionados, tal vez continuos, que normalmente envuelven pocos personajes. Puede funcionar como una narrativa corta completa, por lo que los largometrajes complejos tienen dos o más plotlines (H.Philips,274;2002). El ejemplo mencionado por este autor es sobre *2001: A Space Odyssey* (Kubrick,1968) que contiene plotlines consecutivos pero no continuos: en primer lugar una secuencia de monos y una metáfora de la evolución, luego científicos, una relación computadora-astronautas y finalmente el *starchild*. Del mismo modo menciona que varios plotlines se pueden usar para mostrar la relación entre diferentes épocas, alternar plotlines simultáneos, o mostrar aspectos de grandes grupos en donde los plotlines son numerosos, cronológicos, consecutivos e interseccionados.

Una narración que requiere varias tramas puede resultar confusa para la gente, pues pudiera no sentir unidad y perder “el hilo” entre los personajes con tantos eventos, y al mismo tiempo restarle relevancia a algunas partes de la trama principal. Esto puede resultar en un esfuerzo mayor por parte del público y no darle una segunda oportunidad a la película si no la ha entendido. Muy pocos realizadores saben lograr esta unidad, como ejemplos están *Gosford Park* (Asesinato a la media noche, Altman,2001) que narra por un lado la vida de los aristócratas y por otro la relación existente con y entre sus sirvientes y *Magnolia* (P.T Anderson,1999) que combina hasta cinco historias logrando unidad en un solo tema. Sin embargo, a pesar de las varias tramas, una historia en conjunto debe poder ser resumida en una oración clara, es decir que una película debe ser rentable fácilmente como un producto identificable.

El **tiempo** es otra característica de la narrativa y su estudio puede ser tanto interno como externo respecto del discurso expresado. La importancia de esto radica meramente sobre el discurso y el momento en que es enunciado, pues la historia narrada puede situarse en una época anterior o contemporánea a la del autor, de este modo el autor que habla sobre su propio tiempo hará referencia a valores, modas, ideologías y corrientes de su época afectando el discurso. Diferente resulta el caso cuando hay una gran distancia entre los tiempos de enunciación, como cuando se inventa una ficción y se sitúa en una época anterior o incluso posterior. Estos aspectos influyen en el disfrute total de las obras, si se comparte el mismo tiempo de los hechos, hay un mismo nivel de entendimiento por parte del receptor, pero si existe una diferencia relevante pueden producirse interpretaciones erróneas o desiguales, se pueden omitir referencias a la actualidad del autor, o puede haber preocupaciones desprovistas del interés que tenían antes. También se da el caso en los relatos futuristas, situados en tiempos y espacios inventados, pero que muestran de algún modo las inquietudes de la época en que son escritos.

En las películas hay tres tiempos, presente, pasado y futuro, aunque su ordenamiento no sea siempre así, de modo que la manipulación del tiempo y las opciones que se tomen al respecto son determinantes para el propio carácter del relato, el estilo narrativo y por supuesto para el resultado estético de la obra.

Sánchez Noriega estudia cuatro posibilidades sobre el tiempo de narración: 1) la narración es posterior a los hechos narrados, 2) la narración es anterior a los hechos narrados (anticipaciones o premoniciones); 3) la narración es simultánea o contemporánea a los hechos narrados y 4) la narración es intercalada entre los momentos de la acción (48;2002).

Como veremos mas adelante respecto al guión, el **ordenamiento narrativo** no es tan rígido como se puede creer, una película puede empezar con una escena que es parte del final, con la intención de crear suspenso o interés, e irse armando por medio de vistazos al pasado (*flashbacks* o analepsis) o ligeros adelantos menos usuales (*flashforwards* o prolepsis). En este caso hablamos de relatos no lineales, en donde existen anacronías o

fragmentos que rompen el orden cronológico de la historia. Un relato lineal sería aquel donde los acontecimientos se suceden cronológicamente, según un antes y un después, es decir, cuyo orden es respetuoso con el orden de la historia y representa la forma más elemental del discurso, del mismo modo en un relato lineal el orden no tiene relevancia estética. (Sánchez,100;2000).

Jost, otro autor citado por Casseti, analiza los modos en que se organiza la narración fílmica, sobre todo la relación entre quién organiza los hechos (narrador), y quién actúa (personaje) prolongándose hacia quién recibe, pues es éste a quien se dedica la narración (Casseti,277;1994)

Retomando una línea paralela entre el texto escrito y el fílmico, cabe señalar la dificultad de identificar los saltos en el tiempo. Lo mismo que con el autor, la palabra nos lo indica por los modos y tiempos verbales, en cambio en la imagen, a menos que sea muy notorio, por ejemplo cambios de color, recursos cromáticos o disolvencias que señalen los espacios, el uso de estas técnicas puede resultar confuso y frustrante para el espectador si no logra diferenciarse. Ejemplos como *Closer* (Nichols, 2004) en donde las escenas del pasado no tienen una diferenciación concreta del presente pueden ocasionar confusión total o permanente en el espectador.

Por el contrario, el uso adecuado de estos recursos apoya a la narración y la hace coherente. Además de lograr historias más inteligentes o atractivas para ciertos públicos. Los *flashbacks* o *flashforwards* pueden ser auditivos, cuando un personaje recuerda alguna frase y sólo la escuchamos sin ver la imagen correspondiente a ese momento, puede ser respecto a la imagen, mientras el audio permanece en el presente, o puede ser el conjunto de ambas y actuar como un agente revelador, como en el caso de *Sixth Sense* (Sexto sentido, Shyamalan,1999) en donde al final podemos ver las escenas del nudo repetidas con su verdadera explicación. Un ejemplo del uso exitoso de ambas técnicas resulta de *Corre, Lola, corre* (Lola rennt; Tykwer, 1998) en donde se cuenta la misma historia con tres variantes, cada una con detalles diferentes del pasado y del futuro. Cabe mencionarse también una dificultad en cuanto al flashforward, que es el no revelar demasiado del

argumento, un ejemplo de esto que funciona correctamente es *American Beauty* (Mendes, 1999), que comienza con la voz de Lester Burnham hablando del día de su muerte, en una toma aérea de los suburbios, tal como termina la película.

Para ordenar los eventos que los flashbacks o flashforwards hacen confusos podemos recurrir a conceptos como el **plot o trama**, es decir la selección de los eventos acomodados, y la **fábula**, la reconstrucción mental de todos los eventos cronológicamente. (H. Phillips,284;2002).

En la narración quedan todavía dos tiempos a considerar, el tiempo de duración, es decir lo que tarda una película desde los créditos iniciales hasta los finales, que en literatura depende de la velocidad de cada quien, y el tiempo que representa o el tiempo en que supuestamente se desarrollaron los hechos. Este segundo es un poco más complejo pues se refiere al tiempo que en realidad tardaría en desarrollarse una aventura.

Una película que dura dos horas puede mostrar los hechos que tardan días, semanas, meses o incluso años. Por ejemplo *Sideways* (Entre copas, Payne, 2004) narra en 123 minutos lo que sucede en una semana de sábado a sábado o *Big fish* (El gran pez, Burton, 2003) que narra casi toda la vida de su personaje principal. Algunas veces se cuenta con historias en tiempo real como *Before sunset* (Antes del atardecer, Linklater,2004) en donde los hechos en pantalla tardan lo mismo que en la vida real, o en ocasiones muy raras, el tiempo de la historia en menor que el tiempo que dura la cinta. Para el manejo del tiempo existen técnicas como sumarios o montajes, dilataciones, elipsis y pausas que permiten el alargamiento o aceleración del tiempo.

Para terminar con el tiempo, Sánchez Noriega menciona la atemporalidad empleada en relatos de carácter legendario o mítico, como *Lord of the Rings* (El señor de los anillos, Jackson, 2001,2002,003) en los que funciona como un elemento de anulación de cualquier contexto espaciotemporal. En la literatura vasta decir “*érase una vez...*”. El cine, a menos que use métodos artificiosos y explícitos, para poder ubicar la acción narrada se vale de los objetos, el vestuario y la decoración que sitúan la acción en una época.



El **estilo** tanto en la literatura como en el cine, se refiere al modo en que el texto presenta sus acciones, posibles ejemplos del estilo mencionados por H. Phillips son la farsa, comedia negra, fantasía, realismo, abstraccionismo, realismo mágico, realismo socialista, y parodia. El estilo puede ser usado en cualquier tipo de género, incluso una película puede mezclar dos o mas estilos, sin embargo el público debe ser lo suficientemente inteligente para entender los cambios y apreciar la película, pues el estilo influencia fuertemente el cómo se reacciona ante la historia.

El **espacio** representa otro factor y se refiere al lugar en el que se desarrolla la acción y por el que se mueven los personajes. Respecto al espacio referencial, la realidad física perteneciente al mundo del receptor, un texto lo narra, una película lo representa, y se complementa con la decoración, el encuadre, el fuera de campo, los movimientos de cámara o de los personajes, el sonido, y los planos sonoros, la perspectiva y la profundidad de campo que no tiene equivalente exacto en literatura. (Sánchez,110;2000). La ventaja de la representación del espacio en el cine es que siempre se trata de un espacio comparable con algo ya conocido directa o indirectamente.

Otro tipo de espacio al que hace referencia Sánchez Noriega es el **espacio del texto**, es decir, la disposición de las partes del libro (capítulos, párrafos, espacios), o de los fotogramas y la proyección en una cinta de película. Sobre la división de acciones, en capítulos o segmentos, la película bien puede hacerlo pero a veces resulta artificioso, o es poco frecuente, *Sphere* (La esfera, Levinson, 1998) es un ejemplo de cómo se puede emplear la división capitular en una película. Sin embargo, los rótulos que establecen secciones son percibidos de inmediato como una intervención del narrador, y rompe la continuidad o extrae al público de la historia. Incluso los títulos de crédito se disponen sobre fondo negro o imagen antes o después del relato propiamente dicho (Sánchez,119;2000). Lo más usual, claro es que los títulos iniciales sean acompañados de un montaje que introduce a la historia, y los finales estén en fondo negro. Bernard F. Dick, menciona una regla sobre el uso de la palabra impresa en el cine y dice “deberá utilizarse como un medio de proporcionar información factual que sólo puede impartirse por escrito o

que dentro del contexto del film se trasmite mejor escrita” (Dick,56;1978). Situaciones como ver una página de periódico girar y acomodarse en la pantalla y de este modo mostrar los titulares o las hojas de un calendario que caen, son ejemplos de esto.

Los títulos sin embargo, no sólo dividen capítulos o secuencias. El traslado o la equivalencia de la narrativa en literatura y cine también nos hace pensar en prólogos y epílogos. Estos se pueden presentar a modo de introducción, como texto en pantalla, por ejemplo *Star Wars* (Lucas,1977) y su famosa introducción “*A long time ago in a galaxy far, far away...*” y luego procede a explicar la situación de guerra civil contra el imperio existente en semejante y lejana galaxia. En cuestiones de final, los títulos pueden mostrar la conclusión o destino para algunos personajes, sobre todo en películas basadas en hechos reales. Un ejemplo lo podemos encontrar en *The Newton boys* (La pandilla Newton, Linklater,1998), que presenta imágenes de archivo de los bandidos reales ya ancianos en entrevistas actuales.

Finalmente, veremos **la descripción** como elemento narrativo. En el cine, la narración sería uno de los factores que ralentizan el relato, además en su mayoría queda eliminada gracias a la presencia de la imagen. Ello no significa que no existan en el cine fragmentos decididamente descriptivos. Hay secuencias, principalmente en los inicios que son descriptivas a través de recorridos de la cámara por los lugares antes de la presentación de hechos y personajes. En el cine, nuevamente gracias a la constante presencia de imágenes, toda narración supone la presencia de descripción. En caso contrario, explica Sánchez Noriega, “únicamente la voluntad expresa del autor cinematográfico puede eliminar la descripción del espacio en que tiene lugar la acción y lo hará como una opción estética precisa mediante: iluminación mínima que oculte el espacio, eliminando la imagen, un fondo neutro o el decorado oculto por desenfoque y con primeros planos que no dan cuenta de las coordenadas espaciales precisas” (121;2000)

### **2.3 El guión cinematográfico**

*"Soy tan cobarde que hasta que no tengo un buen guionista no quiero hacer una película".*

En este apartado veremos el guión como elemento narrativo. Más adelante, en el capítulo cinco veremos a detalle la construcción del guión y lo que supone una correcta estructuración de hechos, precisamente como base del análisis que se realizará.

Recapitulando un poco diremos que el espacio y el tiempo en el cine no son iguales que en la vida real, aunque a veces se trate al cine como un intento de reflejo de la realidad... es simplemente eso, un intento. El espacio depende de los lentes de cámara y ángulos, y el tiempo cambia de toma a toma, que se enlazan en la edición y dos tiempos diferentes culminan en un tiempo único, a pesar de esto, la narración y sus características son lo que le da unidad a la historia.

El cine lo que hace es contar una historia por medio de imágenes en movimiento, por lo que son importantes conceptos como continuidad, progresión y sobre todo el ordenamiento narrativo, presentes incluso de la literatura. Sobre esto ya habíamos mencionado que no es tan rígido en cuanto al orden de presente, pasado y futuro.

Siendo más específicos con el guión, cabe recordar el proceso de producción en donde todo comienza con la idea, se desarrolla el tema y el argumento, se hace un *treatment* y alguien escribe el guión. Los borradores se entregan al responsable de la producción, quien lo rechaza, lo manda corregir o lo acepta para filmarlo. El argumento, como se mencionó en el proceso de producción, puede venir de varias fuentes, ser completamente original o adaptación. Como sea, sólo una buena historia sirve para un guión.

Retomando a Carrière, él menciona que un buen guión es el que da lugar a un buen filme, y que en ese proceso, al nacer la película, el guión deja de existir. Del mismo modo, tal vez su aportación más importante, es mencionar que para instalarse en el mundo del cine (en este caso escribiendo) hay que saber primero cómo se hace. Asimismo al hacer el guión, se irá pensando en el cómo hacerlo o en las necesidades que puedan surgir. “Hay que saber cuánto cuesta lo que se escribe” (114;1997)

Habiendo señalado lo anterior, concentrémonos en lo que se tiene que lograr con el texto. Primero se hace un *story outline*, es decir una forma informal del relato mencionando el centro de la historia, esto sin descuidar desde luego, la estructura narrativa.

El guión, menciona Sánchez Noriega, trata de contar cinematográficamente una historia, es decir, “es la herramienta para la plasmación fílmica de unos sucesos protagonizados por personajes, siendo conscientes, de que la narración audiovisual tiene requisitos específicos” (289;2002), igualmente menciona que una de las reglas para la elaboración de un guión es la necesidad de desarrollar una línea dramática continuada, la resolución del conflicto planteado con todos sus detalles, mantener la intriga a lo largo de toda la historia, coherencia entre personajes y ritmo entre las secuencias y los diálogos. En su elaboración, este mismo autor señala cuatro fases del guión:

- a) Sinopsis argumental
- b) Tratamiento
- c) Continuidad dialogada
- d) Guión propiamente dicho; literario y técnico.

Cuando se comienza un guión, pasa varias fases de revisión hasta que se logra una primera versión definitiva, que incluso se vuelve a revisar. El texto final, incluso después de grabada la película se guarda en un documento llamado *cutting continuity*, que es, o al menos trata de ser una descripción idéntica a la versión final de la película que se exhibe. Todo esto bajo la idea de que sin un buen guión, nunca habrá una buena película. Pensemos en casos en los que la historia parece buena y siempre decimos “daba para más... pero les falló el guión”.

El guión menciona Carrière con una analogía muy romántica, es la infancia del filme, atraviesa etapas de titubeos hasta madurar, incluso puede envejecer y morir si deja de ser interesante, se rechaza o no se ve.

El guión menciona Sydfield, es un “relato que se narra mediante imágenes” (Sydfield,4;1986). Este mismo autor propone una estructura o *paradigma* que debe respetarse como molde, para la construcción del guión. Este paradigma se presenta de este modo:

Comienzo Acto I	Parte intermedia Acto II	Final Acto III
Planteamiento p. 1-30	Desarrollo p. 30-90	Conclusión p. 90-120
punto argumental I p. 25-27	punto argumental II p-85-90	

Figura 1. Paradigma de la construcción del guión. Sydfield ¿Qué es el guión cinematográfico?  
Centro universitario de Estudios Cinematográficos- material de uso interno-. 1986.

Sydfield explica que la escritura de un guión cinematográfico se realiza en función de una página por minuto de tiempo en pantalla, sin importar si se trata de diálogo, acción o las dos cosas. El comienzo es el primer acto, que cuenta con 30 páginas para plantear el relato, es aquí en donde el público comienza a pensar si le gusta o no el filme. Es aquí también en donde se debe presentar al *quién* de la obra y *cuál* es la situación. Para esto se cuenta con 10 páginas. Al final del primer acto vemos un *punto argumental* que es un suceso que se inserta en el relato y lo hace girar hacia otra dirección.

El segundo acto, entre las páginas 30 y 90, representa el conflicto, es decir, los obstáculos para los personajes de llegar a su meta. En este caso, el punto argumental sucede, según Sydfield, entre las páginas 85 y 90. Finalmente en la conclusión se presenta el destino final de los personajes, y debe ser comprensible y completo. Así, Sydfield define la estructura dramática de este modo: “Un ordenamiento lineal de incidentes, episodios o hechos relacionados que conducen a una solución dramática” (5;1986).

El guión es el elemento menos visible en un filme, sin embargo es la materia prima. En su construcción, los guionistas tratan de seguir esquemas, como el narrativo, para lograr

materiales realizables y creíbles. Resulta muy curioso contrastar la idea de “repetición” frente “innovación”. Carrière señala casos de artistas a los que se les prohibía salir de los esquemas artísticos de su época y que incluso eran castigados por hacerlo. Al respecto señala que sea cual sea la ocupación, nos sentimos atraídos por las clasificaciones, los archivos y las etiquetas... amamos las formas establecidas, aquellas que gustamos de llamar clásicas. El peligro es creer que basta con lo que sabemos, cuando en realidad hay que provocar, irritar y abordar cada película como si fuera la primera.

Como se dijo antes, sobre el ordenamiento narrativo, no significa seguir siempre una regla irrompible de estructuración, tampoco es comprometer la creatividad de los realizadores. Hay que tener en cuenta que una película es como un pequeño universo aparte y su forma es producto de quien la elabora, pero siempre se toman elementos de la realidad exterior, con ello tener en cuenta que las distintas partes de la historia seguirán un orden ante los ojos del espectador, situaciones que suceden a otras, y eso es el ordenamiento. Así, Simon Feldman propone cuatro etapas en el ordenamiento narrativo, similares a las de Sydfield. (Feldman,90;2001):

1. Introducción expositiva: es la apertura de la película, aquí se fija con claridad el carácter de los personajes o elementos documentales, la situación del ambiente, los factores que entran en juego e introduce al espectador en el clima de lo que va a ver ya que supone que está ajeno, indiferente o simplemente expectante y requieren una captación racional y/o emotiva para ubicarlo e interesarlo.
2. Desarrollo y articulación del conflicto: describe la relación entre protagonista y antagonista, con todas sus alternativas anecdóticas y conceptuales que muestran hacia donde tiende la acción de uno y la respuesta de otro en un crecimiento progresivo y una profundización del proceso.
3. Culminación del conflicto: es el enfrentamiento directo de las tendencias, personajes y situaciones. Aquí culminan los conflictos. Es lo que podría denominarse “clímax”.
4. Desenlace: Es la nueva etapa de relación entre las partes después del choque de la culminación.

Este ordenamiento, explica Feldman, no debe seguir una cronología estricta, pues el autor elegirá la que más concuerde con sus necesidades expresivas. De este modo se recurre a la forma lineal que es la más simple, o comenzar desde el final a manera de regresión, puede haber historias paralelas en un mismo espacio o tiempo y que llegan a finales opuestos o historias paralelas que se cuentan a modo de “cine dentro del cine”. Incluso el guión decide el punto de vista y con ello determinar la participación del espectador, si sabe lo mismo que el protagonista o si sabe lo que un narrador extradiegético ofrece.

La estructura narrativa, en un guión, cosa que el público lee a través de la imagen, toma forma sólo mientras se desarrollen o develen los hechos y mientras sean coherentes para el público, “así toma una forma conceptual en la conciencia del espectador mientras se desenvuelve hacia una visión de un todo organizado” (Kawin,14;1994).

En un guión todo lo que se escribe debe estar hecho para realizarse en pantalla. Por lo que el escritor tiene que contar la historia con imagen, sonido y palabras. A pesar de esto y sin importar que tan específico sea el escritor, muchos de ellos acaban por ceder a las necesidades del montaje (a los editores), a los planes del director, o a la visión del diseñador de producción, viendo sus trabajos modificados. Los directores, menciona Kawin, se interesan en lo visual y dramático, mientras que el escritor se preocupa por la lógica narrativa, uso de palabras y el desarrollo de una estructura coherente. Esta lógica que persiguen los escritores es en parte responsable de la credibilidad de la historia. El relato perdería sentido si las consecuencias no correspondieran a las acciones y con ello el espectador desviara su atención y perdiera interés.

Al contrario de la literatura, la descripción en un guión se mantiene al mínimo, sólo se incluyen algunos detalles sobre las atmósferas y muy poco sobre la realización o ejecución de escenas. Incluso, autores como H. Phillips, señalan que no se debe escribir nada sobre cómo interpretar las partes, pues un diálogo bien escrito sugiere su propia interpretación. (185; 2002).

Por otro lado, Carrière señala que es necesario un mínimo de capacidad literaria, incluso de habilidad, sobre todo en el diálogo que debe parecer real sin serlo (114;1997), dado que lo que parece verosímil cuando se lee, puede resultar falso visto en pantalla. Diferente al teatro en donde las palabras son el principal método de comunicación, Kawin señala que una película está orientada más hacia lo visual y que el diálogo llegará a su más amplio significado gracias a su contexto visual (309;1994). Además hay que recordar, que a diferencia del texto escrito, en el diálogo fílmico encontramos mayor expresividad pues la voz del actor posee volumen, ritmo y acento. Además existe la simultaneidad de las palabras del personaje con sus gestos, con los gestos de quienes escuchan y la simultaneidad de las palabras con las acciones (Sánchez, 123;20002).

Finalmente, unas reflexiones sobre ideas de Carrière, al mencionar que la filmación es el proceso en el que el papel se transforma en película. En este proceso son inevitables algunos “accidentes” o momentos, que se resisten a convertirse en determinadas partes del film (115;1997). En este caso el director debe saber elegir entre lo que puede consentir, lo que puede discutir y lo que tiene que rechazar. Así mismo, señala este autor, “una película está terminada cuando el guión ha desaparecido, la estructura se ha vuelto invisible, ya no se siente” (127;1997) el público ahora se dirige al propio filme, y no a la manera en fue hecho.

De este modo terminamos con la narración, la estructura narrativa y el guión de cine. Más adelante en el capítulo cuatro, cuando abarquemos la propuesta estructural de Robert McKee veremos en detalle los elementos que construyen un guión. A continuación lo que estudiaremos será lo referente al género, como línea temática, sistema de clasificación y de construcción de historias.