> “Sin conflicto no hay drama. Sin motivación no hay personaje. Sin personaje no hay acción. Acción es igual a personaje. (...) Una persona es lo que hace, no lo que dice.”
>
> **Syd Field** (1986:12)

Capítulo II. La narración

A través de sus más de ochenta años de existencia, el cine ha conformado un lenguaje propio, que si bien toma estructuras de la literatura y el teatro, no cabe duda que cuenta con elementos muy característicos y personales. En este capítulo se describirá la estructura clásica del lenguaje cinematográfico así como su progresión por tres partes bien definidas.

Se presentan algunas de las herramientas utilizadas por el lenguaje del cine para contar historias de una manera menos lineal, como son los *flash-back* o la silepsis. Esto es con el fin de familiarizarse con la terminología que se utiliza al momento del análisis.

Finalmente, se habla sobre los personajes: su desarrollo, uso de diálogos y motivaciones. Se introduce al lector la idea del antihéroe, una figura que se antepone al arquetipo heroico y permite comprender el desarrollo de los personajes en la obra elegida para el análisis de esta tesis.

La estructura clásica y su desarrollo

Independientemente de los géneros adoptados de la literatura y el teatro, el cine ha desarrollado una segmentación propia. Entre los llamados géneros cinematográficos podemos encontrar filmes clasificados por su contenido (familiares, heroicos, maravillosos, dramáticos, fantásticos), tema (históricos, épicos, de misterio, policiacos, de suspenso,

thrillers, *westerns*, psicológicos, de vampiros, bélicos, de aventuras, cómicos, de propaganda, ciencia-ficción) o por la forma de su producción (de episodios, por *starsystem*, superproducciones, independientes, experimentales) (Linares, 1991:229).

Sin embargo, la característica común en la gran mayoría de la producción cinematográfica estadounidense es que, sin importar su contenido, tema o forma de producción, se puede identificar una estructura narrativa clásica. Bordwell y Thompson la definen de la siguiente manera:

> (…) la *narración clásica* se caracteriza porque los agentes causales del motor de la acción dramática son personajes individuales que actúan por el deseo al que se opone algo o alguien dando lugar al conflicto; la cadena de acciones causa-efecto motiva la mayoría de los hechos de la narración y a ella se subordina el tiempo; tiende a la narración "objetiva" (omnisciente) y las historias terminan con un fuerte grado de clausura, resolviendo todos los conflictos planteados (Bordwell / Thompson, 1995:82-84).

Es notable como una gran cantidad de películas impactantes y que aparentemente rompen esquemas, como *Fight club*, encajan en muchos aspectos dentro de la narrativa clásica.

Dado que la película analizada es una historia dramática (en el sentido amplio del género), es pertinente revisar cuáles son los elementos necesarios para la creación de la misma. En primer lugar, consideramos que la estructura dramática puede definirse como "un ordenamiento lineal de incidentes, episodios o hechos relacionados que conducen a una solución dramática" (Field, 1986:5). Linares propone que para desarrollar la estructura dramática debe establecerse género, conflicto generador, trama, anécdota, tono y estilo; después se define alguna situación o escena clave, características de los personajes y límites de la historia; finalmente se desarrollan tramas y subtramas, trayectoria de los personajes, situaciones, atmósferas y elementos de apoyo (Linares, 1991:227-228).

El componente central para elaborar un guión, ya sea basado en una idea original o en otra obra, es definir el mensaje que se va a transmitir (González, 1989:15) o el asunto de que trata la obra; esto es, definir el tema. Todo lo que se cree a continuación (acciones, personajes, motivaciones, tramas) girará en torno al tema y lo que se quiere explicitar sobre el mismo.

A continuación, se crea el personaje, quien es el que desarrolla el tema. Para lograr esto, se le debe dar una motivación para cambiar su situación actual, que lo obligará a actuar y, por lo tanto, generar acción. La motivación del personaje es lo que le da al relato un propósito, un objetivo y un final. La forma en que el personaje se esfuerza por alcanzar ese propósito, lo logre o no, se convierte en lo que mueve al relato. Field especifica que una vez que se pueden definir las necesidades del personaje (lo cual equivale a descubrir qué es lo que se propone a lo largo del guión, o sea, su propósito) se pueden crear los obstáculos que se opondrán a esa aspiración.

Una vez que la historia cuenta con tema y personajes, es necesario generar una *trama*, que son los sucesos o acontecimientos que ocurrirán a lo largo del relato. Es la columna vertebral de la historia dramática (Linares, 1991:257). Pero para que existe una trama, debe haber factores que se opongan a que el personaje consiga sus objetivos. Esto es, debe existir un personaje antagónico o una fuerza que evite al personaje principal conseguir su objetivo. Con esto se crea el conflicto. Todo drama es conflicto (Field, 1986:11).

Los elementos enumerados hasta el momento deben presentarse de manera clara durante los primer diez minutos de una película, que es el tiempo estimado en que un espectador decide si la obra le gusta o no y si continuará viéndola. Más adelante se habla sobre los tiempos estimados para guión-tiempo en pantalla, pero por ahora concluimos que durante el comienzo de la narración debe quedar claro quién es el personaje principal, cuál

es la premisa dramática (¿de qué trata?) y cuál es la situación (las circunstancias dramáticas que rodean el relato) (Field, 1986:34-35).

Otros autores profundizan en el conflicto, proponiendo que la ecuación para crear acción debe ser un personaje principal, ante una situación difícil, que cuenta con un objetivo. Para evitar que alcance tal objetivo, se oponen el antagonista y, además, un peligro terrible y amenazador. Thomas Pope expresa de manera sencilla como desarrollar la trama: en el primer acto subes a tu héroe en un árbol, en el segundo le tiras cosas y en el tercero haces que baje de él (Pope, 1998: XVII).

Planteamiento, desarrollo y conclusión

Esto nos lleva al punto principal de este apartado: la división en tres actos. El desarrollo de la estructura lineal básica (principio, parte intermedia, final) se ha convertido en un paradigma dentro de la escritura de guiones; esto es, un molde, un esquema conceptual (Field, 1986:4). Sin embargo, este paradigma fue creado mucho antes que el cine. Como ya se mencionó con anterioridad, es Aristóteles quien, en su *Poética*, "define la progresión dramática como la escala o escaleta de una obra a través de la cual la historia avanza congruentemente. Esta progresión, cuenta con tres partes principales: I. Planteamiento, II. Desarrollo, III. Desenlace" (Linares, 1991:236).

Antes de desarrollar la estructura terciaria aplicada concretamente a cine, se puede analizar el paradigma aplicado al teatro, donde se desenvuelve de manera similar. A partir de esta progresión, una obra dramática puede estructurarse de manera clásica:

Planteamiento:

1. Antecedentes. Síntesis de los hechos a partir de los cuales se desarrollará la obra. Se trazan los caracteres y la acción.

2. División de escenas. A partir de las necesidades de la trama, se definen las escenas altas o bajas en intensidad dramática.

3. Arranque de la acción. Se presenta el protagonista, se inicia el problema y por lo tanto el conflicto.

4. Revelación. Se da el dato de mayor importancia en función de carácter o situación.

5. Telón.

Desarrollo:

6. Escena recuerdo. Recuerdo de la revelación.

7. Nudo. Estado de crisis; se entrelazan los caracteres.

8. Peripecia. Punto clave en donde la acción se vuelve contra el protagonista.

9. Telón.

Desenlace:

10. Escena recuerdo. Recuerdo de la peripecia.

11, 12, 13. Soluciones posibles al conflicto. De lo simple a lo complicado.

14. Clímax. Solución verdadera. Punto más alto de la acción.

15. Descenso de la acción.

16. Catarsis. Preparación del público para volver a la realidad.

17. Retorno a la realidad.

Notemos los elementos propensos a sustituciones obvias en el lenguaje cinematográfico. Al no existir el telón al final del primer y segundo acto, debe haber algo en el desarrollo de la narración en cine que permita que la acción fluya. Por tanto, la revelación del primer acto será una situación conflictiva, que será precedida por un clímax y la introducción al segundo acto (sustituyendo el telón y la escena recuerdo). De igual manera, la peripecia del segundo acto dará pie a un segundo clímax, que a su vez dará lugar a la introducción de la conclusión de la historia dramática.

Syd Field especifica en su libro *¿Qué es el guión cinematográfico?* que entre los tres actos se insertan los *puntos argumentales*: acontecimientos narrativos que crean un cambio en la situación de vida de un personaje (McKee, 2002:54). Son incidentes o sucesos que se insertan en el relato y lo hacen girar en una nueva dirección (Field, 1986:5).

La estructura para el desarrollo de la historia dramática que propone es la siguiente:

Comienzo (acto I)	*Parte intermedia (acto II)*	*Final (acto III)*
Planteamiento	*Desarrollo*	*Conclusión*
Página 1 a 30	***Página 30 a 90***	***Página 90 a 120***
Punto argumental I		*Punto argumental II*
Página 25 a 27		***Página 85 a 90***

CUADRO I. *Fragmentación terciaria y puntos argumentales.*

Los puntos argumentales no sólo median entre los actos, sino que permiten su progresión. El punto argumental I pauta la base sobra la cual se desarrolla el segundo acto. A su vez, el punto argumental II empuja al protagonista a una situación donde no hay forma de volver atrás, encaminándolo a la conclusión del relato.

El tiempo de desarrollo de cada una de las partes será proporcional entre ellas, siendo que la extensión del planteamiento y la conclusión será similar, y el desarrollo durará lo doble que cualquiera de las anteriores. En una película de 120 minutos, el primer acto tendrá una duración de media hora, el segundo de una hora y el tercero, al igual que el primero, de media hora. Se tiene la convención, al momento de escribir un guión, de que cada página equivale a un minuto en pantalla, por lo que la paginación que se incluye en el modelo de Field es la equivalente al tiempo en pantalla.

Es conveniente analizar detalladamente cada uno de estos fragmentos de la estructura narrativa. En primer lugar se encuentra el planteamiento de la trama, el acto I. En él se hará

la presentación de los personajes, así como su motivación y antagonistas. Existe la posibilidad, recurrente, de iniciar la trama con un gancho, un misterio que despierte la curiosidad del espectador, aún cuando no obedezca a la temporalidad del relato. Existen ejemplos notables, siendo el más representativo *Citizen Kane* (Welles, 1941). Una enigmática secuencia inicial muestra el fallecimiento de un hombre mayor y nos genera varias preguntas: ¿quién es él?, ¿por qué muere solo?, ¿cómo puede vivir en esa mansión?, ¿qué significa "Rosebud" y por qué lo dice mientras agoniza? Encontrar una respuesta a estas cuestiones origina la progresión de la trama (Pope, 1998:74). Lo mismo sucede con *Trainspotting* (Boyle, 1996), *Memento* (Nolan, 2000) o *Delicatessen* (Caro / Jeunet, 1991). Una variante para gancho de entrada es presentar un fragmento del desenlace o último acto, como sucede en *The usual suspects* (Singer, 1995), *Snatch* (Ritchie, 2000) y, precisamente, *Fight club.*

El primer punto argumental se incluye en el desenlace de la primera parte e introduce el conflicto a tratar durante el desarrollo o acto II de la historia, es el que impulsa el avance del relato y hace que el paradigma se mantenga (Field, 1986:70). A partir de este momento en la trama, el personaje no puede regresar a su situación inicial y se encamina irremediablemente a intentar conseguir su objetivo. Como ejemplo podemos mencionar *Panic room* (Fincher, 2002), donde tras descubrir que unos asaltantes se encuentran dentro de su casa, la protagonista hará lo posible a lo largo de toda la película por proteger a su hija. Sin embargo, el punto argumental no es necesariamente una secuencia impresionante llena de acción. Puede ser la partida del objeto amoroso del protagonista, como en *Great expectations* (Cuarón, 1998) o algo tan simple como la aclaración de un amigo a otro sobre sus intenciones de tener relaciones antes de casarse, ejemplificado en *Sideways* (Payne,

2004). La característica de este punto argumental es que es el personaje el que, debido a su motivación, genera un cambio en la acción.

Tras el primer giro argumental, comienza el desarrollo de la trama. Este segundo acto trata sobre las dificultades que surgen para que el protagonista logre su objetivo, luchando contra las condiciones adversas, los conflictos externos (desastres naturales, ataques militares, robos, amenazas físicas, etcétera) o internos (miedo, vergüenza, traumas, tabú, etcétera) y el antagonista. El segundo acto es definido por Vanoye como la confrontación del personaje con los fines que se ha fijado y con los obstáculos que va a encontrar (1996:91). En este acto se permite también el desarrollo de cualquier trama paralela que haya sido presentada someramente en la introducción de la película y que sirva para hacer avanzar el relato posteriormente. Un excelente ejemplo de desarrollo es *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Jeunet, 2001), donde la protagonista lucha contra su inseguridad para relacionarse y encontrar el amor (su motivación) a la vez que algunas historias paralelas permiten que la trama fluya y el personaje evolucione.

Durante los últimos minutos del segundo acto ocurre el segundo punto argumental, que afecta nuevamente al personaje y lo obliga a buscar una resolución a su conflicto, entrando de lleno a la conclusión del relato o tercer acto. Como vimos en el modelo de teatro, este segundo punto es análogo a la peripecia. La diferencia de este punto argumental con el primero, y en lo que guarda su similitud con la peripecia, es que aquí la acción se vuelve contra el protagonista, quien debe responder mas no es el responsable de lo que sucede. En *Reservoir dogs* (Tarantino, 1992), el segundo punto argumental se presenta cuando Eddie descubre que *Mr. Orange* miente sobre el motivo por el cual asesinó a *Mr. Blond.* A partir de ese momento no hay vuelta atrás y la acción llevará al personaje hasta las últimas consecuencias.

Finalmente, toda la trama lleva al protagonista a un punto climático, donde consigue su objetivo o lo pierde definitivamente. Esto sucede durante el tercer acto, la conclusión. Como ya hemos visto anteriormente, este acto también cuenta con una división terciaria y es durante el intermedio del desenlace cuando se presente el clímax dramático de la historia. Cada uno de todos los elementos de la historia (esto es, en un buen guión) se encuentran encaminados a facilitar o imposibilitar la consecución de los deseos del protagonista. En la mayor parte de las ocasiones, el protagonista obtiene más de lo que estaba buscando o algo que ni siquiera esperaba conseguir. En *L'auberge espagnole* (Klapisch, 2002), el personaje principal, Xavier, decide convertirse en escritor al final del filme cuando su motivación inicial era conseguir un empleo en una oficina. *Magnolia* (Anderson, 1999) trata sobre la infelicidad y el fracaso en diversas historias, las cuales convergen en un clímax donde todos los personajes toman una decisión para cambiar su vida.

Tras la parte climática del desenlace, se utilizan los últimos minutos de la narración para mostrar la experiencia catártica del personaje o, como Aristóteles la describe, la purificación o purgación. Es en este momento cuando todo vuelve a la normalidad para el personaje; más bien, a la nueva normalidad que ha logrado, sea esta positiva o negativa. En *La vita é bella* (Benigni, 1997), el protagonista consigue su objetivo, aunque esto represente tener que sacrificarse. La experiencia catártica es cuando Giosué, el hijo del protagonista, hace un repaso de su historia. Por el contrario, en *Irréversible* (Noé, 2002) el personaje cuenta con una motivación bien definida, pero sabemos que al final de la línea narrativa no ha logrado cumplir su objetivo y, además, pierde mucho en su jornada. El personaje pasa a través de una experiencia catártica, pero estará en una condición peor a la que tenía al inicio de su búsqueda.

Al concluir un filme se pueden atar todos los cabos de la narración y responder todas las interrogantes que se generaron durante la trama. Esto es lo que se conoce como un final *cerrado.* Su contraparte es el final *abierto,* "donde el relato no concluye de un modo absoluto, es decir, se cierra el relato pero no sus implicaciones y connotaciones" (García, 1993:III). Los grandes estudios generalmente se inclinan por la primera opción, pues proporciona una clausura satisfactoria para el espectador, con una mayor probabilidad de venta. Como observa Lotean, "(…) al narrarnos [la obra de arte] el trágico destino de la heroína, nos está narrando la tragedia del mundo en general. Por eso es tan importante para nosotros un final bueno o malo: no es sólo un testimonio acerca de la terminación de tal o cual argumento, sino sobre la construcción del mundo en general" (Lotean, 1982:269).

Sánchez Noriega señala que "[la] clausura del relato tienen relevancia en las adaptaciones de textos literarios al cine porque las transformaciones que se realicen al respecto son determinantes para la diversa interpretación del conjunto del relato" (2000:124). Importante notar esto porque más adelante, durante el análisis, se vera la manera en que la obra fílmica *Fight club* cambia respecto al original literario gracias a su conclusión.

Lo más importante para el desenlace de cualquier filme es que sea verosímil. Puede utilizarse un final inesperado, sorprendente y completamente fantástico, pero mientras la trama lo haya hecho creíble, será verosímil para el público. Un excelente ejemplo es *The sixth sense* (Shyamalan, 1999), donde el final poco realista se encuentra muy bien justificado por la trama. Más que ser fiel a la realidad o lo verdadero, un desenlace debe ser verosímil dentro de su propio universo.

Tanto al escribir como al analizar un filme, los cuatro momentos determinantes son: el comienzo o apertura, el punto argumental al final del acto I, el punto argumental al final del

acto II y el final (Field, 1986:58-59). Por tanto, me gustaría ejemplificar con dos filmes de guiones sobresalientes (ambos ganadores del Premio de la Academia) como estos cuatro momentos resumen la esencia de la película y mueven la trama. La diferencia entre ambos es que uno se encuentra en constante movimiento y la acción afecta continuamente al personaje, mientras el otro es más sutil en su evolución.

Chinatown

Comienzo o apertura: La presentación del personaje principal, Jake Gittes (Jack Nicholson), se realiza de manera concreta y elegante, pues con muy poco diálogo se muestra a un detective profesional, educado y de buenas maneras (su oficina y manera de vestir, su trato con un cliente), que sin embargo no puede disimular su origen callejero (por su lenguaje y modos). Un conflicto inicial se presenta (es contratado para un trabajo) y el personaje investigará para resolverlo.

Primer punto argumental: Cuando parece que el personaje ha logrado resolver el problema (realizar su trabajo), durante la primera media hora en pantalla, se introduce el conflicto verdadero: ha sido engañado y ahora su reputación está en juego. El conflicto inicial era una farsa y ahora él busca averiguar quién y por qué lo está utilizando.

Segundo punto argumental: Gittes está convencido de haber resulto el misterio. Piensa que fue utilizado por Evelyn Cross (Faye Dunaway) para ocultar el asesinato de su esposo. En lo que concierne a Gittes, ha capturado a su antagonista principal. Sin embargo, descubre la realidad y debe enfrentar a Noah Cross (John Huston), quien veladamente ha sido el verdadero antagonista durante todo el filme.

Desenlace: En uno de los finales más oscuros del cine clásico de Hollywood, Gittes fracasa miserablemente en conseguir su objetivo y, al contrario, pierde todo lo que ha ganado durante el desarrollo de la trama. El desenlace es, para lo que respecta al personaje, cerrado. Este final es un buen caso de cómo una idea clara puede generar la historia, pues lo único concreto que se

tenía hasta en los últimos momentos de la filmación era que el mal debía triunfar y quedar completamente impune.

Sideways

Comienzo o apertura: Miles (Paul Giamatti) y Jack (Thomas Haden Church) viajan a unos viñedos como regalo de despedida de soltero para el último. Este inicio no marca en realidad un conflicto en sí mismo, pero los personajes van mostrando todos sus conflictos e inseguridades; principalmente Miles, quien es el personaje principal.

Primer punto argumental: Jack expresa su deseo concreto de tener relaciones sexuales antes de casarse y le aclara a Miles que él no va a evitarlo. Esto se contrapone al deseo de Miles de no tener problemas o aventuras y, finalmente, no alterar la monotonía de su vida, quizá por el miedo que tiene a los cambios. La motivación de Jack se opone a las propias motivaciones de Miles.

Segundo punto argumental: Por error, Miles expone el compromiso de boda de Jack a Maya (Virginia Madsen), lo que conlleva a arruinar su última relación y lograr que Jack sea golpeado por Stephanie (Sandra Oh). Esto acaba con lo que los dos personajes habían conseguido hasta ese punto de la trama.

Desenlace: Jack se casa con su prometida y Miles se atreve a intentar reconstruir su vida amorosa. Un final completamente abierto deja al aire la interrogante de si el protagonista será capaz de volver a tener una relación con Maya.

Con sólo estos cuatro puntos del argumento se puede desarrollar toda la trama, que no viene a ser más que la manera de unir estos elementos.

Herramientas de la narración

Existen múltiples artilugios del lenguaje cinematográfico que el guionista puede utilizar al escribir su obra para complejizar la estructura narrativa sin volverla ininteligible. En este

apartado veremos solamente tres de ellos, debido a que los utilizaremos posteriormente en el análisis.

El primero de ellos es el *flash back*, un "intercorte de una toma, escena o secuencia del pasado dentro del presente narrativo de una historia que se desarrolla de forma lineal" (Linares, 1991:255). La función del *flash back* es, usualmente, hacer progresar la narrativa dándole al público información sobre el pasado de los personajes o las situaciones que le permitirán entender los eventos venideros. El uso excesivo de éstos puede volver a la trama monótona o evidenciar falta de habilidad del guionista para lograr que la historia progrese de manera natural; sin embargo, hay excelentes películas que basan su progresión en el uso del *flash back*, como la ya mencionada *Citizen Kane* o, más reciente, *Pulp fiction* (Tarantino, 1994).

Otra herramienta utilizada es la *silepsis*, que es "(…) la ruptura de la continuidad temporal del relato con un inserto de carácter acrónico, es decir, un fragmento del discurso que no posee una relación cronológica propiamente dicha con la historia. Suele corresponder a la descripción de un hecho que revela algún rasgo sobre la personalidad de un personaje o a algún comentario del autor implícito (…)" (Sánchez, 2000:102). El ejemplo que sugiere Sánchez Noriega es el inserto no diegético de un plano con gallinas cacareando en *Fury* (Lang, 1936), que de acuerdo al autor constituye una metáfora.

Finalmente, aún cuando son más una opción del editor, podemos hablar de los "(…) fundidos a negro y encadenados, que podrían ser equivalentes a los puntos y aparte [de la literatura]; es la llamada *micropuntuación*, de carácter rítmico y expresivo, que existe dentro de la secuencia, en oposición a la *macropuntuación*, de carácter demarcacional, que separa secuencias (…)" (Sánchez, 2000:120).

Personajes

Ya se trató el tema de la narrativa y su desarrollo. Ahora se describe un poco más a profundidad al personaje y sus diálogos, con el fin de comprender el desarrollo del mismo.

Como se vio anteriormente, "[la] acción es *lo que sucede* y el personaje es *a quién le sucede.* Todo guión dramatiza la acción y el personaje" (Field, 1986:8). Es importante al analizar un guión saber sobre quién va a tratar la historia y qué es lo que le ocurrirá a tal personaje (él, ella, eso, etcétera). La trama se genera mediante cómo la acción influya al personaje y viceversa. Syd Field sugiere que el tiempo que el personaje pasa entre su nacimiento y el inicio del filme es la vida interior, proceso durante el cual moldea su carácter. La vida externa comienza a la par que la película y termina junto con la narración. Lo que sucede durante tal intervalo de tiempo es lo que define al personaje (1986:13)

En primer lugar es importante definir si el narrador de la historia es el personaje. El *narrador intradiegético* es el personaje que nos cuenta la historia y nos lleva a través de la narración. Genette distingue que "(…) todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato. En el relato de segundo orden [narrado por el personaje], la instancia narrativa se hace presente en el texto mediante narradores intradiegéticos (…)" (citado por Sánchez, 2000:88). Cuando el personaje protagoniza la historia en un relato en primera persona, hablamos de un *narrador autodiegético* (Sánchez, 2000:89). A su vez, el relato del personaje siempre se encuentra envuelto en el contexto de un relato principal mayor, también conocido como relato de primer nivel, y es controlado por el *narrador extradiegético* (Stam / Burgoyne / Flitterman-Lewis, 1999:121).

Al ser personajes, "(…) los narradores intradiegéticos pueden mentir, equivocarse, apreciar subjetivamente la realidad, olvidar detalles o distorsionar un mundo de ficción que

no han creado" (Sánchez, 2000:90). Dado que son parte de la narrativa, su subjetividad puede presentar un punto de interés para el desarrollo de la trama. Pero tampoco se puede engañar a la audiencia, pues se crearía un material incoherente, por lo que el espectador debe ser conciente y percatarse de estas distorsiones o apreciaciones inexactas. Esto se logra gracias a la autoridad del narrador extradiegético, siempre presente, que regula al intradiegético.

En cuanto al personaje antagonista, entre más poderoso sea y menos pueda actuar el protagonista en contra de él, mayor será el drama y la tensión. Contar con un antagonista tonto e incapaz reduce la posibilidad dramática e insulta al protagonista (Pope, 1998:113), por lo que no será de interés para la audiencia. Se debe desarrollar una situación y a un antagonista que sobrepase al protagonista y lo presione hasta volverlo superior a las adversidades, lo que ocurre para el final de la trama, cuando progresa por todo un arco dramático que modifica su manera de actuar o de pensar.

En lo referente a los diálogos cinematográficos, Linares considera las siguientes funciones y características:

> Dan carácter: Los personajes se manifiestan psicológica e intelectualmente a través de los contenidos y la forma del lenguaje.
>
> Tienen color: La expresión de los personajes por medio del lenguaje permite ubicarlos dentro de un contexto social, geográfico, cultural, cronológico y profesional; de aquí que un color bien observado y reflejado en los diálogos, dé vida a la obra. Algunas historias requieren modismos y localismos para hacer más realistas las situaciones.
>
> Son verosímiles: Un diálogo es verosímil en tanto corresponda al personaje, a la obra y a la intención del autor (Linares, 1991:235).

Aparte de los diálogos, es importante considerar el *subtexto*. "El subtexto es lo que el personaje dice entre líneas. A menudo sucede que los personajes no se entienden a sí

mismos. No suelen ser directos y no dicen lo que en realidad quieren decir. Podría decirse, por consiguiente, que el subtexto representa todos los instintos y propósitos subyacentes que al personaje no le resultan obvios pero sí al público o al lector" (Seger, 2000:131). Pope utiliza la comparación de cómo una persona puede ser más interesante y provocativa utilizando ropa, así las escenas y los diálogos serán más interesante si el subtexto se encuentra escondido (1998:111).

El antihéroe

Se tratará a continuación, brevemente, la figura del antihéroe, dado que será de utilidad para comprender al personaje principal de la obra elegida para el análisis, puesto que es una figura que se aleja del esquema clásico del héroe de cine.

El cine clásico de Hollywood impuso un modelo del personaje heroico, monodimensional, que dedica todos sus esfuerzos a hacer el bien y pelear contra la maldad o la injusticia. En las últimas décadas, sin embargo, se afianzó la figura del antihéroe, un personaje con un arco emocional mucho más amplio que el del héroe y que se debate entre su deseo de hacer las cosas de la manera correcta y su propia naturaleza humana.

En su tesis de licenciatura, Jesús Alarcón Castellanos realiza una interesante revisión sobre la creación del antihéroe y su evolución a través del tiempo. Él propone que la figura del antihéroe se deriva del arquetipo de la sombra propuesto por Jung, esto es, "[la personificación de] todo aquello que el individuo se niega a aceptar sobre sí mismo y sin embargo termina tropezándose con ello directa o indirectamente –por ejemplo, rasgos negativos de su propia personalidad u otras tendencias incompatibles" (2002:44). El héroe se presenta ajeno a la problemática de hacer frente a sus deseos e imperfecciones, puesto que se encuentra más allá del conflicto entre el bien y el mal en él mismo (2002:45). El

antihérore, por su parte, desarrolla el conflicto de la narrativa en su propio interior, luchando contra su natural ambivalencia entre bien y mal, héroe y villano.