

Capítulo III

LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

El cine es una industria y sólo tiene razón de ser en la medida en la que se dirige a un público. Las películas, comenta Kawin (1992), trabajan primeramente con acción y emoción. A lo que comúnmente llamamos “historia” lo describiremos aquí con el término apropiado, que es el de narrativa. Las películas narrativas cuentan historias que pueden ser tanto una serie de eventos ficticios (como sucede en la mayoría) como relatos de historias reales. Bordwell y Thompson (2003) definen a la narrativa como una “cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y el espacio”.

Con frecuencia una narrativa comienza con una situación, luego ocurren una serie de cambios de acuerdo con un modelo de causa y efecto que darán lugar a una situación nueva, misma que conducirá al final de la narrativa. Así, los componentes primordiales de la narrativa son causalidad, tiempo y espacio, aunque también pueden guiar la película otros principios formales como el paralelismo, en donde se ofrece una similitud entre

diferentes elementos.

El sentido de una narrativa se adquiere mediante la identificación de sus eventos y el relacionarlos tanto por su causa y efecto como por su tiempo y espacio. La historia (trama) y argumento (discurso), son conceptos distintos; se define a la historia como el conjunto de todos los eventos en una narración, tanto aquellos explícitamente presentados como los que infiere el espectador; el término argumento, por otro lado, se refiere a la descripción de todo lo presentado visual y auditivamente ante nosotros en una película, aquí se incluyen todos aquellos acontecimientos de la historia descritos de manera explícita. La historia va más allá del argumento al sugerir sucesos que en realidad nunca atestiguamos, a la vez que es construida en la mente del espectador con base en las claves presentadas por el argumento.

La narración es un proceso dinámico, existe una diferencia entre la historia que es representada y la representación de la forma real que el perceptor encuentra. La historia comprende la acción como una cadena cronológica causa y efecto de eventos que ocurren dentro de una duración dada y en un campo espacial determinado. Los perceptores crean

un esquema de la narrativa a través de supuestos e inferencias, misma que se presenta como resultado de la elección de señales o indicaciones narrativas, tanto aplicando esquemas como construyendo y probando hipótesis. El observador construye la fábula (concepto utilizado por Bordwell) con base en esquemas prototípicos (tipos de personas, acciones, locaciones, etcétera, que son identificables), entre otros esquemas. La fábula de una película nunca está materialmente presente en la pantalla o el audio, puede ser adivinada pero no se ofrece tal cual al espectador.

El estilo, por otro lado, moviliza componentes de técnicas fílmicas de acuerdo a ciertos principios de organización; es el uso sistemático de técnicas cinematográficas como el *mise-en-scène*, la cinematografía, la edición y el sonido. De esta manera, el argumento y el estilo coexisten en una película narrativa tratando cada uno distintos aspectos de mismo proceso. Los efectos particulares que se den en los espectadores dependerán de cómo el argumento se encargue de presentar la fábula.

3.1 Componentes de la narrativa.

Para que una creación cinematográfica clásica (término que se definirá más adelante) tenga sentido para el espectador, debe existir algo que la haga lo más parecida posible a la realidad; es por ello que existen tres componentes básicos de la narrativa que ayudan a que el espectador se meta en la historia y le encuentre sentido. Los términos que se presentan a continuación tienen como base, como ya se había mencionado, algunas ideas presentadas por Bordwell en varias de sus literaturas.

- Causalidad

Por lo general son los personajes los principales agentes de causa y efecto, ya que son ellos quienes hacen que las cosas sucedan y muestran los efectos. Cada personaje en la película posee características específicas diseñadas para desempeñar un papel causal; el espectador, por otro lado, busca hacer una conexión activa de eventos por medio de causa y efecto para entender la totalidad del film, buscando siempre la motivación causal.

- Tiempo

Tanto las causas como sus efectos suceden en el tiempo, éste va formando la comprensión de la acción narrativa y es con base en él que se construye la historia. El espectador trata de ordenar los eventos en un orden cronológico, como está acostumbrado a hacerlo, además de asignarles una duración y frecuencia. Con respecto al orden temporal, pueden existir también escenas retrospectivas o flashbacks, que, por lo general, es sólo una porción de la historia que se presenta fuera del orden cronológico pero tiene sentido y aporta a la historia sin desviar el hilo temporal conductor, por llamarlo de alguna manera. Otra manera de alteración temporal es la utilización de escenas en un tiempo futuro (flashforwards), en donde ocurren movimientos del presente al futuro para regresar después nuevamente al presente. Aquí podemos ver cómo el orden de la historia puede ser alterado por el argumento. De cualquier forma, las manipulaciones temporales casi siempre son motivadas por el principio causa-efecto y deben tener alguna justificación.

- Espacio

Los hechos por lo general se producen en lugares concretos, ocurren en un cuadro espacial de referencia y el lugar de la acción es el mismo tanto para la historia como para el argumento; sin embargo, a veces éste último nos lleva a deducir otros lugares como parte de la historia. Es gracias a estos tres componentes (causalidad, tiempo y espacio) que se guían nuestras hipótesis y esquemas al respecto de una película.

La narración es, en conclusión, la manera de distribuir la información de la historia en el argumento con el fin de lograr efectos específicos, nos va guiando a construir la historia con base en el argumento. Como espectadores tenemos expectativas y suposiciones características de la propia forma narrativa, así, damos por hecho que ocurrirán una serie de eventos que estarán conectados de alguna forma mientras la narrativa nos va llevando a establecer ciertas similitudes y diferencias entre personajes, situaciones y escenarios. Posteriormente esperamos que los conflictos que han ido surgiendo en el curso de la acción se vayan resolviendo y deseamos obtener una explicación final en donde se resuelvan dichos conflictos. Las películas tienden a darnos claves visuales, luego nos permiten hacer

inferencias para por último confirmar o no nuestras creencias de manera verbal; esto se logra mediante la manipulación de la información causal.

La creación cinematográfica clásica se encuentra dividida o estructurada en tres partes: la exposición, el desarrollo (clímax) y la resolución o desenlace. El comienzo de una película nos integra dentro de la narración y proporciona una base para lo que sucederá después. La exposición o presentación es definida como la parte del argumento que se presenta en el momento inicial y que expone tanto los hechos de la historia como los rasgos importantes de los personajes y su personalidad. El inicio del film, entonces, despierta expectativas al establecer una gama de posibilidades en cuanto a causa y efecto que serán resueltas al llegar al final, aún cuando no todas las películas ofrecen esa sensación de resolución. En la parte del desarrollo es donde se presenta un conflicto que llega al clímax; para este entonces el observador ya va creando hipótesis y suposiciones al respecto. En la parte final o desenlace el conflicto se resuelve y viene el último mensaje. Esta formación fílmica, según la veo, es parecida a una campana de Gauss, en donde empieza de abajo, va subiendo poco a poco hasta llegar a un punto máximo para después comenzar a descender.

Cualquier imagen y sonido puede contribuir a la narración, incluso los silencios pueden decirnos mucho acerca de la historia. Una película se inicia desde la primera imagen o el primer sonido; desde antes de que entren los créditos se nos empieza a contar el relato. Los eventos de la historia se presentan y combinan de una manera particular; así, la selección crea brechas y la combinación crea composición. Las brechas o espacios vacíos pueden ser temporales, recurso utilizado con mucha frecuencia cuando nada extraordinario pasa en una porción de tiempo. En estos espacios temporales no se presenta físicamente dentro del film lo acontecido, pero claramente se deja por entendido. Como otra opción, los vacíos pueden ser espaciales, omitiendo aquí conocimientos acerca de la ubicación o no definiendo las locaciones de la acción.

La narración como manera de contar historias en el cine, nos lleva a través de un mundo imaginario percibido como real, cuestión que se definirá en capítulos posteriores al hablar sobre los procesos del espectador. Como vimos en este capítulo, es mediante la utilización de técnicas visuales y sonoras como una obra cinematográfica es capaz de guiarnos a través de un relato. Las maneras de presentar la historia varían según la narrativa y el

género del que se trate la creación. Así la forma narrativa, sea clásica o no clásica, nos cuenta la visión subjetiva del autor con respecto a algún tema en específico procurando captar y atrapar la atención del espectador para lograr vividez.

3.2 Narrativa clásica de Hollywood.

A pesar de que existe un gran número de narrativas posibles, hay una específica que ha dominado el cine de ficción; este tipo de narrativa tomó su forma en los estudios de Estados Unidos y ha influido en todos los países a través de la historia. La llamada “Narrativa Clásica de Hollywood” supone que la acción principal saldrá de los personajes individuales como agentes causales y se centra en causas psicológicas individuales como rasgos del personaje, opciones de acción y decisiones, entre otras.

El movimiento narrativo comienza cuando se presenta un deseo que establece una meta y el desarrollo presentará el proceso para alcanzarla. Claramente el personaje principal quiere algo, luego se presenta una fuerza contraria o antagónica que se opone a que el objetivo se cumpla, misma

que, según Bordwell y Thompson (2003), es un personaje cuyas metas y características son opuestas. Lo anterior se encarga de crear conflicto, el cual es dramatizado, y es el protagonista quien tiene la misión de intentar cambiar la situación para alcanzar finalmente la meta propuesta.

Según las fórmulas de esta narrativa, la tensión debe irse acumulando a medida que los eventos se presentan en el desarrollo hasta llegar a un punto máximo conocido como clímax, después del cual seguirá una resolución. Kawin (1992) afirma que en la progresión de la exposición, complicación, giro y clímax se deben clarificar y avanzar tanto los eventos como los personajes hasta llevarlos a la resolución. Así, la narrativa clásica de Hollywood es una predecible forma de expresión que se ha popularizado rápidamente y ha alcanzado a los espectadores de cine acostumbrándolos incluso inconscientemente a ver la vida de esta manera, con la linealidad y características de una película de Hollywood.

3.3 Narrativa no clásica

Aún cuando estamos acostumbrados al modelo de Hollywood de presentar

las películas, tanto que se ha convertido en una manera internalizada de percibir el mundo, éste no es el único modelo existente dentro de las narrativas. Existe un tipo de narrativa alternativa más experimental en la cual el autor no nos ofrece un relato como si se tratara de un cuento de hadas, sino que nos narra las historias de una manera no tan clara y formulada pero sí muy humana y real, incluso tal vez más que la que nos hacen creer las creaciones clásicas.

Esta alternativa sale de los estándares de la narrativa clásica de Hollywood; aquí los deseos, rasgos de carácter y metas no siempre son claros ni se explican con detalle, no sabemos qué es lo que el protagonista desea o busca e incluso tal vez tampoco él lo sabe en la película; además, la presencia de un antagonista no es forzosa. Los conflictos, cuando se presentan, pueden tener una resolución dudosa y poco clara; pueden incluso ser conflictos psicológicos del personaje. En general, este tipo de narrativa puede hacer uso de algunas de las convenciones narrativas de Hollywood, pero a la vez quebranta ciertas expectativas que se tienen normalmente al ver una película.

En esta narrativa puede haber una conexión causal entre grupos o

varias líneas de acción. El orden, duración y frecuencia de los acontecimientos pueden diferir de la forma en que el argumento los presenta, no tienen que ser forzosamente lineales ni seguir un patrón, pueden haber flashbacks o flashforwards en la temporalidad (al igual que en la clásica). Además de estos aspectos, la narrativa no clásica muestra también diferencias en cuanto al uso de paralelismos, el modelo de desarrollo del argumento y la narración en general sin dejar claros los objetivos de los personajes del film ni cumplir al pie de la letra con las expectativas creadas, si es que en algún momento se crearon algunas.

Los tipos de forma no narrativa pueden ser: categórica, cuando se sitúa en un lugar específico y procesos o acontecimientos que en él suceden, por ejemplo un proceso industrial o un supermercado. En la retórica se puede presentar alguna argumentación y exponer pruebas para que la apoyen y se haga creíble; es como exponer una tesis acerca de algo y comprobar con evidencias. La abstracta se basa en las cualidades estéticas de la obra más que en la historia, como su composición visual, estilo de edición, etc. No tiene que ser forzosamente funcional. En la asociativa, por último, existe una yuxtaposición de imágenes o un montaje intelectual; se asocian unas imágenes con otras.

La película documental es una alternativa a la narrativa clásica de Hollywood. En ella se puede mostrar el estilo de vida de una comunidad, la manera de supervivencia de alguna especie animal, etcétera. El documental busca reproducir algún evento sin intervenciones ficcionales; se deben mostrar las cosas tal cual son como un testimonio. Las obras experimentales o de vanguardia son creaciones que se oponen también al estilo dominante de cine, muchas veces de manera excéntrica. En ellas el autor intenta expresar sus propias formas de pensar, experiencias, puntos de vista con respecto a algo, o bien, busca transmitir cualidades físicas o emociones a la audiencia. El director experimental no necesariamente cuenta una historia; según Bordwell, también puede tratarse de ensueños o collages visuales. Este cine en ocasiones ha hecho uso también de la recreación con el fin de expresar ideas o sentimientos distintos. La libertad disponible en esta manera de expresión ofrece al director una enorme gama de posibilidades de crear, tan amplia como su imaginación sea capaz de contemplarlo. Un ejemplo de un corto experimental es "El perro andaluz", de Luis Buñuel, en donde se nos presentan ideas y sentimientos en una representación simbólica; las imágenes a primera vista puede parecer grotescas, pero en realidad encierran una significación profunda.

Las formas características de las películas experimentales son:

a) Forma abstracta: En palabras de Bordwell, “un modelo abstracto siempre envuelve un medio en un fin”, subordinado a los propósitos generales de la película. La línea, forma, movimiento y tonalidades, cualidades contenidas en toda película, servirán al autor para llegar a su fin y, por ello, el uso que haga de ellas irá orientado al propósito final de expresión de la manera en que éste lo quiera transmitir.

El tema y las variaciones constituyen un modelo en el que las películas abstractas se organizan frecuentemente. En una sección introductoria se nos muestran algunos tipos de relaciones que se utilizarán como material básico. En un principio este material presenta o introduce, pero estos momentos se van repitiendo a lo largo del film presentando ciertas variaciones; cada vez se van construyendo mayores diferencias con respecto al material introductorio. En el caso de la música del film sucede lo mismo, se presenta al inicio una frase o motivo que irá presentando variaciones en cuanto a tono y ritmo. Las cualidades abstractas son comunes en el mundo. El autor puede utilizar formas y colores creados por él que sean fácilmente perceptibles o emplear objetos o sonidos reales

aislados de su entorno cotidiano para que sus cualidades abstractas se vean destacadas.

b) Forma asociativa: Los sistemas asociativos agrupan imágenes que tal vez no tengan ninguna conexión lógica inmediata y mediante esto sugieren cualidades y conceptos expresivos. Al presentarse yuxtapuestas las imágenes y los sonidos, tenderemos a buscar una conexión o asociación que los una. La imaginación y conexiones metafóricas utilizadas y transmitidas por la poesía a través del lenguaje, en una película asociativa se presentan de forma más directa, mediante imágenes y sonido. Las relaciones encontradas en el film, ya sea de manera clara o poco usual, nos darán idea de los pensamientos y sentimientos que el autor deseó expresar mediante la yuxtaposición.

El lenguaje fílmico, como se vio en este capítulo, puede buscar varias maneras de expresión que pueden ir desde una organización narrativa clásica, con la que estamos más familiarizados debido a su amplia difusión y fácil seguimiento, hasta una creación experimental de difícil interpretación por sus cualidades poco usuales. Hollywood ha marcado a través del tiempo una manera de contar historias que se ha ido generalizando a tal grado que ha llegado a crear convenciones sociales en cuanto al acontecimiento de

eventos. Su manera de contar y crear historias ha condicionado a la gente incluso a percibir el mundo o las situaciones de una manera que tal vez no sucede en la vida real, pero que satisface expectativas y deseos a través de este mundo imaginario con el cual nos hemos llegado a identificar.

