

Libros de **Cátedra**

ESCRIBIR GUIÓN

Proceso creativo y reflexivo
de construcción narrativa audiovisual

Rosa Matilde Teichmann

FACULTAD DE
BELLAS ARTES

S
sociales

 **EduLP**
Editorial
de la Universidad
de La Plata



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

ESCRIBIR GUIÓN

PROCESO CREATIVO Y REFLEXIVO DE CONSTRUCCIÓN NARRATIVA AUDIOVISUAL

Rosa Matilde Teichmann

Con la colaboración de Marianela Constantino
Revisión del texto: Ana Kancepolsky Teichmann

Facultad de Bellas Artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA



Dedicamos este libro a lxs docentes y a lxs estudiantes que pasaron por la Cátedra de Guion I de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, que con su participación, contribuyeron a que podamos concebir y desarrollar este libro.

Si quieres pescar pececitos, puedes permanecer en aguas poco profundas. Pero si quieres pescar un gran pez dorado, tienes que adentrarte en aguas más profundas. En las profundidades, los peces son más poderosos y puros.

Son enormes y abstractos. Y muy bellos.

DAVID LYNCH. ATRAPA EL PEZ DORADO

Índice

Introducción	7
Capítulo 1	
Acercamiento al guion audiovisual	8
Capítulo 2	
Guion y narración	16
Capítulo 3	
Guion y relato audiovisual	22
Capítulo 4	
Estudio del relato audiovisual desde el punto de vista narratológico. Parte I: niveles u operaciones de sentido: funciones y actantes	32
Capítulo 5	
Estudio del relato audiovisual desde el punto de vista narratológico. Parte II: procedimientos discursivos	41
Capítulo 6	
Estudio del relato audiovisual desde el punto de vista dramático: hacia la escritura del guion. Conflicto y personaje en interacción I	59
Capítulo 7	
Conflicto y personaje en interacción II	75
Capítulo 8	
Conflicto y personaje en relación con estructura	85

Capítulo 9

Modelos de estructura dramática _____ 98

Capítulo 10

De la macroestructura a la microestructura: la escena _____ 109

Capítulo 11

Diálogo, sonido y música en el guion _____ 125

Capítulo 12

De la reflexión a la producción _____ 140

Conclusión _____ 148

Anexos

El modelo de “diálogo vacío” en el cine contemporáneo.

Por Rosa Matilde Teichmann

Prologue: una aproximación a la narrativa contemporánea en relación con el cine clásico ____ 158

Por Rosa Matilde Teichmann

Enseñanza de guion: un desafío académico _____ 167

Por Rosa Matilde Teichmann y Marianela Constantino

Bibliografía ampliatoria _____ 175

Las autoras _____ 176

Introducción

¿Se puede enseñar a escribir un guion audiovisual? ¿Y si se puede hacerlo, cuáles son sus fundamentos conceptuales? ¿O acaso lo único que se enseña es una técnica y una serie de procedimientos instrumentales? ¿Existe una fórmula o algún mágico secreto que solo puede ser revelado por los grandes gurúes del guion?

Decidimos comenzar este libro con preguntas. No exentas de ironía, dado que una buena cantidad de libros que dicen enseñar a escribir un guion, lo llevan adelante con los parámetros que ironizamos. Por lo tanto, nuestra propuesta radica en otro tipo de concepción. No pretendemos ofrecer al estudiante, al principiante, un instructivo infalible, o una serie de consejos prácticos. Intentamos formular una plataforma de carácter conceptual, articulando enfoques y marcos teóricos provenientes de diferentes fuentes, en función de plantar una base sólida desde un punto de vista claramente conceptual, a la cual justificamos desde posturas teóricas de la más variada índole. No sólo accedemos a propuestas que exceden el ámbito específico del guion, sino que también buceamos dentro de esos manuales, muchas veces dogmáticos, de los cuales extraemos aquellos insumos teóricos o prácticos que nos ayudan a desarrollar nuestra propuesta.

Propuesta que se ha ido reformulando, interactuando con la mirada y la aplicación que de ella han hecho los estudiantes que han pasado por nuestra materia, como también con el debate dentro de la Cátedra de Guion I, que desde hace muchos años tengo el placer de coordinar en carácter de profesora titular de la misma.

Por lo tanto, este libro se ofrece a los estudiantes e interesados en vincularse al guion audiovisual, en función de comenzar a pensar en el fundamento conceptual del mismo, ayudando a reflexionar sobre su naturaleza y sobre sus dificultades, intentando sostener dicha plataforma conceptual con justificaciones pertinentes de carácter teórico, así como también con productos audiovisuales que las justifiquen, a la vez que ayuden a ensanchar el horizonte de expectativas y la necesidad obvia de todo estudiante o interesado en el mundo audiovisual, respecto del conocer, fundamentalmente, películas de corto y largometraje.

Deseamos (y deliberadamente incluimos la subjetividad en este comienzo, formal, de esta producción intelectual que aborda los fundamentos de una obra artística) que este libro genere en el lector tanto placer como la posibilidad de formularse preguntas y cuestionamientos.

Esperamos que sea la puerta que abra al desarrollo de una conciencia narrativa, conceptual y estética.

Rosa Matilde Teichmann

CAPÍTULO 1

Acercamiento al guion audiovisual

Rosa Matilde Teichmann

¿Qué lugar ocupa el guion en el proceso productivo de una película? ¿Quién es el responsable de la toma de decisiones narrativas de una película?

Para comenzar a pensar en las implicancias tanto conceptuales como de aplicación práctica de estas preguntas motivadoras iniciales, analizaremos el plano 1 de la película *Todas las mañanas del mundo* de Alain Corneau (1991), plano secuencia de cinco minutos, cuarenta y ocho segundos de duración.

La película inicia con un plano negro, sobre el cual se escucha una composición musical barroca, deliberadamente mal ejecutada y de carácter sumamente monótono. La ausencia de imagen acentúa el valor de la música. Condiciona al espectador a concentrarse en la banda sonora del film y en su carácter específico. ¿Por qué? Porque de este modo, sugerentemente, esta película va a indiciar a partir de la música, su temática y su propuesta narrativo-estética. ¿Decisión guionística o realizativa?

Veinte segundos después, aparece la imagen: es un plano pecho de Marin Marais, el Maestro, el protagonista de la película. Pareciera que está perturbado, molesto, incómodo. En este caso, la elección de un acercamiento muy próximo al personaje, en función de ver lo que tal vez el observador de su propio contexto diegético no ve, lo que implica adjudicar una posición de privilegio al espectador, involucra una toma de posición necesaria para el desarrollo narrativo. La película contará la interioridad de dos personajes que se mostrarán íntimamente al espectador, quien conocerá sus respectivas historias desde el lugar privilegiado que otorga el acceso a las acciones y conciencias de los personajes (ver focalización más adelante). Por lo tanto, ¿estamos en presencia de una elección de encuadre, determinada en la realización de la película, o frente a una necesidad de la narración en su etapa guionística, de utilizar sus recursos propios para expresarse?

El siguiente aspecto a observar es la valorización del espacio off, dado que en el comienzo de la escena, la base dialogal de la misma está puesta en la relación entre el ayudante del Maestro y los discípulos. Marin Marais sólo escucha o parece escuchar, dado que la actitud del personaje es la de quien se encuentra lejos del espacio en el que se halla presente. Enajenado, subsumido en su mundo y sus pensamientos. El sonido, entonces, tiene la función de cons-

truir un espacio y resignificar la conducta del protagonista, quien, sabiéndose en el final de su vida, necesita reparar los hechos cometidos, a través de una confesión, justificación narrativa de toda la película. Entonces ¿por qué no hay cambio de plano, y se construye el espacio a través del off, quedando el resto de los personajes fuera de campo? Porque es necesario narrativamente, que el personaje se prepare para llevar a cabo su confesión, llena de culpa y arrepentimiento. ¿Se puede pensar en una decisión de producción que facilite un rodaje, o de un requerimiento propio de la historia?

A continuación, el Maestro, sumamente molesto, reacciona y sentencia: "Toda nota debe terminar muriendo". La frase invita a la interpretación. Existe una relación profunda entre cine y música: ambas manifestaciones artísticas, son artes de la temporalidad, se desarrollan y se manifiestan en un decurso temporal. Esto implica que ambas involucran conceptos que las vinculan y hermanan: sucesión y duración, en primer término, y como consecuencia, progresión y transformación (ver relación cine y narración más adelante). En la música como en el cine, como en la vida, todo nace, se desarrolla y muere. La narración a través de imágenes en movimiento y la música comparten ese ritmo vital, que las manifestaciones artísticas de carácter espacial no poseen, en principio. Es obvio que aquí el guionista tiene su participación fundamental. Está construyendo de modo explícito el discurso narrativo.

La narración sigue su curso mostrando a Marin Marais perturbado. Desde lo explícito, podría pensarse que esa perturbación es producto de lo que está escuchando, pero en realidad, tal como se planteó más arriba, el personaje oculta una información al espectador. Este ocultamiento que genera malestar se manifiesta de modo muy particular: con un plano secuencia fijo de un personaje, en un encuadre muy cerrado, y con la persistencia de una composición musical monótona y mal ejecutada desde un principio. A esto se le agrega la propuesta de carácter distanciante que implica la sobreimpresión de título y genérico sobre la imagen del protagonista. El vínculo que se genera entre la ficción y la realidad contribuye a la sensación perturbadora que la escena quiere generar en el espectador. El manejo de la economía narrativa audiovisual puede comenzar en el guion y trasladarse a la realización. ¿Qué habrá sucedido en este caso?

Se produce un punto de inflexión en la escena cuando Marin Marais grita "No", pide una viola y empieza a tocar. La música que ejecuta es completamente distinta a la que se escuchó antes. Se advierte maestría, sensibilidad, pasión. Una vez que concluye su ejecución, Marais pide a todos los presentes, que el espectador supone sus discípulos, que se queden, que se sienten. Sus ojos están llenos de lágrimas. Pide que cierren los postigos. Y es entonces cuando se produce un notorio oscurecimiento en la imagen de modo que apenas se lo distingue. Es importante observar que esta situación lumínica se va a corresponder con la que el espectador encontrará al final de la película, cuando concluya el flashback. Esto significa que la iluminación de la escena no es ornamental o tiene un carácter aleatorio, sino todo lo contrario. Se oscurece el espacio, porque Marais necesita intimidad, la misma que podría tener un confesionario. Porque lo que va a llevar a cabo es, justamente, una confesión decisiva en lo que le resta de vida. ¿Cómo mostrarlo, demostrarlo, transmitirlo a un espectador? ¿Con la palabra es suficiente?

¿Los recursos de un lenguaje estético necesariamente son patrimonio del realizador, o puede el guionista sugerir su punto de vista?

Finalmente, el plano secuencia termina con el comienzo de la confesión. El pasado de Marin Marais se materializa en su presente. Es entonces que el espectador escucha sobre el final del plano uno, la música del plano dos. Este recurso contribuye a dar cuenta de la continuidad del sentimiento de culpa del personaje desde su juventud y madurez, hasta su vejez. A partir de ahora, la película adquiere estructura de flashback, porque Marin Marais, ya viejo, se arrepiente de la falsedad de toda su vida. Un recurso tan sencillo como el de anticipar el clima sonoro del pasado en el presente, enlaza los tiempos y facilita al espectador la transición. ¿Es sólo un recurso de montaje el que habilita el sentido, o es que previamente se pensó en la potencialidad del lenguaje audiovisual para construir el relato?

Las preguntas motivadoras iniciales, han dado como resultado nuevas preguntas, y la interacción entre ellas, abre a interrogar al guion como base fundamental de la narración audiovisual. Sus alcances, sus recursos, su potencialidad, su importancia dentro del proceso creativo y productivo de una realización audiovisual son indudables, aunque la concepción y escritura de un guion no es un hecho dogmático, fijo, estable. Cada guionista o guionista-director concibe sobre una base más o menos común, un relato con ciertas regularidades, pero le imprime su particular mirada estética, ideológica, conceptual que lo hace diferente en cada oportunidad.

De todos modos, indagaremos a lo largo de este libro en aquellos rasgos comunes que pueden identificarse en la escritura de la mayoría de los guiones existentes, dando nuestra propia visión, fundamentada en la experiencia docente e investigativa como también realizativa.

¿Qué es un guion? ¿Definiciones o aproximaciones?

La Real Academia Española en su Diccionario de la Lengua ofrece diferentes acepciones para la palabra *definición*, de las cuales elegimos la que conviene más a nuestros propósitos: “Proposición que expone con claridad y exactitud los caracteres genéricos y diferenciales de algo material o inmaterial” (Real Academia Española, 2014). Nos encontramos frente a una dificultad de carácter epistemológico: cómo exponer *con exactitud* los caracteres de este producto y proceso llamado guion. Por lo tanto, cómo *definir*, si el rasgo cualitativo requerido no puede presentar rasgos taxativos. Es así que preferimos referirnos a una aproximación a la naturaleza intrínseca de un guion, que, de acuerdo a nuestra particular mirada sobre el mismo, remite básicamente a su carácter narrativo. Pero no todos los autores llevan a cabo aproximaciones, sino definiciones. Haciendo esta salvedad, observaremos entonces diferentes modos de concebir el concepto de guion, para concluir en una aproximación propia.

Guion como proceso. Francis Vanoye (1996) cita a Jean Paul Torok quien considera el guion como “un **proceso** de elaboración del relato cinematográfico que pasa por diferentes estadios, desde la idea primera hasta el *script* final”. Según el autor, ya desde la escritura de la primera idea se estaría en presencia de un guion. “El guion es todo lo que se escribe antes,

durante o con vistas a la elaboración de una película” (p.13). También aquí, se hace alusión al guion como proceso de trabajo. El autor lo caracteriza como “objeto malo”, por ser efímero, transitorio; y también como “objeto inestable” por la inestabilidad de forma y función a lo largo del tiempo (p.13).

Guion como objeto efímero y paradójico: Jean-Claude Carrière coincide en los últimos aspectos citados por Vanoye y plantea que el guion es

un **objeto efímero**: no está concebido para durar sino para desaparecer, para convertirse en otra cosa. **Objeto paradójico**: de todas las cosas escritas, el guion contará con el menor número de lectores, acaso un centenar, y cada uno de esos lectores buscará en él su propio interés [...] Un guion es ya la película [...] El guionista es –por necesidad, si no por gusto- mucho más un cineasta que un escritor. (1991,13-14).

Guion como estructura que tiende a otra estructura: Gamarro y Salomón incluyen en el compilado “Antes que en el cine. Entre la letra y la imagen: el lugar del guion”, un fragmento del texto de Pier Paolo Pasolini “El guion como estructura que tiende a otra estructura”, quien plantea que “la palabra en el guion es *entonces, al mismo tiempo, el signo de dos escrituras diferentes* ya que el significado que denota es doble: *pertenece a dos lenguas dotadas de estructuras diferentes*” (1993, 69). De modo que, si bien utilizamos el signo lingüístico compuesto por fonemas que asociados conforman unidades de sentido, al mismo tiempo esos signos están evocando imágenes (que él denomina cinemas), las unidades mínimas del lenguaje audiovisual. Leemos signos lingüísticos, pero en función de la evocación de signos audiovisuales: “[...] la estructura del guion consiste precisamente en ese pasaje del estado literario sintáctico al estado cinematográfico” (p.70).

Estas tres definiciones, permiten observar que el guion puede concebirse como:

- 1) un texto, una organización semiótica, una estructura compuesta por signos que transmiten un determinado sentido
- 2) un texto escrito, que se vale del lenguaje verbal, pero no es literatura, porque su objetivo no es producir placer estético, sino la evocación de imágenes y sonidos, que configurarán una futura película.

Pero también los siguientes autores dan su visión del guion, desde otras perspectivas:

Guion como narración: Syd Field: “Un guion, es una historia contada en imágenes (...) Trata de una persona o personas en un lugar o lugares haciendo una cosa” (1995, 13).

Guion como parte de la tradición de la narración oral: Paul Schrader (guionista de Taxi Driver):

Escribir guiones no es, propiamente dicho, escribir. Es contar historias y, por lo tanto, es parte de la tradición oral. Las películas en realidad no son sobre palabras, son acerca de tu tío Bob, que salió de caza y el perro se enfermó y el pája-

ro se escapó. Y vuelve a casa y te cuenta sobre el maldito perro. Eso son las películas (Gamerro y Salomón, 1993, 19).

Entonces es posible agregar a las definiciones anteriores que el guion puede concebirse como:

- 3) Un texto escrito de carácter narrativo,
- 4) Un texto escrito de carácter narrativo que cuenta una película de principio a fin, y que forma parte de la tradición narrativa.

Teniendo en cuenta las definiciones, -que no son sino aproximaciones- anteriores, elaboramos la siguiente propuesta conceptual que pretende integrar de modo articulado y abarcador, las variables fundamentales a tener en cuenta en la concepción del concepto de guion: un guion puede concebirse como un texto escrito (aunque no es literatura), como un relato audiovisual potencial (porque todavía no es la película) que muestra una sucesión de acciones que evocan imágenes y sonidos; un texto austero, pero que puede ser tanto sugerente (“Un silencio de muerte se cernía en el aire”¹), como persuasivo (porque es un instrumento de convencimiento: desde un productor hasta un director). Un guion constituye la base narrativa y dramática de una película: cuenta una historia, - con ciertas reglas, apelando a la progresión y la tensión propias de la representación, a la adhesión paulatina y creciente tanto de un lector de guiones como de un espectador futuro, con un formato especial, para que sirva de guía y apoyatura al director de la película y su equipo-, con el único fin de que sea representada a través de imágenes audiovisuales. Finalmente, un guion no es solamente un *producto* sino también un *proceso* de carácter creativo que tiende, en una importante cantidad de casos, a ser considerado como una *potencial* obra de arte. Potencial, porque no es la película aún, pero tiene en sí, presenta, las posibilidades para que pueda ser considerada como tal.

¿Cómo puede desarrollarse el proceso creativo de producción guionística?

La película *American splendor* de Shari Springer Berman y Robert Pulcini (2003) presenta una interesante escena que lleva a pensar en cómo comienza un proceso productivo artístico. Nos referimos al momento en el que el protagonista Harvey Pekar toma la decisión de escribir el guion de un comic sobre su propia vida, y sus propias experiencias cotidianas. El abordaje que realizaremos sobre el fragmento elegido no es el mismo que el anteriormente desarrollado, ya que solo se observará desde un punto de vista conceptual-temático, pero conservará la impronta de la interrogación como modo de acceso a la reflexión.

¿Cómo nace una producción artística? Los caminos que llevan a la creación son múltiples, complejos, diversos, y se vinculan directamente con la experiencia personal, con la coyuntura particular de cada creador. En algunas oportunidades, la creación parte de un proceso de

¹ Jean Claude Carrière cita esta frase que encuentra en el guion de *El acorazado Potemkin* de Serguei Eisenstein, como un ejemplo del uso del lenguaje literario en casos muy específicos, en los que la literatura permite sintetizar conceptualmente la necesidad dramática de la escena (1991, 110-111)

reflexión y análisis profundo, de una toma de postura, pero a veces también, de la inmediatez, del azar, de la observación, de la intuición, del estar atento a los estímulos que la realidad da. Una imagen, un diálogo escuchado por casualidad, un personaje real o imaginado, una anécdota, un objeto que llama la atención, pueden constituirse en estímulos valiosos para comenzar el proceso de creación. En este caso, Harvey Pekar es un hombre desilusionado, que de golpe se da cuenta de que puede crear partiendo de su propia realidad, de su propia experiencia cotidiana, que puede guionar su propia vida y transformarla en un objeto estético. Harvey será guionista de comics, pero esto también se aplica a un guionista de cine o artes audiovisuales.

Gabriel García Márquez, quien no sólo fue narrador literario sino también guionista cinematográfico, aporta una mirada interesante a este planteamiento:

El otro día, hojeando una revista *Life*, encontré una foto enorme. Es una foto del entierro de Hiroito. En ella aparece la nueva emperatriz, la esposa de Akihito. Está lloviendo. Al fondo, fuera de foco, se ven los guardias con impermeables blancos, más al fondo la multitud con paraguas, periódicos y trapos en la cabeza; y en el centro de la foto, en un segundo plano, la emperatriz sola, muy delgada, totalmente vestida de negro, con un velo negro y un paraguas negro. Vi aquella foto maravillosa y lo primero que me vino al corazón fue que allí había una historia. Una historia que, por supuesto, no es la de la muerte del emperador-la que está contando la foto-, sino otra: una historia de media hora. Se me quedó esa idea en la cabeza y ha seguido ahí, dando vueltas. Ya eliminé el fondo, descarté por completo los guardias vestidos de blanco, la gente...Por un momento me quedé únicamente con la imagen de la emperatriz bajo la lluvia, pero muy pronto la descarté también. Y entonces lo único que me quedó fue el paraguas. Estoy absolutamente convencido de que en ese paraguas hay una historia (1995, 13).

García Márquez hace una propuesta que invita a agudizar la percepción visual, a dejarse llevar por la imaginación de modo absolutamente libre, y a mirar profundamente el mundo que nos rodea. No *ver* sino *mirar*.

¿Cómo continúa el proceso creativo? Obviamente, no hay un único modo de escribir una historia y transformarla en un comic o en un guion audiovisual. Si bien ofrecemos un abordaje, uno y posible, no planteamos que es el único o el mejor, a diferencia de algunos manuales norteamericanos, generalmente, que apelan a metodologías de carácter fuertemente dogmático y normativo. Lo que proponemos al guionista principiante, sobre todo, es que más allá de las propuestas metodológicas a seguir, lo importante es el trabajo constante, la práctica cotidiana de escritura y también la dedicación y entrega al trabajo. Incluso, podríamos decir, la pasión por el mismo. El deseo.

¿Condiciones, necesidades, plataformas?

Deseo: Tener el deseo de querer hacerlo. Anne Huet dice que “una de las cosas primordiales que hay que cuestionarse, antes de empezar con la escritura, es el propio deseo de escri-

bir" (2006, 88). Involucrarse con aquello que se desea, verdaderamente. Harvey siente que su vida puede acabar en cualquier momento y que no quiere que eso suceda sin haber dejado algo en el mundo. Por esa razón, por ese deseo de trascendencia, se apasiona con la escritura de comics y logra, de algún modo, sobrepasar los límites de su vida anodina. La película en sí misma, es una manifestación de esto.

Carencia, misterio: Anne Huet continúa: "lo que motiva el deseo, es la carencia, el misterio, todo lo que se nos escapa" (p. 88). El proceso creativo comienza con una carencia: algo se sabe, pero es muy poco. Apenas una idea, o una intuición. Lo que no está, lo que falta, invita a entrar a un mundo que resulta desconocido, lo cual es tanto fascinante como difícil. ¿Qué vamos a contar? ¿Cómo vamos a hacerlo? ¿De dónde saldrán nuestras ideas? Este misterio se constituye en fuente de impulso para la creación, en instancia motivadora de nuevas preguntas, que obtendrán paulatinamente respuestas, que se transformarán en hechos creativos concretos. El famoso y breve cuento de I.A.Ireland "Final para cuento fantástico" (Borges, Casares y Ocampo, 1977, 83) es también una metáfora del comienzo del proceso creativo:

- ¡Qué extraño! -dijo la muchacha avanzando cautelosamente-. ¡Qué puerta más pesada!

La tocó, al hablar, y se cerró de pronto, con un golpe.

- ¡Dios mío! -dijo el hombre-. Me parece que no tiene picaporte del lado de adentro. ¡Cómo, nos han encerrado a los dos!

-A los dos no. A uno solo -dijo la muchacha.

Pasó a través de la puerta y desapareció.

La pesada puerta que hay que atravesar para poder llegar al otro lado, requiere de un guionista atento, que manifieste una gran capacidad de observación del mundo que lo rodea, para no quedarse encerrado y poder atravesar incluso, hasta la puerta que parece infranqueable. Para eso, su imaginación debe desarrollarse. O mejor, entrenarse.

Entrenamiento: "El interés por un tema no se inventa, pero se cultiva y alimenta" (Huet, 2006, 88). Esta frase de Huet complementa la famosa propuesta de Carrière que postula la necesidad de entrenar la imaginación como si fuera un músculo (1991, 48). Harvey pasa una noche sin dormir, apasionado y carente; necesita encontrar respuestas a sus necesidades creativas, y para eso debe "entrenar", comenzar una y otra vez, descartar, repensar, volver a intentar. Entrenar significa dentro del proceso de escritura de un guion, observar, pensar y escribir. Abrirse al mundo, sensible, perceptual e intelectualmente. Significa leer, ya sea ficción como no ficción, poesía o ensayo, textos específicos como generales; significa ver cine y todo tipo de manifestación audiovisual; significa visitar galerías de arte, concurrir a todo tipo de espectáculos de carácter narrativo o no, participar de eventos performáticos, multimediales; significa mirar el mundo con los ojos de la infancia, tal como plantea Rilke en la Carta VI de *Cartas a un joven poeta* (2010, 23), mirar el mundo como si fuera algo extraño, como algo nuevo, para descubrir nuevas resonancias, nuevas posibles historias en el rostro de cada individuo, en las más variadas circunstancias.

Libreta de guionista: de modo práctico, sugerimos a todo guionista principiante el uso de la que llamamos “libreta de guionista”, una herramienta de trabajo, para capturar, recoger ideas, impresiones, imágenes, sonidos, presentes en la realidad cotidiana, que pueden transformarse en material estimulante valioso para la creación. Una libreta pequeña, el teléfono celular o cualquier dispositivo de registro que ofrezca la posibilidad de archivar materiales, que el guionista pueda utilizar para comenzar su trabajo o incluso para superar el llamado *síndrome de la página en blanco*. En la película *El pornógrafo* de Bertrand Bonello (2001), su protagonista alude a que todas las mañanas al levantarse, registra sus sueños en una pequeña libreta que siempre tiene en su mesa de luz. En *Adaptation* de Spike Jonze (2002), Charlie, graba todas las ideas que se le ocurren en su grabador de mano. “Todo lo que nos llega de un afuera, cuando nos pertenece un poco, motiva la escritura” (Huet, 2006, 88). Las ideas están por todos lados. Hay que buscarlas. Abrirse a los sentidos, a los estímulos. Observar y escuchar.

Para poder contar historias. Para poder narrar.

Referencias

Bibliografía

Borges, J.L., Casares, B. y Ocampo, S. (1977). *Antología de la literatura fantástica*. Barcelona: Sudamericana.

Carrière, J. C. y Bonitzer, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Field, S. (1995). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.

Gamerro C. y Salomón, P. (1993). *Antes que en el cine*. Buenos Aires: La Marca.

García Márquez, G. (1995). *Cómo se cuenta un cuento*. Bogotá: Editorial Voluntad.

Huet, A. (2006) *El guión*. Barcelona: Paidós.

Real Academia Española (2001). Definición. En *Diccionario de la lengua española* (23° ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=C2nxHO5>

Rilke, R. M. (2010). *Cartas a un joven poeta*. Libros en red. Recuperado de <http://www.librosenred.com/triviaregalos/1a2s3d4f/6515-cartas%20a%20un.pdf>

Vanoye, F. (1996) *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.

Filmografía

Adaptation (*El ladrón de orquídeas*. Dir. Spike Jonze). 2002.

Le Pornographe (*El pornógrafo*. Dir. Bertrand Bonello). 2001

La mujer sin cabeza (Dir. Lucrecia Martel). 2008

Tous les matins du monde (*Todas las mañanas del mundo*. Dir. Alain Corneau).1991

American splendor (*Esplendor americano*. Dir. Shari Springer Berman y Robert Pulcini). 2003

CAPÍTULO 2

Guion y narración

Rosa Matilde Teichmann

¿Qué significa narrar?

En todas las definiciones-aproximaciones de guion anteriormente citadas, se habla del vínculo entre guion y narración. Por lo tanto, consideramos que es fundamental explorar el territorio narrativo en función de poder comprender sus aspectos esenciales y funcionales a la escritura de un guion audiovisual.

Evidentemente, la narración es y ha sido patrimonio de todas las culturas y de todas las épocas. Es por eso que podríamos acercarnos a la narración desde un punto de vista histórico y preguntarnos desde cuándo existe la misma. Las respuestas que encontramos nos aproximan a los comienzos de la humanidad. En el ya clásico libro de Roman Gubern *Historia del Cine* (2014, 25), se plantea una hipótesis desafiante: el cine tiene su antecedente más remoto en las cuevas de Altamira. Allí, se encuentran pinturas rupestres que muestran bisontes de ocho patas. La interpretación antropológica apunta a que el hombre primitivo intentó, a través de su expresión plástica, representar el mundo tal como lo veía, y evocar al mismo tiempo, en un acto ritual, a las divinidades que lo asistirían en su cacería matinal. De este modo, esta representación de la imagen en movimiento, es una primera aproximación no sólo al cine sino a la narración cinematográfica. Lo reafirman las imágenes del documental sobre la cueva de Chauvet que realizó Werner Herzog, *La cueva de los sueños olvidados* (2010). Allí, una antropóloga, frente a pinturas rupestres, interpreta una imagen que representa animales en movimiento, como una pequeña narración. Algo sucede, se desarrolla en un tiempo y en un espacio, y se advierte una modificación, una transformación. ¿Cómo, cuándo, dónde, por qué? Estas preguntas van a apuntar a los conceptos básicos que colaboran en la comprensión de lo que es una narración (que desarrollaremos más abajo): encadenamiento, sucesión, duración, transformación.

En segundo lugar, se puede considerar que la narración es una necesidad humana. De revivir y recrear la experiencia, dado que permite vivir lo que, muchas veces, no se puede en la realidad. Se superan los límites de la propia realidad y así se enriquece la experiencia. Carrière hace su aporte a este aspecto:

No hay que rechazar nada de todo lo que los antiguos narradores de cuentos, antepasados de los guionistas, inventaron y pusieron en práctica. Pues el

cuento, la historia, formó parte íntima y necesaria de la vida de todas las culturas. El narrador de cuentos desempeñaba un papel social, espiritual, político. La cohesión de un pueblo no podía concebirse sin esos mil lazos invisibles, portadores de saber y de vida, que tejían los relatos, las historias. Enriquecían la existencia (1991, 35).

Bordwell y Thompson en el capítulo "La narración como sistema formal" de su libro *El arte cinematográfico* dicen: "Quizás la narración sea una forma fundamental para que los seres humanos comprendan el mundo" (1995, 64) y Klein, continuando la idea anterior, se refiere a la función cognoscitiva de la narración: "Muchas veces, cuando el hombre se enfrenta con acontecimientos que trascienden su comprensión [...] arma un relato." (2009, 10). Es una forma de soportar la existencia, de darle sentido a la existencia, de intentar comprender la existencia. "Ante el carácter azaroso e imprevisible de la acción humana, el relato parecería erigirse como consuelo, remedio o compensación. Se podría afirmar, entonces, que todo relato nace de la imperiosa necesidad que tiene el hombre de ordenar la experiencia real o imaginada y de darle sentido" (p.10). De esta manera, el hombre, a través de la narración organiza el caos, busca anclarse y así la narración le da la posibilidad de conocerse un poco más a sí mismo y al mundo que lo rodea. Luego la autora se refiere a que el sujeto "modela" una experiencia real o imaginaria reconociendo la posible forma narrativa sobre la base de los esquemas narrativos que conoce -lo que escuchó, lo que vio, lo que leyó- (p.14). Por último se refiere a la narración como objeto de reflexión, planteando que la curiosidad humana lleva a que se quiera saber cómo algo está hecho, así como el niño separa las piezas de su juguete para ver cómo está fabricado (p.16).

¿Cuáles son los elementos constitutivos básicos de toda narración?

Cuentos, novelas, comics, ballets, óperas, obras de teatro, anécdotas, chistes, leyendas, mitos, películas. Todos narran, todos cuentan una historia (no todos de la misma manera, con la misma modalidad narrativa). Todos tienen un origen común y una realidad presente que los constituye en actividades humanas necesarias para el desarrollo vital. El ser humano necesita nutrirse de historias, tal como se observó más arriba, para significar simbólicamente su existencia, es decir, para darle un sentido más allá de lo material y de lo contingente, a su devenir.

Ahora bien, ¿qué tienen en común estas manifestaciones narrativas tan diversas entre sí? ¿Qué elementos básicos las constituyen y nos permiten extraer más conclusiones acerca de la significación de lo que es narrar?

Tomaremos el cuentículo de Augusto Monterroso "El dinosaurio" (1998, 77) a partir de ahora, para ejemplificar cada una de las variables que permitirán comprender qué significa narrar. También oportunamente, diversas películas, contribuirán al mismo objetivo.

El famoso mini cuento de Monterroso: “Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí”, presenta la particularidad de tener dos personajes que se manifiestan con una deliberada ambigüedad, facilitada por el lenguaje verbal: uno evidente, el dinosaurio y otro a desarrollar en la imaginación de cada lector. El dinosaurio tiene una posibilidad de lectura simbólica si se tiene en cuenta el origen de la palabra, proveniente del griego: *deinós*, significa terrible. Por lo tanto, ¿quién es ese personaje “terrible”, monstruoso, antiguo, feroz, que “todavía” está “allí”? y ¿quién es el personaje que despierta? Esta ambigüedad permite al lector completar el cuento, encontrando así sentidos personales.

Entonces, se afirma que en toda narración hay **personajes**, dado que habitualmente se cuenta algo acerca de alguien. Se puede narrar una historia personal, ajena, o inventada. En su mayoría, los personajes de una narración son humanos, pero pueden no serlo. Las fábulas tienen como protagonistas a animales, y muchos relatos audiovisuales también (es evidente que las películas infantiles tienen muchas veces como protagonistas a animales. Sin embargo, algunas películas emblemáticas, que incluso forman parte de la historia del cine, también los tienen. Nos referimos a *Al azar Baltasar* de Robert Bresson (1966). En estos casos, y en particular en éste, el animal metaforiza al ser humano. En el burro Baltasar puede verse reflejada la humanidad. Es un retrato de la injusticia y el sufrimiento). Incluso existen casos más extremos. La película *Las 4 vueltas* de Michelangelo Frammartino (2010), en tres de sus tramos, tiene como protagonistas a una cabra, a un árbol y al carbón vegetal.

Volviendo al cuento de Monterroso, observamos que lo interesante es que la caracterización de ambos personajes corre por cuenta del propio lector que debe llevar adelante un proceso de interpretación, que involucra la conexión entre los pocos datos que el cuento ofrece. Dicha *conexión*, vinculación, es la operación fundamental que este cuento deliberadamente no realiza, como para que lo lleve a cabo el propio lector. Sin embargo, en relatos de corte tradicional este vínculo entre elementos narrativos en función de generar sentido, está expuesto de manera más explícita. Por lo tanto, el siguiente elemento básico que constituye toda narración es el **encadenamiento de acontecimientos vinculados por algún tipo de lógica**, que permita la percepción de un orden determinado, y permita también construir coherencia. La lógica dominante es la lógica causal, pero no es la única. Existen otras, tales como la asociativa o la acumulativa. Por ejemplo, en la película *Frida, naturaleza viva* de Paul Leduc (1983), los acontecimientos se vinculan entre sí, a partir de un mecanismo de asociación, producto de los recuerdos y vivencias del personaje convaleciente, quien, además, tiene una desbordada y exuberante capacidad imaginativa. Lo importante en una narración es que los acontecimientos estén vinculados entre sí. Que haya una relación de necesidad y solidaridad entre ellos. Es decir, que exista una unión entre las unidades de sentido que enlazarán la historia (véase más adelante “funciones cardinales”)

Toda narración se desarrolla en un **espacio**, que constituye el marco de contención y determinación de un relato. El espacio es una coordenada básica, porque contextualiza y también habla sobre los personajes y sus acciones. Por ejemplo, en la película *La cinta blanca* de Michael Haneke (2009), el espacio adquiere un valor fundamental: el del ocultamiento. El

castigo que infringe el Pastor a sus hijos, ocurre en un espacio que se oculta al espectador. Detrás de una puerta, el personaje que merece el respeto del pueblo, lleva a cabo acciones condenables, que, justamente, no se visibilizan en su comunidad, permanecen silenciadas en la intimidad de su hogar.

En el caso del minicuento de Monterroso, el “allí” está indicando una referencia que señala que obviamente, también hay un “aquí”, que sirve para entender dónde queda el “allí”. De este modo la coordenada espacial está presentada sutilmente, para que los sucesos ocurran en algún lugar, para que el lector interprete la existencia de una distancia posible entre el personaje y el dinosaurio.

Obviamente, al hablar de contextualización de los eventos es necesario hacer referencia a la cuarta variable que es el **tiempo**, que presenta un grado de complejidad interesante. En el caso del cuento del dinosaurio, se puede distinguir un tiempo anterior a los hechos narrados (el tiempo de la historia) que se infiere, es decir un tiempo anterior a despertar de un sueño, un tiempo significativo, donde ocurren hechos, pero que no necesariamente se muestran en el relato. Justamente por este aspecto es la palabra “cuando” la que remite a la temporalidad de la historia: tiene que haber un antes y un después del “cuando”. Pero más importante aún es el “todavía”, que indica que hubo, necesariamente algo “antes” de la situación actual y que perdura. Por eso, la utilización adecuada de los tiempos verbales, también es fundamental. El adverbio “todavía”, se corresponde con el uso del pretérito imperfecto “estaba”. El relacionante “cuando”, se vincula al pretérito perfecto simple “despertó” que marca una acción puntual, a diferencia del anterior que marca una acción durativa. Estas marcas de enunciación permiten observar cómo en el caso del lenguaje verbal, cada elección de palabra o estructura lingüística es funcional a un objetivo narrativo.

En el caso del lenguaje cinematográfico, se puede pensar, por ejemplo, cómo en una narración se puede inferir también el tiempo de la historia y el tiempo del relato, y las diferentes opciones de isocronía que entre ellas se establecen (véase más adelante el abordaje del “nivel de la narración”). Un ejemplo paradigmático dentro de la historia del cine, lo constituye la famosa secuencia de los desayunos de la película *El ciudadano* de Orson Welles (1941), donde el deterioro de la pareja que involucra varios años, se resume en una duración de pocos minutos. Esto lleva a pensar que existe una duración necesaria y fundamental, que involucra una sucesión de hechos encadenados entre sí, configurando un ordenamiento, que es imprescindible para la existencia de una de las constantes de todo relato: no se cuenta algo si no se pretende mostrar un cambio, una transformación del personaje. Se puede interpretar que quien despertó, tenía una cierta expectativa respecto de la presencia del dinosaurio, después del sueño. Puede pensarse que existe un deseo de que el dinosaurio esté o no allí, al despertar. Pero lo que no se puede negar es la existencia de un deseo (por eso es fundamental el “todavía”).

El deseo, que genera expectativa, implica la necesidad de un personaje de intentar luchar por obtener aquello que le es necesario o imprescindible. Esta base conceptual, presente en la mayoría de los relatos, hace ver que otro elemento constitutivo básico de la narración es el **conflicto**. Si bien, en general, se aplica a la narración representada, consideramos que mu-

chos relatos ya sean literarios como cinematográficos, se asientan sobre la base de una situación conflictiva inicial, que se desarrolla y permite la estructuración y progresión del relato. Sin embargo, la contemporaneidad, ha demostrado fehacientemente, que el concepto de conflicto es complejo y no se presenta del mismo modo en los diferentes sistemas narrativos. Así, esta lucha de fuerzas que pugnan por un resultado a lo largo de un relato, esta manera de concebir el relato como un espejo de la vida misma, que implica comprender la existencia como una permanente búsqueda del deseo, que se ve impedida por obstáculos de diferente naturaleza, se manifiesta de modos diversos en la narrativa clásica y en la que podemos denominar contemporánea. Desarrollaremos este tema en próximos capítulos. Sólo a modo ilustrativo, pensamos en conflictos presentes en películas de modalidad narrativa clásica y contemporánea. En el primer caso, poniendo un ejemplo canónico, vemos que en *Casablanca* de Michael Curtiz (1942), Rick se niega a entregar las visas de salida de Casablanca a su amada Ilsa, como modo de retenerla a su lado, pero su sentido del deber patriótico, le dificulta su objetivo. En el segundo, tomando como ejemplo *Una pareja perfecta* de Nobuhiro Suwa (2005), el conflicto no aparece de modo explícito como en el primer caso, sino de modo velado. Así entonces decimos que Marie y Nicolas quieren separarse pero “probablemente” no estén tan seguros de hacerlo.

Daniel Tubau aporta a este ítem una interesante reflexión respecto de los alcances de toda narración, dado que cita la primera narración de ficción de la humanidad, la epopeya de Gilgamesh, y sostiene que “uno de los [preceptos] más importantes es que el héroe tiene un objetivo, que es lo que motiva sus acciones y le supone dificultades [...]” (2007, 227), es decir, que ya desde la primera narración conocida en occidente, el concepto de conflicto está presente. Continúa Tubau: “[...] es así que su mayor preocupación (la del narrador de la epopeya) no sería saber si Gilgamesh conseguiría la inmortalidad, sino cómo narrar esa búsqueda para que resultase interesante para sus lectores u oyentes” (p. 227). El autor alude aquí a una instancia trascendental en la composición de la narración: el interés, que debe buscarse, consideramos, en la articulación adecuada y coherente de todos los elementos constitutivos que hacen a la narración, que estamos definiendo.

Respecto del cuento breve de Monterroso, consideramos que el conflicto que plantea se adscribe a esta última modalidad. Probablemente, quien despierte quiera que el dinosaurio no esté allí, pero el mismo sigue estando.

Evidentemente, para que todas estas variables puedan desarrollarse es necesario considerar dos más. Por un lado, **el narrador**, esa instancia visible o invisible que organiza el relato, que determina la perspectiva desde la cual la historia va a ser contada. En el caso de la literatura, el narrador, y la distribución de saberes entre los personajes y el lector es bastante clara. Hay narradores en primera persona o en tercera persona, incluso hasta en segunda. Que distribuyen los saberes necesarios para el receptor, de diferente modo: proporcionándole al mismo, más información de la que tienen los personajes, la misma cantidad de información o incluso menor cantidad. En el cine, tal vez, es más complicado de observar (dado que no siempre coinciden las informaciones visuales y las auditivas), pero también existe la instancia narrativa entendida como la perspectiva desde la cual se narra.

En el caso del cuento del dinosaurio, podría decirse que hay un narrador en tercera persona que cuenta con poca información, o desea no proporcionarle al receptor, al lector del cuento, todo aquello que en una modalidad clásica se le entregaría, dado que justamente, una de sus intenciones básicas es que el lector complete lo que deliberadamente se dejó inconcluso. Esta dinámica de la narrativa moderna, apela a un lector decidido, dispuesto a aportar un plus de sentido en el acto participativo que implica la lectura.

Finalmente, por otro lado, la última variable imprescindible, que constituye un elemento esencial para la existencia de una narración, es **un receptor**. Un lector, un escucha, un espectador, un *audiovisionador*, que reciba el producto narrativo. Sin él o ella, el relato no tiene sentido. El receptor es parte del engranaje básico narrativo, porque, sea clásica o moderna la modalidad de narración, siempre el receptor participa, de distintas maneras, aportando, discutiendo o simplemente recibiendo emocionalmente la obra.

Referencias

Bibliografía

- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Carrière, J. C. y Bonitzer, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Gubern, R. (2015). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Klein, I. (2009). *La narración*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Monterroso, A. (1998). *Obras completas (y otros cuentos)*. Barcelona: Anagrama.
- Tubau, D. (2007). *Las paradojas del guionista*. Barcelona: Alba.

Filmografía

- Au hasard Balthazar (Al azar Baltasar)*. Dir. Robert Bresson). 1966.
- Casablanca* (Dir. Michael Curtiz). 1942.
- Citizen Kane (El ciudadano)*. Dir Orson Welles). 1941.
- Frida, naturaleza viva* (Dir. Paul Leduc). 1983.
- Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte (La cinta blanca)*. Dir. Michael Haneke). 2009.
- Cave of forgotten dreams (La cueva de los sueños olvidados)*. Dir. Werner Herzog). 2010.
- Le quattro volte (Las 4 vueltas)*. Dir. de Michelangelo Frammartino). 2010.

CAPÍTULO 3

Guion y relato audiovisual

Rosa Matilde Teichmann

¿Qué particularidades presenta conceptualmente la narración audiovisual?

Según Aumont y Marie, en sus comienzos, el cine no había nacido destinado a ser una narración. “Podría haber sido un instrumento de investigación científica, un útil de reportaje o el documental, una prolongación de la pintura, o simplemente una distracción ferial efímera” (1983, 89). Por lo tanto, a continuación, justifica el porqué del encuentro entre la narración y el cine, echando mano a tres argumentos bien conocidos. El primero plantea que la ostentación de la imagen equivale a un enunciado, dando el ejemplo de la imagen de un revólver, que no es igual a la palabra revólver, dado que dicha ostentación implica que se quiere decir alguna cosa sobre ese objeto: “he aquí un revólver” o “hay un revólver grande arriba de la mesa”. Se está diciendo algo de alguna cosa; es este entonces, un principio básico y elemental de toda narración. Para poder *decir* es necesario que aquello que se dice, que se muestra, se plantee de modo coherente, o sea, de modo ordenado y sucesivo (p.90).

En segundo término, indican que la representación en movimiento no es sino una forma de sucesión, o sea que debe haber relación necesaria entre un elemento y otro, y por lo tanto aluden aquí al siguiente principio básico de la narración: hechos encadenados, con una determinada duración que lleven a la transformación de un/unos personaje/s (p.90-91).

Por último, plantean que el cine tuvo que buscar a la narración, para poder legitimarse como tal. Tal vez el afán por ser reconocido como arte, es el que le implicó al cine, en sus comienzos, el alinearse junto a las narraciones y dramas existentes (p.91).

Gaudreault y Jost, quienes a su vez citan a Christian Metz, amplían los criterios de reconocimiento de cualquier relato, vinculándolos específicamente con el relato audiovisual, estableciendo que:

1. **“Un relato tiene un inicio y un final:** en tanto que objeto material, todo relato está clausurado” (1995, 26), más allá de que la historia quede *abierta*, que haya sugerencias. Materialmente es un producto, y ese producto tiene algún tipo de ordenamiento como consecuencia, tal como se vio, de una determinada lógica. El rela-

to forma un *todo*, es decir tiene un comienzo, un desarrollo y un final. A diferencia del mundo real que no lo tiene.

2. **“El relato es una secuencia doblemente temporal”** (p.27): porque, por un lado, existe una sucesión de acontecimientos narrados (tiempo del relato) y por otro, una sucesión de *significantes* que el narratario tarda en recorrer, o sea, el tiempo que el espectador tarda en ver y escuchar el relato (tiempo de pantalla).
3. **“Toda narración es un discurso”** (p.28): esto quiere decir que hay una serie de enunciados que remiten a un sujeto de la enunciación. Esto no significa que todo discurso narre: también hay discursos argumentativos, demostrativos, descriptivos y otros. Pero lo que importa es que hay una serie de elementos *organizados* de una determinada manera, justamente por un *organizador*.
4. **“La percepción del relato irrealiza la cosa narrada [...] a partir de que trato con un relato, sé que no es la realidad”** (p.28); más allá de que me dé la sensación, no lo es. Son palabras o imágenes o imágenes en movimiento. El relato no está aquí y ahora. Aunque me genere la impresión contraria.
5. **“El relato es un conjunto de acontecimientos”** (p.29): se pone de manifiesto la idea de un todo articulado, vinculado. Incluso, entrando en el ámbito realizativo, Metz plantea que un plano se parece más a un enunciado que a una palabra. Esto se relaciona con lo que sigue, es decir, que ya en el estatuto fundante de la imagen en movimiento, hay un principio de la narratividad: la sucesión (como se vio junto con Aumont), y el encadenamiento de los elementos que configuran esa sucesión. Justamente, es Metz quien plantea que, en toda imagen, hay al menos un enunciado.

Evidentemente, esta formulación reafirma una serie de conceptos básicos, que involucran la existencia de todo relato, y en particular, el relato audiovisual, y que sintetizamos del siguiente modo: un relato implica conceptualmente un ordenamiento de elementos que poseerán una funcionalidad determinada, una sucesión de acontecimientos, un encadenamiento de los mismos, con una cierta duración, que va a tener como objetivo el logro de una transformación de personajes como también de un espectador. Afirmamos entonces que estos conceptos establecen el status fundacional y constitutivo del relato.

Por otro lado, el relato audiovisual presenta otra particularidad: narra mostrando. Utiliza dos tipologías textuales simultáneamente, o sea, organiza, produce sus elementos de modo ordenado (razón por la cual se lo considera un “texto”) valiéndose de una dicotomía que ya está presente en textos de Platón. Por un lado, narra, es decir, presenta acontecimientos a través de un lenguaje específico, que es el de las imágenes y los sonidos articulados; por otro, representa una historia a través de personajes que actúan para un espectador. Se hace referencia aquí, por lo tanto, a una polaridad prototípica del cine, que describe o muestra, y narra o cuenta. “Esta tensión entre tipos discursivos refleja, en realidad, una oposición fundacional en la teoría narratológica: la dualidad *showing/telling* (*mostrar/contar*) con la que Percy Loboock sintetiza la

dicotomía entre lo analógico o mimético y lo verbal no mimético ya presente en Platón” (Betten-dorf y Prestigiacomo, 1997, 99).

David Bordwell en su libro *La narración en el cine de ficción*, analiza el relato cinematográfico, partiendo de dos teorías a las que llama diegética y mimética, teniendo en cuenta a otro filósofo de la antigüedad clásica: Aristóteles. Así, plantea: “Las teorías diegéticas conciben la narración como una actividad verbal, literal o analógicamente: el hecho de contar, que puede ser oral o escrito. [...] Las teorías miméticas conciben la narración como la representación de un espectáculo: el hecho de mostrar” (1996, 3). El objetivo de Bordwell en su obra es demostrar la existencia de un receptor, espectador ideal y comprender el modo en que esta “entidad hipotética realiza las operaciones relevantes para construir una historia a partir de la representación del filme” (p.30).

Tomando a este autor, y considerando por ahora el aspecto diegético propiamente dicho, desarrollaremos, entonces, una instancia fundamental dentro del proceso de construcción narrativa audiovisual que conducirá a la escritura del objeto guion. Llevaremos a cabo un análisis que dé cuenta de aquellos rasgos comunes, formales, que pueden apreciarse en un relato, en este caso audiovisual, pero desde la perspectiva señalada por Bordwell: de qué manera un espectador percibe, concibe una historia a partir de un relato, es decir, consideraremos al espectador como un sujeto activo y participativo en la percepción de un relato. Nuestro objetivo en este momento es entonces, definir estos conceptos en función de que el análisis contribuya a tomar conciencia de las particularidades de dicho relato, y facilite y amplíe el desarrollo creativo. Como, al mismo tiempo, hacer pensar que una vez desplegado el horizonte de expectativas creativas, se puede volver a las instancias analíticas, en función de revisar, constatar o discutir conceptos, en un proceso dialéctico y productivo.

¿Qué significa analizar formalmente el relato?

¿Cuál es su sentido y su importancia en el proceso de elaboración de un guion?

A lo largo de la historia de la cultura occidental, numerosos han sido los intentos de sistematizar la regularidad de todo relato. Así, el antecedente primero se encuentra en la *Poética* de Aristóteles, quien, sin intención, justamente, de dogmatizar el modo en que se debía escribir tanto una tragedia como una comedia (representación de una historia a través de personajes en escena), sentó las bases de lo que toda la dramaturgia posterior consideró como norma.

Sin embargo, es en el siglo XX cuando surge una serie de corrientes teóricas, que se propusieron encarar el estudio del relato desde un punto de vista netamente formal, es decir, intentando encontrar aquellos elementos fundacionales y regulares que lo constituyen. Es así que en la segunda década del siglo pasado, en la naciente Unión Soviética, bajo la influencia de los estudios estructuralistas llevados a cabo por el lingüista suizo Ferdinand de Saussure referidos específicamente a la lengua y las lenguas verbales, aparece el movimiento que se dio

en llamar formalismo ruso. Los teóricos que lo constituían aportaron una nueva visión acerca de cómo encarar el estudio del relato, que revolucionó el modo de llevar a cabo el análisis planteando una serie de principios fundamentales. Por lo tanto, sostenemos que es necesario comenzar a analizar el relato, con las herramientas teóricas que facilitaron tanto los formalistas, como las posteriores disciplinas que se dedicaron a profundizar y rever la construcción narrativa: el estructuralismo y la narratología (ver capítulo siguiente).

Todo este bagaje teórico, fue apropiado por la teoría cinematográfica, que tuvo en Christian Metz a uno de sus referentes esenciales. En su *Gran Sintagmática*, considera al cine un lenguaje, intenta encontrar su especificidad desde el análisis de aquellos segmentos susceptibles de discernir, y de este modo, observar rasgos característicos de los diferentes *tipos sintagmáticos*. Pero no comenzaremos nuestro estudio de los factores constitutivos básicos de toda narración fílmica con Metz porque “aunque fue ampliamente discutido y, de algún modo, influyente en los estudios cinematográficos, el contexto en el que la *Grande Syntagmatique* se puso en circulación, no fue el de la teoría narrativa sino más bien el de la lingüística y la pretensión de comprender el cine como un lenguaje” (Stam, 19991, 101).

Retomaremos a David Bordwell junto con Kristin Thompson en el texto llamado *El arte cinematográfico* (1995) donde, en el capítulo 3, abordan la narración como sistema formal, anclando en la idea del espectador como sujeto activo, es decir que lleva adelante una serie de actividades de carácter perceptual y cognitivo que le permiten concebir el producto audiovisual como un relato significativo. Los autores aplican la teoría narratológica al estudio de la narración cinematográfica.

Entonces, ¿cómo percibe un espectador aquello que llamamos narración? (Aclaran los autores que aquí utilizan el término como sinónimo de historia, pero que más adelante harán una distinción fundamental) Como una “cadena de acontecimientos con relación causa-efecto que transcurre en el tiempo y en el espacio” (p.65). Se podría decir que esta es la primera definición que plantean como historia. La relación causa-efecto es el modo mediante el cual el espectador adhiere a la idea de narración, la va siguiendo y aceptando la existencia de la misma, por el hecho de que el vínculo es el que permite la coherencia y también la credibilidad (se verá posteriormente el concepto de verosimilitud ligado al de causalidad).

Ejemplificaremos con un cortometraje, para aplicar y discutir los conceptos señalados: *Ocupaciones* de Lars Von Trier. La primera pregunta que llevamos a cabo es ¿cómo percibe el espectador la causa y el efecto en el corto de Lars Von Trier, de apenas tres minutos de duración? Observamos que en el día del estreno de su película *Manderlay* (2005), el personaje de Lars Von Trier es molestado insistentemente por un crítico de cine, insufrible. Sin embargo, el crítico, al que no le interesa la película ni reconoce que su vecino de asiento es el director de la misma, continúa con su discurso ególatra y banal. *Por lo tanto*, esto provoca que el director se sienta cada vez más perturbado, y al mismo tiempo, el crítico, vaya tomando cada vez más confianza ya que piensa que Lars Von Trier, al no contestarle, le está prestando atención. *Por lo tanto*, la saturación del director lo lleva a vengarse de esa molestia, partiéndole la cabeza con un martillo. Esta exageración, absurda, también forma parte del sistema de causas y efec-

tos, ya que se advierte exageración tanto en lo que el crítico manifiesta (insistencia exagerada, irrespetuosidad exagerada, hechos exagerados como el decir que tiene ocho autos y es crítico de cine) como también en el hecho de que Lars Von Trier tiene un martillo en la mano que se advierte desde el comienzo de la función.

La vinculación lógico causal de los hechos, se desarrolla en un tiempo y un espacio, que también contribuyen a la percepción de un todo narrado: hay una temporalidad dada por un *comienzo de situación conflictiva*, el crítico está aburrido con la película, por lo tanto, como consecuencia, comienza a hablar con su vecino y lo molesta profundamente. La consecuencia de que Lars Von Trier está molesto es que trata de no prestarle atención, le contesta con gestos, hasta que termina tapándose los oídos. Todo esto constituye la *serie de acontecimientos que se desarrollan en el tiempo*, para terminar en *la resolución*: dado que Von Trier no soporta más al crítico, y dado que tiene un martillo en la mano, lo aprovecha y se deshace del personaje.

Los hechos se desarrollan en el tiempo, y ese tiempo permite que haya vinculación entre ellos.

El espacio también se relaciona con la idea de causalidad, dado que el espacio elegido es funcional a la situación conflictiva planteada. Sólo en la sala de cine donde hay que estar callado y prestando atención a la película se podría dar la historia. Hay una funcionalidad evidente.

Arribamos entonces, a la primera conclusión:

CONCLUSIÓN 1: Dicen Bordwell y Thompson, entonces, que “comprendemos una narración al identificar sus hechos y vincularlos mediante la causa y el efecto, el tiempo y el espacio” (p.66). Esto significa que el espectador *realiza acciones* mientras visiona una película. En este caso, decimos de modo general que el espectador *comprende e identifica* las relaciones causales, temporales y espaciales entre los hechos.

Pero, dicen los autores, además, que los espectadores hacemos otras cosas, llevamos adelante otras operaciones cognitivas al momento de enfrentarnos con un relato audiovisual. Además de comprender e identificar, deducimos y reconocemos:

- 1) *deducimos* hechos que no se presentan explícitamente, es decir que los espectadores construimos la *historia o diégesis*, que se define como el conjunto de todos los hechos de una narración, tanto los que se presentan de forma explícita como aquellos que deduce el espectador (p.66). En el cortometraje, podemos deducir que tal vez el crítico no sabe que el que está a su lado es Lars Von Trier; también podemos deducir por la vestimenta de los espectadores que no es una función común, es una *gala*, tal vez de un importante festival.
- 2) *reconocemos* la presencia de material que es ajeno, es decir que los espectadores observamos el *argumento o discurso o relato*, que se define como todo lo que es visible y audible en la película, el modo en que se decide mostrar la historia (p.67). Hablan los autores de elementos no diegéticos en una película, como por ejemplo los créditos y la música, porque evidentemente no forman parte de la historia en sí, son agregados. En el cortometraje, la película que se ve es *Manderlay*, de Lars Von Trier, y es un dato que

hace a la diégesis, porque los personajes no están viendo cualquier película, sino particularmente, el estreno de una película muy especial, del director.

Entonces, historia y argumento coinciden en algunos puntos y divergen en otros como grafican los autores:

- **Hechos deducidos + hechos presentados explícitamente = historia.** Va más allá del argumento al sugerir situaciones que no vemos o escuchamos. Para Aumont (1983), historia se define como el significado o el contenido narrativo que implica un ordenamiento de los hechos que se entrelazan. La historia aparece como simulacro del mundo real, y en ese sentido se vincula con el concepto de diégesis: la idea de un mundo completo, es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador. “También podemos hablar de universo diegético que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico, social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce” (p.114). La diégesis en el corto involucra la existencia del circuito de presentación y exhibición internacional de films, los festivales, y la importancia que tienen para los realizadores como trampolín hacia la distribución internacional de los materiales. Como también una visión particular sobre los críticos de cine, que aparecen en todo festival, sin preocuparse por lo que ven. Es un abordaje personal y particular de un director.
- **Hechos presentados explícitamente + material no diegético = argumento (o discurso o relato).** Es el modo en que se decide contar una historia, a través de recursos narrativos audiovisuales. El argumento presenta explícitamente ciertos hechos de la historia, no todos necesariamente. Implica una toma de decisiones que involucra fundamentalmente al espectador, al modo en que ese espectador recibirá la diégesis. Aumont se refiere a relato, como el texto narrativo en el cine, que comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música. Luego también hace referencia al hecho de que el relato fílmico es un discurso porque implica a la vez un enunciador (instancia abstracta organizadora del discurso fílmico) y un espectador. Hace alusión a que el relato debe tener una cierta organización, un orden, que además generará ciertos efectos como el suspense o la sorpresa (p.106-107).

Según Bordwell y Thompson, el cineasta es el encargado de convertir una historia en argumento. Desde nuestra visión, consideramos que es el guionista en quien recae la responsabilidad de este proceso, y es el cineasta quien convertirá el argumento escrito en una narración de imágenes y sonidos. La diferencia hace pensar en un paralelismo interesante que constituye la *CONCLUSIÓN 2*:

- El narrador es el encargado de convertir la historia en discurso ya sea presentando los hechos, sugiriendo los hechos, o directamente obviándolos de la historia. La dirección de esta operación va *de la historia al argumento*.
- El espectador sólo tiene delante de sí el discurso fílmico. La historia se crea en su interioridad en tanto pueda deducir hechos a partir de pistas. Para el narrador, la historia está planteada. Para el espectador es una posibilidad. La dirección de esta operación va *del argumento a la historia*.

¿Qué elementos fundamentales son necesarios para que exista la historia, y cuáles, para el argumento?

La historia requiere, para que la causalidad se efectivice, de la presencia, obvia, de **personajes**. Ellos son los *agentes* de la causa y el efecto. Ellos son los que permiten que el espectador vincule las situaciones entre sí. Ellos son los que tienen que desarrollar un papel causal. Esto significa que deben tener rasgos que aporten a la causalidad de la historia que se está contando, que faciliten la comprensión de la historia. Es evidente aquí la aparición del concepto de funcionalidad. La pregunta ¿para qué sirve que el personaje sea de tal o cual manera? será fundamental en el trabajo del guionista. En el cortometraje, el crítico es insoportable, *para que* el director finalmente necesite deshacerse de él. Un crítico de cine cauteloso o discreto no hubiera permitido que la historia se pudiera contar. La característica señalada es funcional. Por otro lado, Lars Von Trier tiene un martillo en el regazo (actitud ridícula pero que permite la vinculación posterior entre los hechos), no solamente para caracterizar al personaje (director excéntrico, reconocido por sus extravagancias, y de hecho lo es), sino también *para* poder justificar la acción final, que remite a un estilo absurdo.

También, como ya lo hemos señalado, el **tiempo** es una variable fundamental para el desarrollo de la historia. El espectador, generalmente, tiene que reconstruir el tiempo de la historia de una película. Ese tiempo de la historia, siempre es un tiempo cronológico y lineal. Sin embargo, el discurso, el argumento, modifica el tiempo de la historia. Bordwell y Thompson aluden a ese pasaje, interesante, que se produce en el acto narrativo, utilizando conceptos planteados previamente por autores como Tzvetan Todorov, al que nos referiremos más adelante al hablar del *nivel de la narración*. Sólo a modo ilustrativo, adelantamos que desde el punto de vista temporal el argumento puede o no guardar el mismo **orden** que la historia. Puede alterarse a través de saltos al pasado o al futuro (flashback o flashforward). Puede modificarse la **duración** de la historia en el relato a través de tres dimensiones temporales: tiempo o duración de la historia, (en el corto, tendríamos que considerar desde que Lars Von Trier comenzó a filmar *Manderlay* y desde que el crítico comenzó su carrera de empresario); tiempo o duración del relato o tiempo del argumento (una duración considerable como para justificar la incomodidad creciente del director, dentro del transcurso de una película) y tiempo o duración de pantalla: en este caso tres minutos. De acuerdo a los autores, entonces, el tiempo se puede dilatar o com-

primir. Por último, la **frecuencia** alude a que se puede ver algo que sucede muchas veces en la historia, sólo una vez en el argumento o algo que sucede una sola vez en el argumento, deducir que sucede muchas veces en la historia. Podemos suponer que Lars Von Trier tuvo que taparse los oídos varias veces, o pedir silencio varias veces, pero sólo se ven estas acciones una sola vez (p.70-72).

CONCLUSIÓN 3: "Las diferentes formas en que el argumento de una película puede manipular el orden, la duración y la frecuencia de la historia, ilustran hasta qué punto debe participar activamente el espectador para comprender una película"(p.72).

Respecto del espacio, a diferencia de una narración verbal, la narración audiovisual no puede eludirlo, porque siempre está representado, es visible y audible (también el espacio tiene un importante valor cuando aparece en off. Véase al respecto el clásico texto de Noel Burch, en particular el capítulo "Naná o los dos espacios"). Pero también puede llevar a deducirlo, y de esta manera el espectador se acerca al espacio de la historia, a partir del argumento. Así, por ejemplo, podemos deducir que la sala donde se desarrolla la historia pertenece a un cine donde los espectadores se han reunido previamente a la proyección, en el marco de un festival o presentación especial.

Al pensar en el argumento, el espectador observa una serie de recursos que le permiten tener una *visión* de la historia, un modo de manifestarse la historia, que implica una estructura y una perspectiva desde la cual se le ofrece información.

Es interesante, tal como plantean los autores, reflexionar acerca de los comienzos y finales de un relato audiovisual, porque permite observar si se produjo algún tipo de cambio en los agentes causales. Como hemos visto, uno de los rasgos fundamentales a cumplir por una narración es que se produzca algún tipo de transformación. Bordwell y Thompson plantean que el proceso de transformación debe pasar por las tres etapas básicas convencionales: exposición (momento dramático fundamental en el cual el espectador debe deducir hechos que sucedieron en la historia a través de pistas, que luego llamaremos *indicios*), desarrollo (etapa temporalmente más extensa donde se juega con las expectativas del espectador que se pueden "retrasar, defraudar o satisfacer" (p.82) y resolución (finaliza la cadena causal, se resuelve, o a veces no, la historia). Esto significa que el espectador debe percibir que valió la pena contar algo, ya que o bien cambiaron los personajes, o bien la situación o ambos. Agregamos que, en la narración contemporánea, también la transformación puede operar particular y específicamente en el espectador. En el cortometraje que usamos como ejemplo, a pesar de su brevedad, se cuenta una historia y hay un relato, porque se produce una transformación justificada. Inclusive, su estructura circular (empieza y termina *igual* con los personajes en quietud, pero la diferencia es que uno está muerto) muestra claramente el proceso de cambio que se produjo en ambos personajes protagonistas.

También la reflexión acerca de cómo se suministra la información de la historia en el argumento, es importante en este momento en el cual estamos observando estas dos instancias teóricas fundamentales que permiten estudiar el funcionamiento narrativo en relación con las

percepciones de un espectador. Así, Bordwell y Thompson se referirán al hecho de que el argumento dispone de las pistas necesarias al espectador de modo tal que, o bien generen curiosidad, o bien *suspense*. Los autores remiten aquí a la conocida teoría de Alfred Hitchcock quien, en el libro *El cine según Hitchcock* (1992), larguísima entrevista realizada al director por otro gran cineasta como François Truffaut, explica con el famoso ejemplo de la bomba.² Entonces, se retiene información para generar curiosidad y luego sorpresa, o se suministra más información al espectador respecto de la que tienen los personajes, para causar en él el efecto del *suspense*.

En este proceso de construcción de la narración, también intervienen otros aspectos. Para los autores, dos de ellos son imprescindibles: el alcance y la profundidad de la información de la historia que proporcione el argumento.

Respecto del alcance de la narración, aluden a la forma, el proceso, por el cual el argumento distribuye las informaciones que proporciona la historia al espectador. Se refieren a la esfera de conocimientos del espectador que es *manipulada* por un narrador. Así hablan de *narración ilimitada*, cuando el espectador sabe, ve y oye más que el resto de los personajes, el equivalente de lo que la teoría literaria tradicional denomina narración omnisciente, que tiende a construir *suspense*. En el cortometraje de referencia parecería ser esta la modalidad, ya que el crítico no ve o no percibe todo lo que ve el espectador, que es fundamental para la construcción causal: el hartazgo del personaje del director.

En cambio, la narración es *limitada*, cuando el espectador comparte saberes con el personaje, ve y oye lo mismo que él, y se observa en la película que este personaje protagonista, se encuentra en casi todas las escenas. Sería el equivalente de la narración en primera persona de acuerdo a la teoría literaria tradicional, que tiende así a despertar curiosidad y sorpresa.

Estos planteos sirven para pensar que la esfera de conocimientos con la que se enfrenta un espectador contribuye a generar efectos concretos y específicos respecto de sus percepciones acerca de la historia que está viendo a través de un relato. Dicha esfera de conocimiento no es un compartimento estanco sino que puede tener matices. Incluso el espectador puede saber menos que el personaje, lo cual implica que deliberadamente se le oculta información, como sucede en muchas películas que adscriben a la modalidad narrativa contemporánea, que gusta de ese ocultamiento deliberado de información en pos de una mayor inquietud y voluntad completante y participativa del espectador.

No haremos alusión a lo que los autores llaman *profundidad* dado que consideramos algo ambigua la propuesta de considerar los conceptos de objetividad y subjetividad en el proceso perceptivo de un espectador. ¿Qué es lo objetivo y qué es lo subjetivo? Preguntas

² “A.H. La diferencia entre el *suspense* y la sorpresa es muy simple y hablo de ella muy a menudo. Sin embargo, en las películas frecuentemente existe una confusión entre ambas nociones. Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina, desprovista de interés. Examinemos ahora el *suspense*. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado), la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decir a los personajes que están en la pantalla: ‘No deberías contar cosas tan banales, hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar’. En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de *suspense*.” (1992, 61)

que implicarían un desarrollo filosófico profundo y extenso, que no se adscriben a los propósitos de este libro.

Por último, una aclaración: los autores se refieren a la figura del narrador sólo cuando aparece en presencia o cuando hay una voz en off. La concepción de narrador tiene que ver con la idea de una instancia organizadora del relato (p.79). Aumont se refiere a esta instancia como narrativa real y la diferencia de la ficticia, que es la que asume un personaje concreto (p.112). Por lo tanto, no adoptamos esta concepción de narrador, sino que la retomaremos más adelante también al referirnos al *nivel de la narración*.

Llegamos de este modo a la **CONCLUSIÓN 4**: El relato tiene un enorme poder para manipular la información que maneja la historia y de este modo, administrar, suministrar, las emociones, percepciones, conocimientos, pensamientos, de un espectador.

De este modo concluimos esta primera aproximación a los rasgos básicos de la narración audiovisual.

Referencias

Bibliografía

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M. (1983). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Bettendorf, E. y Prestigiacomo, R. (1997). *La ventana discreta. Introducción a la narrativa filmica*. Capital Federal: Atuel.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Burch, N. (1983). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Truffaut, F. (1992). *El cine según Hitchcock*. Buenos Aires: Alianza.

Filmografía

- Occupations (Ocupaciones)*. Dir. Lars Von Trier. (2007).

CAPÍTULO 4

Estudio del relato audiovisual desde el punto de vista narratológico

Parte I: niveles u operaciones de sentido: funciones y actantes

Rosa Matilde Teichmann

1. Primeras aproximaciones

Retomando lo anteriormente planteado en el capítulo precedente, consideramos imprescindible recurrir a la base conceptual que proporciona la teoría de la narración, en función de mostrar modelos posibles de abordajes diegéticos, que sean funcionales a la producción creativa. Es decir, profundizar en el análisis de aquellos elementos necesarios y constitutivos de la narración, facilita su desarrollo, arma de herramientas conceptuales al guionista y ayuda a problematizar el complejo entramado de relaciones que suscita la escritura de un relato cuyo destino es ser convertido en una obra audiovisual.

Los antecedentes históricos del estudio del relato fueron sintetizados en el capítulo anterior, donde observamos que ya desde el siglo V A.C. la narración fue objeto de reflexión por parte de grandes filósofos como Platón y Aristóteles. Luego, a lo largo de los siglos posteriores, se estudió el relato, generalmente desde los aportes de otras disciplinas (psicología, sociología, filosofía, historia), pero no se estudiaron los mecanismos intrínsecos que hacen de un determinado texto, un texto narrativo y literario.

A principios de siglo XX, surge una reacción frente al subjetivismo interpretativo anterior, y se pretende elevar a categoría de ciencia a la literatura. En la URSS, surge el movimiento llamado formalismo ruso, tal como citamos en el capítulo precedente, que se ocupó de descubrir los procedimientos de construcción formal de un texto literario. Los principios formalistas básicos podrían sintetizarse de este modo: en primer lugar, el análisis de la obra debía ser inmanente, es decir que los investigadores observaron la necesidad de proyectar el estudio de la narración sobre la obra misma y no sobre otros discursos que la refieren. En segundo lugar, el análisis no se dedica a aquello que se dice, sino a cómo se dice. Y, por último, el análisis recae en los mecanismos y procedimientos que hacen de un texto dado un texto poético o narrativo.

El primer autor vinculado al formalismo ruso fue Vladimir Propp, quien estudió la morfología (forma) del cuento popular ruso. Su texto *Morfología del cuento* (1998) es la base fundante de

los estudios formales que luego se llamarán estructuralistas y luego narratológicos. Propp se ocupó de describir y analizar las partes constitutivas de esos cuentos; describir y analizar las relaciones entre ellos, y describir y analizar las acciones constantes de los personajes que se repetían en un inmenso corpus. Se propuso encontrar la regularidad dentro de una enorme diversidad. Es así que planteó algo interesante: por un lado, observó una “extraordinaria diversidad” dentro del corpus de cuentos maravillosos rusos, y por otro, una “uniformidad, no menos extraordinaria, una monotonía” (p.31). Esto significa que, si bien los relatos presentan rasgos singulares, y una gran variedad, al mismo tiempo, en todos ellos, se observan repeticiones estructurales, es decir, hay una situación modélica, paradigmática, que regula las leyes de su funcionamiento.

El concepto de “función” que acuña el autor es la base de sustentación de su teoría, y será asumida posteriormente por el estructuralismo barthesiano. "Por función, entendemos la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga" (p.32). Con esta aseveración inaugura la idea de sistema, ya trabajada por Saussure para la lingüística, que implica configurar un mecanismo de vinculación entre las diferentes acciones que se desarrollan en una narración. Al decir que la acción se define por su significación en el desarrollo de la intriga, está planteando la existencia de acciones que interactúan, que se requieren mutuamente, que configurarán una cadena y que, además, son constantes en todos los relatos estudiados. Así Propp abre el camino al estudio formal, estructural de los relatos.

En su propuesta, considera que el número de funciones en los cuentos populares rusos estudiados es limitado. Encuentra 31 funciones constantes, pero aclara las variantes que pueden producirse en cada una de ellas. Así, empieza explicando que las primeras funciones son: alejamiento, prohibición, transgresión (de la prohibición), interrogatorio, información, engaño, complicidad, fechoría, y así hasta completar 31 acciones que involucran desde la estructura profunda del relato, una correlación. Esto significa que una función requiere necesariamente de otra. “Si leemos sucesivamente todas las funciones, veremos con qué necesidad lógica y estética se deriva cada función de la anterior. Vemos, en efecto, que ninguna función excluye a otra” (p. 84).

Propp también sistematiza la cantidad de personajes que pueden aparecer en el cuento popular ruso, desde el lugar de su función, no desde el de su identidad singular. Así encuentra siete esferas de acción donde los personajes llevan a cabo sus respectivas funciones: la esfera de acción del agresor, del donante, del auxiliar, de la princesa y su padre, del mandatario, del héroe y del falso héroe. Nuevamente, importa aquí la regularidad, por sobre la particularidad, que permite encontrar sentido profundo al desarrollo del relato.

Para concluir, más allá de lo anecdótico, que es cambiante, según Propp existen caracteres estructurales estables: las funciones y los personajes. Además, más allá de que “si bien muchos relatos, como por ejemplo, algunos cuentos contemporáneos, se resisten a ser analizados desde el concepto de función, la obra de Propp (en especial la *Morfología del cuento* de 1928) abrió el camino a los estudios modernos sobre la narrativa” (Klein, 2009, 24).

Propp es conocido en Europa a través de distintas traducciones efectuadas al inglés y al francés, entre ellas la de Tzvetan Todorov. El texto del escritor ruso proporcionó las bases para el estudio del relato no solo literario sino también audiovisual. Sin embargo, nos referiremos a continuación a un texto fundacional dentro de los estudios sobre la estructura profunda de una narración, que corresponde al ámbito de la literatura, pero que, de acuerdo a nuestra visión, es una herramienta conceptual adecuada y útil en función de la creación del relato audiovisual. Nos referimos al clásico texto de Roland Barthes “Introducción al análisis estructural del relato” (1966). Este estudio formal forma parte del movimiento desarrollado en la década de 1960 fundamentalmente, llamado estructuralismo, y que involucra no solamente el estudio de la narrativa sino también de otros ámbitos de la cultura, (la antropología, la publicidad, la moda, el inconsciente³; en definitiva, irrumpe el estudio semiótico de la realidad, es decir, analizar desde la perspectiva introducida por los estudios lingüísticos, los modos del comportamiento social como manifestaciones de signos que responden a una estructura profunda, comunicable y discernible).

2. “Introducción al análisis estructural de los relatos” de Roland Barthes. Nivel de las funciones y de las acciones

A partir de ahora, trabajaremos con el texto de Barthes (1966), ejemplificando con relatos audiovisuales, y pensando en su utilidad en función de la escritura guionística, no como instancia de análisis, ni literario ni cinematográfico. Más allá de ser un texto *antiguo*, defendemos el carácter analítico innovador del mismo, que permite, en este caso particular, que es el del guionista, la reflexión profunda acerca de los mecanismos básicos de sustentación de un relato. Además, muchos textos que abordan no sólo el análisis narrativo literario sino cinematográfico lo toman y estudian.

La base de sustentación de la teoría de Barthes radica en la homologación entre el análisis del discurso verbal y el narrativo. Los niveles de análisis que va a describir, adquieren sentido en la medida de que van integrándose entre sí. Plantea tres niveles de descripción de la obra narrativa que constituyen operaciones de producción de sentido. Ellos son el nivel de las funciones (donde va a citar a Propp y Bremond); el nivel de las acciones (hará lo propio con Greimas) y el nivel de la narración (tomará a Todorov).

³ Aumont y Marie (2006) “La idea y la palabra aparecieron a propósito del estudio de los relatos míticos por Claude Levi-Strauss (1958, 1962), quien emitía la hipótesis de que esos relatos, complejos y en apariencia irracionales, de hecho manifiestan una gran sistematicidad, si se los refiere a “estructuras” ocultas que regulan su desarrollo. Esta idea de una estructura invisible pero sistemática fue rápidamente referida al modelo lingüístico, como deducido de las posiciones de F. de Saussure [...] Por lo tanto, el análisis estructural, en principio, se aplicaba a todas las producciones significantes socialmente importantes: el mito “primitivo” (Levi-Strauss), el mito “civilizado” (Barthes, 1957), el inconsciente (Lacan), el discurso de la moda (Barthes), la publicidad (Eco, 1968), la literatura (Genette, Bremond, Durand). En el campo del cine, el estructuralismo inspiró, por un lado, la construcción de una semiología de inspiración lingüística (Metz 1971; Odin), por el otro, una cantidad bastante grande de análisis textuales según orientaciones por otra parte diversas (Dumond y Monod 1970; Bellour 1967; Kuntzel, 1972)”

Entonces, retomando a Propp, Barthes dirá que una función solo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante y esta acción recibe su sentido último del hecho de que es narrada, confiada a un discurso. Es decir que integra tres niveles de análisis, discernibles, pero al mismo tiempo interrelacionados. A lo largo de este capítulo, desarrollaremos este postulado.

Nivel de las funciones

En el nivel de las funciones Barthes define como unidad a todo segmento de la historia que se presente como el término de una correlación. Dos grandes clases de unidades constituyen el nivel: las **funciones distribucionales**, que corresponden a las funciones de Propp, que incluyen las **funciones cardinales** o núcleos y las **catálisis**, y las **funciones integradoras o integrativas** que incluyen los **indicios** y los **informantes**.

Respecto de las funciones cardinales, puede decirse que son unidades de sentido que tienen carácter consecutivo y consecuente, que están unidas por relación de necesidad y solidaridad, por lo tanto, constituyen una determinada lógica. Decimos que la vinculación de todas las funciones cardinales entre sí, dará como resultado lo que llamamos la *cadena causal*. Un *esqueleto* lógico causal, que sostiene la edificación diegética. Son los cimientos de la historia, que, consideramos, un guionista tiene que manejar, para poder construir a posteriori, el relato.

Al ser unidades de sentido, no se las debe confundir necesariamente con acciones físicas de personajes, con las cuales pueden coincidir. Lo fundamental de estas unidades es que deben abrir, mantener o cerrar una alternativa consecuente para la continuidad de la historia; constituyen, así, los nudos del relato que forman una cadena estructural. Dice Barthes también que son los momentos de riesgo del relato, dado que si una de ellas falta o no se presenta como el término de una correlación, la historia pierde sentido. Son, entonces, las verdaderas bisagras de una historia. Recalamos: No son las acciones más importantes sino las que permiten la aparición de otra. Y van desde acciones mínimas hasta acciones significativas, entendiendo como tales, no necesariamente acciones físicas, sino también planes de acción, pensamientos, intenciones, deseos. Son unidades de sentido. (p.16 -17).

Daremos algunos ejemplos para comprender el concepto. *En la oscuridad*, de los Hermanos Dardenne, es un breve cortometraje que se encuentra en el compilado *Chacun son cinéma* (2007). Construimos la cadena causal, utilizando, para la formulación de cada función cardinal, un sustantivo abstracto en el inicio de cada una:

- *Búsqueda* sigilosa por el piso de una sala cinematográfica de parte de un individuo que se escabulle por ella con facilidad, dado que el lugar parece vacío.
- *Encuentro* de una cartera de una mujer, ubicada en la butaca lindera con ella.
- *Intento* de robo de algún objeto del interior de la cartera.
- *Frustración del intento por reconocimiento* de la mujer de la situación, pero sin dejar de mirar la pantalla, y continuación del visionado del film,

- *Compasión* de la víctima hacia el ladrón, producto de la película que está viendo, en lugar de represión, tomándole la mano, y haciéndosela pasar por su rostro, del que caen lágrimas.

A través de esta enumeración de funciones cardinales a modo de cadena causal, podemos comprender la lógica interna de desarrollo de la historia. Existe una vinculación lógico causal entre los hechos, que permite comprender, desde el relato, la existencia de una historia. Nótese que cada alternativa abre a la posibilidad de una correlación de diferente signo (ejemplo: el intento de robo puede concretarse o no concretarse). Lo fundamental es desarrollar la consecutividad y la consecuencia.

También es necesario aclarar que Barthes llama *secuencia* a una sucesión lógica de núcleos unidos entre sí, por una estrecha relación de solidaridad. Por ejemplo, una función cardinal como *partida* en realidad es una *secuencia* de pequeñas funciones cardinales: despedida, búsqueda de provisiones, comienzo del viaje. Pérdida del rumbo, implicaría, por ejemplo: adormecimiento, huida del caballo, oscuridad, desorientación del héroe.

Por último, la cadena causal tendrá carácter lógico y cronológico, por lo que es fundamental comenzar su escritura desde el hecho más lejano que sea necesario para el desarrollo del relato posterior. Se verá en un ejemplo posterior.

Las catálisis son las unidades de sentido que llenan el espacio narrativo que separa las funciones cardinales entre sí. No son consecutivas, y su funcionalidad es débil pero no nula. Es importante que el guionista tenga en claro que una catálisis no tiene el mismo grado de funcionalidad que una función cardinal. Ayuda a *amenizar* el relato, tiene una función discursiva dado que retarda, acelera, resume, anticipa, despista, tal como plantea Barthes. Justamente, si se suprime una función cardinal, afecta a la historia; si se suprime una catálisis, afecta al discurso (p.20).

Obviamente, por su brevedad, el cortometraje generalmente no incluye catálisis. Sí lo hace, o puede hacerlo, una estructura mayor como la del largometraje. Por lo tanto, ejemplificaremos ahora con *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock (1954), película que particularmente hace un uso discursivo muy interesante de las catálisis. Todas las acciones referidas al *vecindario* de Jeffries, encarnadas por personajes de carácter secundario, sólo sirven como reflejo de la situación que está atravesando el protagonista, no desde el lugar de la intriga principal o trama, sino desde la secundaria o subtrama. Es decir, Jeffries, además de pretender que su círculo íntimo le crea respecto de que en un apartamento que se encuentra enfrente del suyo, se ha cometido un asesinato, también debe luchar con la presión que ejerce sobre él su novia Lisa, quien pretende casarse con él. La negativa de Jeffries referida a su propia actividad como fotógrafo *de riesgo*, lo hace reflexionar acerca de las posibilidades del amor y la convivencia. Para eso, su indiscreta ventana, le permite observar diferentes situaciones donde están involucradas parejas, o personas que sufren por el amor. Así, a la izquierda se observa la felicidad del matrimonio de recién casados, al frente, las opciones de libertad que tiene la señorita bailarina, las peleas del matrimonio que tiene un perro al que tratan como a un humano, la soledad tanto de

la mujer de la planta baja como la del pianista, que finalmente van a unirse. Es decir, estas acciones catalíticas, además de generar, conceptualmente, una línea secundaria dentro de la trama, también contribuyen a retardar la acción principal, y desde ese lugar, contribuir a aumentar la necesidad del espectador, la expectativa del mismo, por volver a la trama principal y saber cómo continuará la historia.

Respecto de los indicios y los informantes, dice Barthes de los primeros, que son unidades que tienen significados implícitos y que requieren de una actividad de desciframiento. Se podría decir que son pistas que se le entregan al receptor de la narración que sólo serán develadas en el transcurso de la misma. En cambio, los informantes son datos puros, inmediatamente significantes que sirven para identificar y situar en tiempo y espacio.

Varios cortometrajes contribuyen a identificar estos rasgos narrativos que es importante que el guionista vaya detectando y diferenciando, en una primera etapa de construcción narrativa. Así, por ejemplo, observamos en el cortometraje *Quartier de la Madeleine* de Vincenzo Natale (2006) varias unidades que constituyen informantes e indicios. Respecto de los primeros, el hecho de ver a un personaje con una mochila y un mapa de París, informa acerca de su carácter de turista; los colmillos afilados de la bella mujer, informan acerca de su condición de vampiro. Respecto de los indicios, detectamos los siguientes: si un espectador ve el cortometraje, sin saber que pertenece al compilado *Paris je t'aime*, la contextualización opera de modo indicial. Porque la ciudad de París es ampliamente conocida como la ciudad del amor, donde el amor es posible, y justamente, este cortometraje tratará acerca de una historia de amor entre un humano y una vampira; por otro lado, la sangre artificial que el personaje humano pisa al comienzo del relato, que parece poco convincente y mucho menos realista, avanzado el relato se comprende como un indicio del estilo *bizarro* que el corto presenta. Por último, el hecho de que el relato transcurre de noche, se resignifica al comprender que es una historia de vampiros, y que éstos, tradicionalmente, no salen de día.

Si de vampiros se trata, el largometraje *Sólo los amantes sobreviven* de Jim Jarmusch (2013), ofrece una presentación interesante de indicios para caracterizar a los personajes. Así, la escena inicial de contacto de Adam con el *dealer* está plagada de indicios. Por ejemplo, el conocimiento exhaustivo de Adam de los modelos de guitarra, podría ser un informante que caracterizara a un fanático de la música. Sin embargo, si bien esto es así, en realidad constituye un indicio de la inmortalidad de Adam. Incluso, con una gran cuota de humor, como cuando Adam da a entender que estuvo en un recital de Eddie Cochran, músico que murió en 1960, pero Adam aclara que lo vio en *youtube*. Otro indicio en la misma escena, que también maneja el humor, es cuando el *dealer* se está yendo de la casa de Adam, le pide pasar al baño y Adam le miente (el espectador aún no lo sabe) diciendo que no está en condiciones, y el *dealer* se asombra dado que la última vez que estuvo allí, sucedía lo mismo. Más tarde, el espectador descubrirá que ¡un vampiro, no necesita tener baño en su casa! Y tal vez el indicio fundamental de esta escena sea el pedido de Adam al *dealer* de una bala de plata con la parte central hecha de una madera particular. Este es el indicio que luego revelará la condición real de

Adam, y al mismo tiempo indicia parte de lo que será el conflicto dramático de la película: Adam, un vampiro inmortal, quiere matarse porque no soporta seguir viviendo en el mundo, tal cual está, pero su amor por Eve, en principio, se lo impide. Por último, los nombres de los personajes, Adam e Eve, son indiciales, dado que remiten a lo que consideramos es la línea conceptual que domina el relato de principio a fin (véase luego “intencionalidad última”): relato fuertemente alegórico donde los vampiros aparentan ser humanos, por una razón fundamental: son la representación de la humanidad, son Adán y Eva, que intentan sobrevivir en un mundo que no les da demasiado incentivo para hacerlo, dado que observan que los *zombies* (humanos, para estos personajes) están destruyendo el planeta.

Nivel de las acciones

Dice Barthes que al análisis estructural no le interesa definir al personaje en términos de esencia psicológica, como ser, sino como *participante* de una esfera de acciones que le son propias. En un relato existen muchos *actores*, o sea agentes que llevan a cabo acciones, pero sólo ciertos actores son actantes, es decir aquellos que cumplen funciones particulares, que comparten una cierta cualidad característica y que establecen relaciones especiales entre sí dentro del relato.

Greimas, entonces, va a describir y clasificar personajes no por lo que son sino por lo que hacen. Importa, entonces, la función que cumple el actor dentro de un relato, que lo convertirá en un actante. No todos los actores narrativos son calificados como actantes. Sólo aquellos que cumplen una determinada función dentro de la esfera de acción correspondiente. El término *actante*, se justifica porque los mismos participan de tres grandes ejes de significación, que se relacionan, a su vez, se homologan, nuevamente, con el discurso verbal. Así como en la estructura sintáctica de una oración se encuentra un sujeto del cual se predica y se le atribuye un objeto, existe un dativo, un complemento circunstancial, también en el relato han encontrado estos teóricos una relación de semejanza. Las tres grandes esferas de acción son: la del deseo, la de la comunicación y la del poder. Dentro de ellas, se analizan los actantes que se encuentran siempre de a pares: el sujeto y el objeto; el donante y el destinatario; el ayudante y el oponente.

Estas tres grandes esferas se interrelacionan y conforman una estructura paradigmática que Greimas llamó esquema actancial.

La primera categoría de actantes relaciona al sujeto con el objeto y se establece una relación de deseo. Un sujeto desea un objeto, tiene un objeto de deseo, razón por la cual el relato se organiza en torno a la búsqueda de ese objeto de deseo. La relación que existe entre esta categoría de actantes responde a la modalidad del querer.

La segunda, vincula al donante y al destinatario y se establece entre ellos y el sujeto una relación de comunicación. El donante es el actante que suministra el conocimiento respecto del objeto de deseo, que comunica al sujeto. No necesariamente es una persona. Puede serlo, pero en la mayor parte de los relatos es una instancia abstracta (la sociedad, el orgullo de un actante, el contexto histórico). A su vez, el sujeto va a salir en búsqueda de su objeto de deseo

para alguien. Es decir, actúa para conseguir algo para alguien. Ese es el destinatario de la acción, que muchas veces, coincide con el sujeto mismo. La relación que existe entre esta categoría de actantes responde a la modalidad del saber.

La tercera y última involucra al ayudante y al oponente con el sujeto. Se establece una relación de participación de estos actantes en la esfera de acción del sujeto. De este modo, para que un sujeto no logre conseguir su objeto de deseo ni fácil ni rápido, necesita de un oponente que le impida su recorrido. Se establece una relación de poder entre sujeto y oponente. Pero también, en muchos relatos, aparece el actante ayudante, que participa en el relato y contribuye a que se dé una relación de participación. La relación que existe entre esta categoría de actantes responde a la modalidad del poder.

Tomaremos como ejemplo la película *La chica danesa* de Tom Hooper (2015). El sujeto principal de la acción es Einar. Su deseo es permitir que aflore su identidad reprimida como Lili, o sea como mujer. Su búsqueda es la de la visibilización de su femineidad. Einar quiere, desea ser Lili. Desea ser mujer.

Podría considerarse como donante a la naturaleza humana entendida en su sentido amplio, no desde el punto de vista biológico, anatómico, sino desde el lugar de la elección personal que cada individuo hace de su propio ser, de su propia identidad. La película cuestiona el concepto tradicional, apelando a una apertura conceptual: lo natural es lo que existe en la interioridad humana. Y el destinatario en este caso ofrece un matiz interesante: si bien es obvio que Einar-Lili actúan para ella misma, se puede pensar a partir de la imagen final, que el sacrificio de Lili no fue solo personal. Ella abrió un camino, facilitándoles a otras personas las posibilidades de animarse al cambio.

Finalmente, es muy interesante observar en esta película la función del ayudante, que obviamente la cumple Gerda. Porque, si bien, en principio podría pensarse que casi se manifiesta como un oponente, dado que su objeto de deseo es su marido, el amor que siente por él es tan grande que, en lugar de oponerse al cambio transgénero de Einar, termina ayudándolo y aceptándolo.

Pero hay un oponente fuerte para que Einar no pueda obtener su identidad profunda y completa como Lili, el más poderoso y dramático de todos los oponentes: él mismo, aunque acompañado, por momentos, de una sociedad que no comprende su deseo de ser libre.

Completamos la ejemplificación con un cortometraje: *Vincent* de Tim Burton (1982).

Vincent tiene 7 años. Su edad constituye un rasgo funcional a la modalidad del querer, ya que un niño de esa edad no puede llevar a cabo las experiencias de un personaje de película de terror. Porque no es un niño convencional, el objeto de deseo de Vincent es ser como el actor Vincent Price, actor de numerosas películas de terror. Su búsqueda es la de vivir y experimentar sin ningún tipo de impedimento todo el desarrollo de su fantasía, es decir, ser como los personajes que encarnaba el actor Vincent Price.

El donante es el cine mismo. No hay otro modo de adquirir el conocimiento anteriormente planteado, este saber, si no es por el cine. Vincent tiene que conocer a Vincent Price a través del cine para convertirlo en su objeto de deseo. Este actante comunica al sujeto ese conoci-

miento que necesita para comenzar a actuar. El donante le ha proporcionado al sujeto un conocimiento, el de la existencia de un mundo terrorífico, en el que el sujeto se siente cómodo, a gusto, y que le facilita no tener que ser como los demás niños. El destinatario del objeto de deseo de Vincent, es él mismo. No hay otro receptor de sus deseos.

El oponente es la madre de Vincent, que se opone, por razones de orden lógico, a que un niño de siete años se comporte como un adulto y al mismo tiempo haga numerosas travesuras que le perturban el orden establecido en la casa. Ella es la que detenta el poder, e impide que el sujeto se encuentre con el objeto de su deseo. Y Vincent no tiene ayudantes, porque sólo él desea ser como Vincent Price. No hay otros personajes *solidarios* con el sujeto.

Hasta aquí, la primera parte del estudio del análisis estructural del relato aplicado a la narrativa audiovisual.

Referencias

Bibliografía

- Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine. A-Z*. Buenos Aires: La Marca.
- Barthes, R. (1982). Introducción al análisis estructural de los relatos. En Levi-Strauss, Barthes, Moles y otros. *El análisis estructural*. Buenos Aires: CEAL.
- Klein, I. (2009). *La narración*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal Ediciones.
- Sarchione, A. (2001). Primera parte: El arte narrativo. En Pampillo, G, Sarchione, A., Méndez, A., Albajari, A., Di Marzo, L. *Permítame contarle una historia: narración e identidad*. Buenos Aires: EUDEBA.

Filmografía

- Dans l'obscurité (En la oscuridad)*. Dir. Jean Pierre y Luc Dardenne, en *Chacun son cinéma*. 2007.
- Rear window (La ventana indiscreta)*. Dir. Alfred Hitchcock). 1954.
- The danish girl (La chica danesa)*. Dir. Tom Hooper). 2015
- Vincent* (Dir. Tim Burton). 1982.
- Quartier de la Madeleine* (Dir. Vincenzo Natale, en *Paris je t'aime*). 2006.
- Only lovers left alive (Sólo los amantes sobreviven)*. Dir. Jim Jarmusch). 2013

CAPÍTULO 5

Estudio del relato audiovisual desde el punto de vista narratológico

Parte II: procedimientos discursivos

Rosa Matilde Teichmann

Nivel de la narración

En el capítulo IV “La narración”, apartado I “La comunicación narrativa”, Barthes (1966) comienza diciendo: “Así como existe, en el interior del relato, una gran función de intercambio (repartida entre un dador y un beneficiario), también, homológicamente, el relato como objeto es lo que se juega en una comunicación: hay un dador del relato y hay un destinatario del relato” (p.32). A partir de aquí, Barthes va a trabajar con una de las concepciones fundamentales que aportó el estructuralismo: distinguir entre la noción de autor y narrador, entre persona real e instancia organizadora virtual del relato (luego diferenciaremos los conceptos de agente focalizador y narrador). Su preocupación radica en encontrar los signos de *narratividad* que constituyen, efectivamente, el nivel de la narración, ese “conjunto de operadores que reintegran funciones y acciones en la comunicación narrativa articulada sobre su dador y su destinatario” (p.36). Esto significa que prestará atención al modo en que se manifiestan las formas del discurso, teniendo en cuenta la previa construcción de la historia.

Pero no nos atendremos a los planteos de Barthes, sino a los de Todorov (tal como él mismo anticipa) junto con los de Genette, para clarificar este pasaje fundamental de la historia al discurso, y tener entonces una visión global de este tipo de análisis, que abre, según nuestro criterio, lo repetimos, a las opciones de desarrollo creativo y por lo tanto, escritural.

Partiremos de Todorov, quien en su texto “Las categorías del relato literario” (1977) se referirá al proceso de pasaje de la historia al discurso como un proceso mediante el cual el narrador establece códigos para que el receptor reciba el relato.

Separaremos los procedimientos del discurso en tres grupos: el tiempo del relato en el que se expresa la relación entre el tiempo de la historia y el del discurso; los aspectos del relato o la manera en que la historia es percibida por el narrador y los modos del relato que dependen del tipo de discurso utilizado por el narrador para hacernos conocer la historia (1977,174).

Pero será Genette en su libro *Figuras III* (1989) quien profundizará los planteos de Todorov (las “deformaciones temporales”) y los sistematizará con su formulación propia. Frente a la postulación de Todorov, quien hace la diferenciación entre historia y discurso, Genette incorpora el concepto de narración, como “la situación en la que el relato se emite” (Sarchione, 2001, 32), es decir el acto productor, “que va desplegando simultáneamente la historia y su relato [...] Los recursos discursivos -tiempo, aspecto y modos del relato- serán definidos como relaciones entre estas tres instancias” (p. 32).

El recorrido a llevar a cabo, a partir de ahora, pivotará entre ambos autores.

Todorov separará los procedimientos que lleva a cabo el discurso en tres grupos que responden, en este caso, a una nueva homologación entre la narración y el verbo como categoría gramatical desde la cual parte la vinculación. Así, en el estudio verbal, se presentan tres variables fundamentales:

- el tiempo, que indica la relación entre la simultaneidad (presente), la anterioridad (pasado) y la posterioridad (futuro). En el relato se estudiará, entonces, el modo en que se manifiestan acciones manteniendo o alterando el orden natural de los acontecimientos o vinculándolos con los que se sucedieron anteriormente o sucederán a posteriori.
- el aspecto verbal, que indica el posicionamiento del emisor respecto de la acción. El emisor imprime un matiz a su enunciación verbal. Ejemplo: acción perfectiva (terminada, como por ejemplo el pretérito perfecto simple del modo indicativo) o imperfectiva (durativa, como por ejemplo el pretérito imperfecto del modo indicativo). En el relato, se trata de observar cómo se presenta una acción desde el lugar de los saberes y percepciones de quien emite u organiza el relato. La perspectiva desde la cual se cuenta una historia. La relación entre un hecho y lo que se percibe de ese hecho. El matiz que permite que la historia se cuente desde distintas perspectivas.
- el modo verbal, que indica cómo elige mostrar la acción el emisor (realidad, deseo, orden). Se verá luego que esta categoría gramatical tiene sus dificultades para ser trasladada de modo direccional al relato, por lo que en esta variable se plantearán las posibilidades del relato tanto de mostrar como de contar, y desde la perspectiva del *contar* se estudiará otra variable concomitante que es la de la voz narrativa (Genette), es decir, en qué figura recae la tarea de narrar la historia, qué tipo de narrador será el encargado de llevarla adelante.

Estudiaremos a continuación los procedimientos discursivos según Todorov, que involucran entonces, los vínculos entre historia y discurso.

1- TIEMPO

Se estudia *la relación* entre el tiempo lineal de la historia y el tiempo del relato, relación que va a modificar el tiempo cronológico de la historia con alteraciones diversas, va a distribuir el tiempo de la historia, de algún modo, en el tiempo del relato.

Para Genette, hay tres alteraciones o distorsiones temporales posibles que vamos a trasladar al relato audiovisual: orden, duración y frecuencia.

Respecto del **orden**, existe un tiempo base, que funciona como un recorrido del cual pueden partir diferentes anacronías, evidentemente, distorsiones del orden natural de los acontecimientos. A diferencia de lo que sucede en la vida, que no puede ni retroceder ni adelantar su curso, en los relatos es posible la existencia de anacronías, creadas, justamente, para dosificar las informaciones que recibirá el receptor (lector, espectador), para generar su interés y para crear en él diferentes sensaciones y reacciones. Tanto el dar una información adelantada para el curso de los hechos narrados o ir hacia el pasado, distancia al receptor narrativo del tiempo base, generándole estados emocionales diversos.

Las dos alteraciones son denominadas analepsis y prolepsis, y traducidas al lenguaje audiovisual son los llamados flashback y flashforward. Justamente, desde la narrativa audiovisual, hay una reflexión interesante para llevar a cabo: los relatos ficcionales generan una sensación temporal de presente continuo. No así los relatos literarios, que manejan, con mucha frecuencia, un tiempo verbal base que es el pasado. Los cuentos tradicionales demuestran cómo la narración está ligada a un hecho que ya ha sucedido. El “había una vez”, de algún modo, genera una sensación distanciante del aquí y el ahora en que vive el lector o receptor. Y por más que el relato literario esté escrito en tiempo verbal presente, de todos modos, se percibe como pasado. En cambio, la narrativa ficcional audiovisual, genera en el espectador una sensación diferente por el enorme grado de iconicidad de la imagen audiovisual: la de estar presenciando en el mismo presente en el que se está inserto, la realidad narrada, y por más que el relato audiovisual marque a través de recursos diferentes, como por ejemplo un personaje o voz en off diciendo que lo que se va a ver y escuchar ya ha sucedido, de todos modos, la percepción es la misma. Gaudreault y Jost hablan de “actitud ficcionalizante” que es aquella que nos hace pensar que lo que tenemos delante de nuestros ojos en pantalla, está pasando aquí y ahora. La actitud ficcionalizante, nos invita a considerar como un “estando ahí esos haber estado ahí” que son todos los objetos que se han mostrado delante de la cámara (Gaudreault y Jost, 1995, 41).

Analepsis: es la anacronía que tiene carácter retrospectivo. Hay relatos literarios y cinematográficos que se construyen sobre la analepsis y otros que las incorporan en el decurso de la acción. A los primeros se les puede llamar relatos analépticos. Daremos algunos ejemplos.

La película *Carol* de Todd Haynes (2015) presenta una estructura analéptica absolutamente justificada: Therese tiene que tomar una decisión y para eso necesita un tiempo retrospectivo, que le haga recordar su relación con Carol, en función de poder llegar a tomar esa decisión. Therese necesita comprobar que es capaz, que puede y que quiere convivir con Carol, y así desafiar los códigos sociales y culturales de su época. Incluso, desde el punto de vista de la

estructura, desde el ordenamiento particular de los hechos, el narrador decide, aproximadamente en la mitad de la película, recordarle al espectador que Therese está recordando. Nos referimos a una excelente escena en la que se ve cómo Therese regresa por la noche a su casa -después de haber estado en la de Carol- en tren, y mira por la ventanilla, que, por un fundido encadenado, se transforma en la ventanilla del auto en el que ella, en el relato inicial, en el tiempo base de la película, se está dirigiendo a una fiesta. Desde ese tiempo base aflora su recuerdo y su reflexión. Pero en el momento referido, se produce una situación metadiscursiva (el espectador se preguntará acerca del status ficcional de la película que está viendo) ya que Therese está mirando desde la ventanilla del auto en el que va, nada más y nada menos, que su propio recuerdo. Y lo compartirá con el espectador.

Pero si existe una película prototípica respecto de su estructura analéptica, esta es *Citizen Kane* de Orson Welles (1941), dado que dicha estructura responde al postulado que da coherencia conceptual a la película y que podría enunciarse, sintéticamente, a modo de sentencia, de este modo: la verdad es difícil de conocer. La película va a mostrar una historia que busca conocer el significado de una palabra, como excusa para conocer la vida de una persona ya muerta, y sus misterios. Pero el acercamiento a esa vida no permite acceder al conocimiento profundo sobre la misma. Es necesario reconstruirla, y en ese proceso, la búsqueda de una verdad única y absoluta no es posible, dado que cada personaje participante ve la realidad desde una óptica diferente. La imagen del rompecabezas que intenta armar Susan Alexander en Xanadú, actúa como idea matriz de la película. Las piezas deben encajar, pero no es posible lograrlo. Sin embargo, la película proporciona una interesante respuesta al espectador. Una película realizada en los primeros años de vida del cine, y dirigida por un joven excepcional, aunque principiante. La inteligencia de Welles lo lleva a darse cuenta de la potencialidad expresiva del nuevo medio artístico con el que está trabajando y decide homenajear al espectador, único receptor de esa verdad que los personajes no lograron descubrir. Sólo el espectador escuchará "Rosebud" en un principio, y sólo el espectador tendrá la revelación concreta y en simultáneo metafórica de su significado. Entre ambas, una cantidad de analepsis introducidas por diferentes personajes que aluden a distintos aspectos y momentos de la vida de Kane, que complejizan el abordaje de la realidad, para demostrar que esa realidad es una construcción subjetiva, y que no puede conocerse en su totalidad. Sin embargo, la respuesta interesante es que el arte permite un acercamiento a esas verdades absolutas, que la vida deliberadamente no ofrece. Así, para mostrar tantos aspectos diversos del personaje, pero ninguno llevando hacia esa verdad buscada, la estructura analéptica adquiere un carácter necesario y funcional.

Prolepsis: es la anacronía que tiene carácter prospectivo. Es la alteración en la que el relato se adelanta, anticipa sucesos en relación a los que se cuentan en el tiempo base. Tal como plantea Genette, se manifiesta mucho menos frecuentemente en la narrativa occidental. No hay que confundir flashforward con imaginaciones de personajes. El recurso tiene un objetivo narrativo fundamental: perturbar al espectador al serle suministrada una información cuyo vínculo causal con la diégesis es difícil de determinar. Sólo la constatación audiovisual

o elidida de esa información, confirma el carácter proléptico de lo visto y/o escuchado. Daremos dos ejemplos cinematográficos.

En 2001. *Una odisea en el espacio* de Stanley Kubrick (1968), en la primera secuencia llamada “El amanecer del hombre” aparece un flashforward que contiene un valor fundamental para la comprensión de la película. En su esfuerzo por demostrar la teoría de que la humanidad nace gracias a la aparición de extrañas fuerzas extraterrestres simbolizadas en el famoso *monolito* negro, la película muestra el paso de la animalidad a la humanidad a través de la inteligencia, aplicada al desarrollo de la herramienta, necesidad básica para la futura supervivencia teñida de violencia. El mono, después de conectarse con la energía del monolito, desarrolla el pensamiento lógico y así observa que un hueso de tapir puede convertirse en arma para matarlo, y poder comérselo. Mientras se escucha la emblemática composición de Richard Strauss “Así hablaba Zaratustra”, el espectador observa cómo el mono adopta la postura bípeda al tiempo que golpea con fuerza un resto de tapir, con uno de sus huesos, y en ese momento, aparece el flash forward: un tapir cayendo muerto. El mono continúa con su actividad, la película continúa mostrando nuevamente el espacio natural casi desértico, hasta que se llega a ver a los monos comiendo carne, cuando hasta el momento se los había visto comer hierbas y convivir pacíficamente con sus amigos tapires. El espectador puede inferir, a partir de que ve a los monos en evolución comiendo carne, que se ha concretado narrativamente lo que vio en el flashforward, que refuerza la idea de final de una etapa y comienzo de otra.

Otro ejemplo, más complejo, es el de *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino (1994). La primera escena constituye un flashforward. Su identidad narrativo-temporal será descubierta recién en el final de la película. De este modo, la utilización de esta anacronía contribuye a la perturbación del espectador, quien no vuelve a ver a los personajes que actúan en ella justamente hasta el final, cuando se repite la escena, pero mostrada desde otro ángulo, y se la relaciona con los protagonistas. También se acentúa el grado de perturbación ocasionado por la utilización de este flashforward, porque inmediatamente después de la escena inicial en el bar, suceden otras que no guardan ningún tipo de relación con esta. Cabe aclarar, en el caso de esta paradigmática película, que su estructura, su ordenamiento temporal, obedece a una intención clara de descronologizar la linealidad convencional de muchos relatos de ficción. Y responde a un planteamiento relacionado con la capacidad de narrar innata, natural en el ser humano: así como el relato oral, espontáneo, generalmente no respeta un orden cronológico lineal y se deriva por líneas secundarias que se entremezclan caóticamente con la línea narrativa principal, creemos que lo mismo intentó llevar a cabo Tarantino con su película. Por lo tanto, podría calificarse a esta película como de una estructura analéptico-proléptica, absolutamente funcional a la intención conceptual que la domina: *Pulp fiction* alude a una literatura de baja calidad, de carácter muy popular, que, se asemeja, en algún sentido, al posicionamiento del emisor del relato oral sin cuidado formal.

Comparar la duración de un relato con la de la historia que cuenta es una operación más escabrosa, por la sencilla razón de que nadie puede medir la duración de un relato. Lo que llamamos espontáneamente así no puede ser,

como hemos dicho, sino el tiempo necesario para leerlo pero es demasiado evidente que los tiempos de lectura varían según los casos singulares, y que al contrario que en el cine o incluso en la música, acá nada permite fijar una velocidad normal a la ejecución (Genette, 1989, 144).

Así comienza el capítulo que Genette le dedica a la **duración o velocidad**, es decir a otro aspecto de la vinculación compleja entre lo que Todorov ha observado como la relación entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia. Genette observa que la duración en el cine no presenta el mismo problema que en la literatura. De todos modos, repararemos en las particularidades de esta relación en las diferentes variables que desarrolla. Como hasta ahora, el estudio, en este caso de la duración, ayudará a pensar en nuevas opciones de estructuración del relato, una vez construida la historia.

Genette se refiere en primer lugar a la **escena** como manifestación de una relativa isocronía, es decir, una paridad temporal. Implica que la duración del tiempo de una acción de la historia se corresponde con otra igual en el tiempo del relato, en lo que sería una manifestación dramática dentro de la narrativa escrita, o sea un diálogo entre personajes. Es la representación pura de acciones, sobre todo a través del diálogo. Pero Genette aclara que ni siquiera se podría hablar, en sentido estricto, de isocronía, dado que el tiempo de lectura de ese diálogo sumado al modo en que los personajes manejarían la velocidad temporal con que ese diálogo sería proferido, no implicaría una igualdad temporal entre tiempo del relato y tiempo diegético. Y si bien Genette plantea que en el cine este problema no está, también es interesante pensar que cualquier escena audiovisual, unidad narrativa básica, también tiene variaciones de velocidad: el sólo hecho de la existencia del montaje, estaría haciendo pensar en la relativa isocronía entre tiempo de la historia y su manifestación en el relato. Habitualmente hay un tiempo elidido (como se verá más adelante) entre plano y plano que no permitiría pensar en la isocronía en términos rigurosos. Por lo tanto, la escena, si bien con mayor grado de isocronía, presenta junto con la pausa, el resumen y la elipsis el paradigma de las anisocronías planteado por Genette, que ayuda a comprender el valor organizativo estructural, respecto de lo que puede pensarse como *ritmo* narrativo. (p.145 -146).

En función de una mejor comprensión de la significación del ritmo narrativo que implica opciones tanto de dilatación como de compresión temporal, una bella narración de Eduardo Galeano, "Los juegos del tiempo" (2004, 5), contribuye a esta propuesta conceptual:

Dizquedicen que había una vez dos amigos que estaban contemplando un cuadro. La pintura, obra de quién sabe quién, venía de China. Era un campo de flores en tiempo de cosecha. Uno de los dos amigos, quién sabe por qué, tenía la vista clavada en una mujer, una de las muchas mujeres que en el cuadro recogían amapolas en sus canastas. Ella llevaba el pelo suelto, llovido sobre los hombros. Por fin ella le devolvió la mirada, dejó caer su canasta, extendió los brazos y, quién sabe cómo, se lo llevó. Él se dejó ir hacia quién sabe dónde, y con esa mujer pasó las noches y los días, quién sabe cuántos, hasta que un ventarrón lo arrancó de allí y lo devolvió a la sala

donde su amigo seguía plantado ante el cuadro. Tan brevísima había sido aquella eternidad que el amigo ni se había dado cuenta de su ausencia. Y tampoco se había dado cuenta de que esa mujer, una de las muchas mujeres que en el cuadro recogían amapolas en sus canastas, llevaba, ahora, el pelo atado en la nuca.

¿Qué relación temporal se establece entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato en este cuento? Una oración sintetiza la idea: "Tan brevísima había sido aquella eternidad". Se infiere entonces que existió una historia que duró mucho tiempo, pero que fue sintetizada en un relato muy corto. Es decir que el tiempo del relato, es breve, pero el tiempo de la historia, largo.

Por lo tanto, observaremos ahora las siguientes anisocronías o disparidades temporales planteadas por Genette

Pausa o pausa descriptiva, es la descripción que emprende el narrador, deteniendo la acción e interrumpiendo la duración de la historia. Un ejemplo literario permite comprender su alcance. El cuento breve "A la deriva" de Horacio Quiroga (1985, 74), está contado a través de una sucesión de acciones que se desarrollan con gran rapidez, con sólo un diálogo, lo que implica que es un cuento construido con escenas, que facilitan un ritmo ágil, rápido, donde no hay lugar para la pausa. Y está muy bien que así sea, porque en este cuento se cuenta la rápida descomposición de un ser humano que oscila entre la vida y la muerte, producto de la intempestiva mordedura de una serpiente. Por esta razón el cuento no tiene descripciones que retarden la acción. Pero es sumamente significativo que, a partir de que Paulino se lanza "a la deriva", es decir, decide subirse a un bote y dejar que la corriente lo lleve, también, decide, inconscientemente, dejarse morir. Es allí donde el narrador, estratégicamente, coloca una pausa descriptiva. En el momento en que el lector desea saber qué sucede con Paulino, si sigue vivo, si se salvará o no, el narrador describe detalladamente el entorno natural, solidario con el personaje, presentando un aspecto fúnebre y sombrío, y la utilización de este recurso permite retardar y de algún modo manipular, los deseos del lector que desea saber qué sucede con Paulino. Así, cuando la pausa termina, Paulino se encuentra en manos de la muerte. La pausa detuvo la narración, así como en la historia se detuvo la vida del personaje.

Este ejemplo literario demuestra cómo a través de la pausa descriptiva, los hechos principales de la historia están detenidos, lo que implica que el tiempo de la historia es corto o nulo (tal como plantea Genette) y el tiempo del relato, largo.

En el *Cine de modalidad narrativa clásica*⁴, generalmente la pausa descriptiva es utilizada con una doble función: por un lado, aporta información necesaria para conocer al personaje y su contexto; por otro, contribuye a generar expectativa ya que la pausa diegética involucra un detenimiento de la historia que el espectador desea seguir. Es decir, entonces, que actúa como mecanismo discursivo de generación de tensión dramática. Se podría vin-

⁴ Denominamos *cine de modalidad narrativa clásica* a un modo particular de narrar anclado en la lógica causal, la explicitación de información y el avance temporal, básicamente, y *cine de modalidad narrativa contemporánea*, al que utiliza una lógica de carácter sumatorio o asociativo, que oculta deliberadamente información y presenta estancamiento temporal. Estas modalidades serán citadas a lo largo de este libro y desarrolladas específicamente en uno de los artículos presentes en el anexo final.

cular en este sentido con la catálisis, que no necesariamente es una pausa descriptiva, pero que comparte con ésta su carácter retardatorio.

Dice Aumont que en la pausa descriptiva (dilatación)

La duración del relato es superior a la de la historia. Es raro que este tipo intervenga en toda la duración de un film pero resulta muy frecuente en el seno de algunas secuencias: prolongación del suspense al final de un film policial, de una persecución en un film de terror; o bien pausa descriptiva y espera como la que pone en espera Sergio Leone en 'Erase una vez en el oeste (1969)' (2006, 69).

La pausa descriptiva se da cuando el tiempo se detiene en la historia mientras que la descripción continúa de forma detallada. Un ejemplo en el film podrían ser los planos iniciales de una secuencia que introducen al espectador a un decorado o un escenario. Tanto Henderson como Chatman consideran que la pausa descriptiva es una categoría problemática para el cine, porque incluso planos simplemente descriptivos de un paisaje, a menudo de forma encubierta sirven para hacer avanzar el relato (Stam, 1999, 143).

De acuerdo a lo planteado por Stam, citaremos entonces, el comienzo de *Apocalypse now* de Francis Ford Coppola (1979), donde el tiempo del relato se "dilata" y permite generar expectativa respecto de la relación entre espacios: la habitación de Willard es tan caótica como la zona de guerra, y esta dilatación temporal manifiesta, lo que permite básicamente, es adentrar al espectador a la conciencia del personaje. La asociación entre el ventilador de techo y las aspas del helicóptero, hacen pensar que la guerra todavía está dentro del personaje, que el horror no terminó. Obviamente, esta escena actúa también indicialmente. En definitiva, se pensó en que el tiempo del relato dure más que el de la historia, desde el lugar de lo que sucede dentro del tiempo base, que es el de la habitación de Willard, para que el espectador tenga un primer acercamiento audiovisual al mundo interno del personaje, hartado ya de la guerra, y afectado profundamente por ella, pero a punto de tener que restablecerse, para comenzar una vez más.

En el *cine de modalidad narrativa contemporánea* sucede algo particular: hay una apariencia de pausa permanente, de dilatación temporal que obstaculiza la aparición de la historia. La sensación es la de que los hechos de la historia están detenidos, pausados. Podemos citar como ejemplo la paradigmática escena de la película *Persona* de Ingmar Bergman (1966), donde Alma cuenta la historia de Elizabeth sobre un plano de esta última y posteriormente se repite exactamente lo mismo, pero sobre un plano de Alma. El tiempo de la historia está detenido en pos de que se duplique el tiempo del relato. La intención es clara: es la historia de dos mujeres que se están mirando en un espejo, una se descubre en la otra, la historia de una hace comprender la historia de la otra. Otro ejemplo es el del final de la película *Ida* de Pawel Pawlikowski (2013), dado que podría interpretarse que el tiempo de la historia es breve, pero el relato se obstina en no terminar y dejar a Ida caminando hacia el espectador, tal vez para que éste

reflexione acerca de su destino y su decisión. El mismo final aparece en la película argentina *La patota* de Santiago Mitre (2015).

La elipsis, no presenta el mismo grado de complejidad que la pausa descriptiva. Si esta última implicaba el detenimiento de acontecimientos que tuvieron lugar en la historia, la elipsis indica la ausencia de los mismos, es decir que deliberadamente no se narran los hechos. La historia avanza, pero hay hechos que se silencian, se eliden. Por ejemplo, en *El ciudadano* hay elipsis, entre la escena en el periódico, cuando los periodistas ven el noticiero, y la escena de Thompson entrevistando a Susan Alexander. Hay elisión de tiempo narrativo. Es decir que si bien el espectador no ve lo que sucede en la historia, porque está suprimida, el relato avanza igual.

En realidad, el lenguaje cinematográfico avanza a través del uso constante de elipsis, siempre se elide tiempo narrativo. Pero el cine de modalidad narrativa contemporánea gusta menos del uso de la elipsis, por su tendencia al bajo nivel de montaje, utilizando frecuentemente planos secuencia, o planos dilatados en su duración. En el cine de Bela Tarr puede apreciarse esta tendencia. El cortometraje *Prologue* (2004) es un ejemplo de un relato sin elipsis².

Por último, el **resumen** o el “summary” o relato sumario según Genette, involucra una condensación del tiempo del relato en relación con el tiempo de la historia. Si la pausa es una detención del tiempo de la historia, el resumen es una condensación. Si en la pausa el tiempo de la historia es corto y el del relato es largo, aquí sucede lo contrario. Tal vez el mejor ejemplo que revela esta anisocronía sea la famosa secuencia de los desayunos de *El ciudadano*, dado que lo que se advierte, desde el punto de vista de la duración, es que han pasado varios años de matrimonio, tal vez rápidamente, pero las huellas que han dejado son muy fuertes. En poco tiempo se logra condensar el desgaste de un matrimonio. Es interesante observar cómo esta secuencia fue homenajeada en la película *El artista* de Michael Hazanavicius (2011), justamente para demostrar también el poder de economía narrativa que posee el lenguaje audiovisual, cómo con pocos recursos, se puede expresar mucho. En el caso de esta última película, el homenaje tiene un tono humorístico, dado, sobre todo por la presencia de tres estatuillas que se encuentran al fondo de la escena, y que van desapareciendo a medida que el tiempo va avanzando.

Otro ejemplo de resumen cinematográfico, lo constituye el comienzo de *Melancholia* de Lars Von Trier (2011), donde se verán las imágenes fundamentales que después darán sentido narrativo a la película. El “Preludio de la muerte de amor de Tristán e Isolda” de Wagner es la base musical sobre la cual se resume visualmente a través de una poética prolepsis, lo que se desarrollará posteriormente.

Estos conceptos no se presentan divorciados de los planteados anteriormente en el nivel de las funciones y las acciones. Un relato que presenta elipsis y resúmenes, necesariamente tendrá que utilizar indicios para que el espectador esté atento al desarrollo vertiginoso de los hechos; en un relato moroso, que haga uso de pausas descriptivas, se pretenderá que el espectador repare en detalles informantes, en catálisis, que posiblemente den cuenta de una necesi-

² Véase artículo “*Prologue*: una aproximación a la narrativa contemporánea en relación con el cine clásico”, de Rosa Teichmann, en *Anexos*

dad de retratar personajes en profundidad, o de generar lo que llamamos clima, es decir fuertes impresiones en el espectador, producto de la optimización de la mayor cantidad de recursos audiovisuales (desde la observación de detalles en la corporalidad de los personajes, hasta usos de recursos tales como la sonoridad o la iluminación, por ejemplo, que pueden dar como resultado una imagen audiovisual de carácter poético). Dice Genette: “Un relato puede prescindir de anacronías pero no puede existir sin anisocronías, o si se prefiere (como es probable) sin efectos de ritmo” (p.146).

La última alteración temporal planteada por Genette es la **frecuencia**, es decir, la cantidad de veces que un hecho aparece en el discurso y su relación con las veces en que sucede en la historia. Así, señala tres modos de esta relación: el singulativo, el repetitivo y el iterativo. Estos modos pueden involucrar a un relato completo o presentarse en alguna de sus partes.

El modo singulativo es el más frecuente, dado que presenta una vez en el relato lo que sucedió una vez en la historia. “En realidad, el relato singulativo no es exactamente el de un acontecimiento único, sino el de una paridad en relación con las veces que un hecho se produce en la historia y el número de veces en que lo toma a su cargo el relato” (Sarchione, 2001, 43). El momento en que muere Kane se presenta una sola vez en el relato.

En cambio, en el modo repetitivo, se presentan varias veces en el discurso hechos que sucedieron una sola vez en la historia, es decir que se cuenta varias veces un mismo acontecimiento. En el cine una de las películas precursoras en la utilización de esta modalidad es *Rashomon* de Akira Kurosawa (1950), donde el asesinato del hombre y la violación de la mujer se repiten cuatro veces, solo que desde diferentes perspectivas narrativas. Diferentes personajes cuentan la historia desde su versión particular. Este es el sentido que tiene, generalmente, el uso de este tipo de distribución de informaciones en el tiempo narrativo.

El modo iterativo implica que se muestra una vez en el discurso un hecho que es habitual en la historia. En la literatura es relativamente simple demostrar que una acción es habitual para un personaje. Pero en el cine se complica mostrar la habitualidad porque se puede confundir con la singularidad. Por lo tanto, es necesario explotar los recursos que presenta la narrativa audiovisual para inferir esa idea de acción que no se produce singularmente, sino con un cierto grado de reiteración. Daremos como ejemplo un cortometraje que se ancla en la idea de rutina agobiante pero reprimida por una sociedad. *Sniffer* de Bobbie Peers (2006) cuenta la historia de un hombre que vive en una sociedad distópica, donde las personas están prisioneras de la falta de gravedad, por lo que deben usar unas pesadísimas botas que los anclan al suelo. Pero el protagonista, da un indicio fuerte de lo que será su destino, cuando, al inicio de la película, se observa cómo duerme pegado al techo, dado que se ha desprendido el mecanismo que lo sujeta a su cama. Lo iterativo en este caso, está constituido por la actitud de su mujer, quien no se sorprende del hecho, toma un gancho que ya tiene preparado, y sin mayor preocupación, lo baja y lo ata a su cama. Esta situación revela habitualidad. Se podría decir que el modo iterativo opera en esta escena y también en todo el corto, menos en dos momentos, que serán decisivos para el avance dramático. Se observa en el relato una serie de hechos, a los que se los

ve una sola vez, pero, si no se entiende que los personajes los llevan a cabo siempre del mismo modo, el corto no tiene sentido. La iteración es funcional al desarrollo del relato.

2- ASPECTO

Tal como se planteó más arriba, en el nivel de la narración se trata de observar y analizar aquellos elementos que constituyen el discurso como tal. En esta variable, y en relación con las características fundamentales que presenta el verbo, el aspecto indicará la toma de postura que adopta el narrador respecto de lo narrado, así como el emisor verbal, imprime su matiz aspectual al verbo que utiliza. Es decir, la perspectiva desde la cual se cuenta una historia, cómo se perciben los hechos narrados.

Cuando se presentan acontecimientos, se percibe el mundo desde alguna perspectiva, no existe *neutralidad* dado que siempre hay *alguien* que percibe, que mira, que escucha, que piensa el mundo de una determinada manera. Y esa manera, ese modo perceptivo es el que interesa en este momento. La percepción es un proceso psicológico con una gran dependencia del cuerpo perceptor. No perciben la realidad de la misma manera personas de diferente condición social, cultural, sexual, etaria.

Genette aclara que lo que en literatura generalmente suele llamarse *punto de vista*, y que Todorov planteó como aspecto y Puillon como *visión*, tendrá en su formulación la denominación de focalización, para no ser confundida con un carácter específicamente visual (1989, 244). Sin embargo, Genette admite la existencia de una confusión entre el saber y el ver que se acentúa en el caso del cine. En función de esta particularidad, Gaudreault y Jost trabajan un nuevo concepto que es el de la ocularización que “caracteriza la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve” (1995,140), y más adelante se van a referir también a la auricularización o punto de vista sonoro, que construye la posición auditiva de un personaje.

De todos modos, para los objetivos de este libro, nos interesa fundamentalmente el aspecto netamente narrativo, es decir, aquellas reflexiones que permitirán la concepción y escritura de un guion. Es así, entonces, que encontramos la definición de un autor llevada a cabo desde el lugar de la actividad guionística, acerca del concepto que estamos desarrollando: “La focalización es un procedimiento de administración de información por parte del guionista al espectador, una estrategia informativa para lograr un determinado efecto en el espectador” (Onaindia, 1996, 31). Qué sabe y qué decide hacer saber al lector o espectador es lo que interesa de esta instancia narradora (Onaindia deposita en la figura del guionista la labor de esa instancia a la que llamamos narrador).

Pensamos en una imagen metafórica que dé cuenta del sentido del concepto de focalización. Y la encontramos en la del diafragma de una cámara fotográfica o cinematográfica. Es un dispositivo que deja pasar la luz. Si se abre, se deja pasar más luz, esa luz, permite que se vea mayor cantidad de campo visual. En cambio, si se cierra, se verá menor cantidad de *realidad*, es decir, se verá una realidad parcializada. Del mismo modo, la focalización es una operación que deja pasar mayor o menor cantidad de información para el espectador y que involucra qué saberes manejan y obtienen los personajes sobre la historia.

En definitiva, focalización es “un estrangulamiento de la información que no deja pasar más que lo que permite la situación del narrador” (Sarchione, 2001, 49).

Genette (1989, 244-248) toma la conceptualización de Todorov y Pouillon, la reformula y plantea tres tipos de focalización, tres relaciones de conocimiento entre narrador y personaje, que pueden involucrar el relato completo, o abarcar porciones del mismo:

Focalización cero o narrador > personaje o visión por detrás: el narrador sabe y conoce más que el personaje o los personajes de modo individual. Este tipo de relación puede observarse, por ejemplo, en películas clásicas canónicas, como por ejemplo *Casablanca* de Michael Curtiz (1942), donde el espectador está ubicado en una posición de *privilegio* al tener conocimiento de los planes, las necesidades, los pensamientos, los sentimientos de los personajes. En la película, el espectador conoce a Rick, incluso conoce su pasado, sabe cuál es la duda que aqueja a Ilsa, conoce los planes de los nazis, sigue a Laszlo en su plan de abandonar Casablanca.

Focalización interna o narrador = personaje o visión con: el narrador no sabe más de lo que sabe el personaje, percibe lo que percibe el personaje, con sus mismas limitaciones. No sabe más que él. También la focalización interna puede ser variable: puede pasar de un personaje a otro. Otro ejemplo también clásico en este punto y ya nombrado varias veces es el de *El ciudadano*. Justamente, la particularidad de la película radica en el hecho de la falta de conocimiento acerca de una palabra misteriosa pronunciada por el protagonista antes de morir. Toda la película es el esfuerzo por saber, por parte de un personaje, acerca de ese misterio, que involucra la vida entera del personaje. Los diferentes personajes irán dando su visión acerca de lo solicitado por el periodista Thompson, y así la perspectiva narrativa irá variando de acuerdo a cada personaje entrevistado. Sin embargo, tal como planteamos más arriba al hablar de la variable temporal en el nivel de la narración, cuando el narrador al final muestra el trineo con la inscripción Rosebud, la focalización cambia: el narrador decide ofrecerle al espectador una información que los demás personajes no tienen. De alguna manera pone al espectador en una posición de alta consideración, ya que los esfuerzos del personaje, en la diégesis, no dieron resultado. Sin embargo, el espectador puede confiar que él es el depositario de una verdad a la que los personajes no pueden acceder. Observamos este gesto del principiante Welles, como un acto de confianza extrema en el poder persuasivo e incluso manipulador, en un sentido positivo, que el cine presenta.

Focalización externa o narrador < personaje o visión desde fuera: el narrador sabe menos que el personaje, sólo puede describir lo que ve y oye, pero no tiene acceso a ninguna conciencia. Accede al mundo de los personajes desde sus manifestaciones externas, lo que obligatoriamente, lleva a una necesidad interpretativa mayor. Una necesidad de completamiento, porque deliberadamente no se ha querido mostrar una realidad completa o bastante completa. Es decir, el espectador, en este caso, puede entrar en un estado de perturbación producto del desconocimiento adrede que el narrador ha establecido. Muchas películas de modalidad narrativa contemporánea presentan esta focalización. Ejemplificaremos con el

cortometraje ya citado de Bela Tarr *Prologue* y para clarificar el concepto formularemos una serie de preguntas orientadoras que permitirán comprenderlo.

1. ¿Qué restricciones del campo perceptivo lleva adelante el narrador del cortometraje?
2. ¿Qué saberes “deja pasar” el narrador y qué saberes permanecen ocultos?
3. ¿Qué concepción de la realidad puede inferirse a partir del corto?

Respondemos a la primera pregunta diciendo que el narrador restringe los saberes vinculados a la contextualización del cortometraje. No se sabe dónde ni cuándo transcurre. Es una primera decisión que atañe a la focalización. En segundo lugar, desindividualiza. No se sabe quiénes son las numerosas personas que forman una fila, ni tampoco para qué están en ese lugar. Se puede inferir que son marginales, desocupados, indigentes por su forma de vestir, incluso también por su actitud que revela cansancio, tristeza, desolación.

Los pocos “saberes” que deja pasar el narrador tienen que ver con que se revela finalmente el sentido de la espera: recibir una mínima vianda. O sea que la espera larga, lenta y angustiada, sólo tenía un objetivo que en otros casos no tendría semejante trascendencia.

Y finalmente, la carencia de información lleva a pensar que no todo puede saberse, no toda la realidad permite ser conocida, sin embargo, la transmisión de sensaciones y percepciones puede ser posible, pero de modo parcial, o de modo inconcluso. Es el espectador, en este caso, el que debe completar, con su pensamiento, con su interpretación, lo que deliberadamente se le muestra incompleto, acercándose con esta posición a un modelo cognitivo que descrea de la posibilidad de conocer la realidad en su totalidad.

De este modo, ofrecemos la opción de pensar la focalización como una toma de posición respecto de los modos en que la información narrativa se distribuye entre los personajes y el espectador.

3- MODO

Según Todorov, los modos del relato tienen que ver con la forma en que el narrador expone, presenta la historia, y los limita a dos: la representación y la narración, es decir, la pura mostración de acciones a través de las palabras de los personajes, o la palabra directa del narrador. Es decir que se puede mostrar a los personajes hablando por ellos mismos o a través de un narrador, contando.

Genette comienza su capítulo dedicado al modo, haciéndose la pregunta “¿Modos del relato?” Problematizando así ya desde el inicio la variable modo. El primer párrafo del capítulo dice:

Si bien la categoría gramatical del tiempo se aplica con evidencia a la continuidad del discurso narrativo, la del modo puede parecer aquí carente a priori de pertinencia: ya que la función del relato no es la de dar una orden, formular un deseo, enunciar una condición, etc. Sino simplemente la de contar una historia, por tanto, de “referir” hechos (reales o ficticios), su modo único o, al menos característico no puede ser en rigor sino el indicativo, por lo que nada más hay que

decir sobre ese asunto, a menos de estirar un poco más de lo debido la metáfora lingüística (1989, 219).

Por lo tanto, el autor acuñará dos nuevos conceptos para explicar lo que considera una necesidad: la de definir de qué manera, cómo se cuenta. Hablará de distancia, para referirse a lo que Todorov llama específicamente “modo” y de “perspectiva”, para lo que Todorov refirió como aspecto. Sin embargo, como veremos, agregará una nueva variable a las tres ya planteadas que homologan el estudio de la narración al estudio del verbo, que es la de voz narrativa.

La distancia, remite a la ya conocida diferenciación entre mostración y narración, y Genette acude, como ya hemos visto, a Platón, al libro III de la República, donde diferencia dos modos de narrar: lo que llama diégesis, o sea el relato puro, y lo que llama mimesis, o sea el relato a través de acciones representadas por actores, que imitan las acciones humanas. Así, dice Genette, el relato puro es más distante que la mimesis, porque dice menos y de forma más mediata.

En este momento se hace imprescindible recurrir a la teoría fílmica narratológica para observar cuáles son sus planteos respecto de los llevados a cabo por los narratólogos literarios. Recurrimos entonces a Gaudreault y Jost quienes en el capítulo “Cine y relato” de su libro *El relato cinematográfico*, en el apartado “Narración y mostración” aclaran que *narración* involucra “un discurso en el que localizamos-con mayor o menor facilidad, como siempre-, a un narrador, esa instancia que nos proporciona informaciones sobre los sucesivos estados de los personajes, en un orden dado, con un vocabulario escogido, y que nos transmite, más o menos su punto de vista” (1995, 33). E inmediatamente después aluden a otro modo tan importante como la narración, de transmitir informaciones narrativas: la mostración, la cual “consiste en privilegiar, eliminando completamente al narrador del proceso de comunicación, la reunión en un mismo “terreno” [...] de los diversos personajes del relato. Para ello, se recurre a actores cuya tarea será la de hacer revivir, en directo, ante los espectadores, las diversas peripecias que supuestamente han vivido los personajes que personifican” (p.33). Es la mimesis platónica, es la “mostración”.

Los autores toman como ejemplo la famosa vista Lumière *El regador regado* (1895) y se preguntan a continuación

¿Dónde situar nuestro relato-origen, la película *El regador regado*, en el campo de estas formas de lo narrativo? ¿Encaja dentro de la mostración [...] ya que implica, de la misma manera que el relato escénico, una representación de la acción a través de los personajes? ¿O encaja más bien dentro de la narración, puesto que, al igual que el relato escrito, parece llegar al espectador a través de una instancia intermediaria [...]? (p.33 -34).

La respuesta a esta pregunta es compleja. La sintetizaremos diciendo que hay muchas diferencias entre el teatro y el cine, empezando por la simultaneidad entre presentación y recepción del espectador, la intermediación de la cámara que modifica la percepción sobre la representación de los actores. Aquí radica lo nodal de esta propuesta: esa cámara está dirigida por

una instancia superior, que según los autores sería el equivalente cinematográfico del narrador literario. “Gran imaginador” según Laffay, “narrador invisible”, “narrador implícito”, “enunciador” (p.34). Justamente, en el capítulo siguiente, comienzan diciendo que

no hay relato sin instancia relatora. Pero la película es muy distinta de la novela en la medida en que puede *mostrar* las acciones sin *decirlas*. En el régimen de la mostración, propia del régimen escénico [...] está claro que la instancia discursiva aparece menos clara que en el relato escrito. Los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos. Sensación errónea puesto que sin una mediación previa, sea cual fuere, no tendríamos película y no veríamos ningún acontecimiento (p 47).

Entonces, concluimos en que más allá de que el cine comparta las naturalezas diegéticas y miméticas, el acto narrativo implica siempre la presencia de una instancia organizadora, una abstracción conceptual, que permite la transformación de la historia en relato, al que también aludiremos como enunciador fílmico. “El narrador fundamental responsable de la comunicación de un relato fílmico, podría asimilarse a una instancia que, manipulando las diversas materias de expresión fílmica, las ordenaría, organizaría el suministro y regularía su juego para transmitir al espectador las diversas informaciones narrativas” (p. 63). Las manifestaciones de esta instancia son diversas y complejas en el cine. El narrador implícito o el gran imaginador es el que ‘habla’ cine a través de las imágenes y los sonidos, y se podría hablar de un narrador explícito que es el que relata con palabras, es una figura concreta que aparece en la narrativa audiovisual de diferente modo, como se verá más adelante.

Volvemos en este punto a las fuentes literarias narratológicas para vincular el concepto de voz con el de narrador. Genette comienza el capítulo “Voz” con el subtítulo “instancia narrativa” y la define como el acto productor del acto narrativo, es decir la “narración”. Este acto involucra necesariamente huellas, indicios de ese acto productor, que van a involucrar la presencia de lo que se llama el narrador y sus relaciones con la historia que cuenta. Una de esas huellas es la que Genette analiza en su apartado “Persona”. Aquí, va a aludir al problema que se produce en la literatura respecto del uso de las personas gramaticales y su identificación con la figura de un narrador. En primer lugar, Genette aclara que la narración en primera persona es confusa, ya que puede involucrar la voz del narrador como la voz de un personaje narrador, y concluye planteando que, en realidad, toda narración está escrita en primera persona virtual. “En la medida en que el narrador puede intervenir en todo momento *como tal* en el relato, toda narración se hace, por definición, virtualmente, en primera persona [...] La verdadera cuestión es la de si ha tenido o no el narrador la ocasión de emplear la primera persona para designar a uno de los personajes” (p. 299). Entendemos que Genette alude aquí a lo que hemos visto en Gaudreault y Jost como la figura del “gran imaginador” o “narrador implícito”, y a continuación, una vez saldada esta cuestión, se introduce en las opciones de clasificación de la operativa de ese gran narrador que puede desarrollar el relato a través de un narrador que esté ausente de la historia que cuenta, al que llamará narrador heterodiegético, o un narrador presente como personaje en

la historia que cuenta, o narrador homodiegético, y dentro de este último señala al narrador que protagoniza su relato y lo llama autodiegético y al que es un testigo del mismo.

Stam interviene aquí en nuestro desarrollo para aludir a la voz narrativa en el cine:

mientras el asunto de una voz narrativa en el cine o sus equivalentes no verbales, es un problema extremadamente difícil que todavía está siendo debatido, la falta de acuerdo sobre la categoría de la voz no disminuye el valor de la aproximación de Genette para el cine, ya que ha permitido a la teoría fílmica, describir los diferentes agentes narrativos y niveles en el cine de un modo muy preciso (p 119).

A continuación, detallará tipos de narradores fílmicos. Hace una gran diferencia entre narrador extradiegético e intradiegético. El primero, correspondería, de acuerdo a nuestra interpretación, con el meganarrador, o narrador implícito, que definimos con Jost. O sea, el que narra la historia de manera global, el narrador primario, global. Frente a éste, aparece el narrador intradiegético, que podría equiparse a lo que Jost plantea como la categoría de “subnarradores”, es decir según sus palabras “el único narrador “verdadero” de la película, el único que merece por derecho propio esta denominación, es el gran imaginador o, por llamarlo de otra manera, el “meganarrador” (Gaudreault, 1988), el equivalente del “narrador implícito”, mencionado más arriba. Desde esta perspectiva, todos los demás narradores presentes en una película no son, de hecho, sino *narradores delegados, segundos narradores*, y la actividad a la que se entregan la “subnarración”, una actividad que se distinguiría de la narración en primer grado (p. 57).

Entonces, de acuerdo a esta postura, relacionamos con lo que sigue planteando Stam, a saber, la existencia de un narrador intradiegético, que sería el que narra la historia como personaje, y lo hace desde el interior del mundo ficcional. Dentro de esta categoría, subdivide en narrador homodiegético, que sería el narrador que aparece como personaje en su propia historia, y el narrador heterodiegético, que sería el que narra los hechos desde dentro de la historia pero que no le sucedieron a él, sino a otros personajes. Es el narrador que no interviene. Por último, dentro de la categoría de narrador homodiegético, se puede ver al narrador personaje de dos maneras diferentes: como narrador autodiegético, es decir cuando es el protagonista de su propia historia o como narrador que presencia los hechos como testigo, pero está dentro de la historia. Aquí habría que citar el caso de la narración over (o más conocida pero mal llamada voz off) que según Stam es una categoría problemática, pero de todos modos, tendría que ser considerada, de acuerdo a nuestro criterio, como intradiegética, ya que, aunque no pueda ser reconocida como la voz de un personaje particularizado, pertenece al mundo narrado, y no es el meganarrador. Es una voz desprovista de cuerpo, pero este hecho no le quita peso como actividad propiamente narradora (p. 120-123).

Daremos algunos ejemplos indicativos. Como narrador intradiegético, homodiegético, autodiegético, citamos al personaje de Travis Bickle, de *Taxi driver* de Martin Scorsese (1976). Es él quien narra la historia, su historia y tiene carácter protagónico. Como narrador intradiegético, homodiegético pero testigo, citamos al personaje del Maestro, en la película *La cinta blanca* de

Michael Haneke (2009), donde claramente, desde un comienzo, este narrador manifiesta su voluntad de ser testigo de una historia que él mismo vivió, pero donde los protagonistas son, en realidad, los niños de la aldea, educados con un rigor extremo, que los hará sospechosos de cometer atrocidades, producto del mundo de violencia contenida y explícita en el que se crían.

Como ejemplo de narrador heterodiegético, podemos referirnos al personaje de Lealand en *El ciudadano* de Orson Welles (1941) en un momento particular del relato. El amigo de Kane, en el momento en que es entrevistado por el periodista Thompson, relata los famosos desayunos de Kane con su primera esposa Emily Norton, ya citados más arriba. Esta situación narrativa es la de un personaje que cuenta hechos que no vivió, y de los que no participó, sino que, puede suponerse, le fueron contados. El personaje no interviene en la historia.

Aquí concluimos con el abordaje narratológico del relato. Adquirimos de este modo base conceptual para posicionarnos frente a una narración y comprenderla desde los mecanismos que la constituyen como tal. Consideramos valiosa la posibilidad de adentrarnos en este complejo universo diegético para poder desarrollar ahora nuevos vínculos, con otros abordajes, que ampliarán y resignificarán lo trabajado.

Un guion puede ser escrito, sin necesidad de profundizar en el estudio de sus partes constitutivas y de la funcionalidad y alcance de cada una de ellas. Pero la reflexión, el pensamiento crítico y la toma de postura, creemos, son imprescindibles para poder posicionarnos de modo más firme, frente a la actividad creadora, es decir, frente a la concepción y escritura de un relato audiovisual.

Referencias

Bibliografía

- Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine. A-Z*. Buenos Aires: La Marca.
- Barthes, R. (1982). Introducción al análisis estructural de los relatos. En Levi-Strauss, Barthes, Moles y otros. *El análisis estructural*. Buenos Aires: CEAL.
- Galeano, E. (2004). *Bocas del tiempo*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Onaindia, M. (1996). *El guión clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Quiroga, H. (1985). *Cuentos de amor, de locura y de muerte*. Madrid: Seix Barral.
- Sarchione, A. (2001). Primera parte: El arte narrativo. En Pampillo, G, Sarchione, A., Méndez, A., Albajari, A., Di Marzo, L. *Permítame contarle una historia: narración e identidad*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Todorov, T. (1977). "Las categorías del relato literario" en *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: CEAL.

Filmografia

- 2001: A space odyssey* (2001. *Una odisea en el espacio*. Dir. Stanley Kubrick). 1968.
- Apocalypse now* (*Apocalipsis ahora*. Dir. Francis Ford Coppola). 1979.
- Carol* (Dir. Todd Haynes). 2015.
- Casablanca* (Dir. Michael Curtiz). 1942.
- Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* (*La cinta blanca*. Dir. Michael Haneke). 2009.
- Citizen Kane* (*El ciudadano*. Dir. Orson Welles). 1941.
- Ida* (Dir. Pawel Pawlikowski). 2013
- La patota* (Dir. Santiago Mitre). 2015.
- L'arroseur arrosé* (*El regador regado*. Dir. Hermanos Lumière). 1895.
- Melancholia* (*Melancolía*. Dir. Lars Von Trier). 2011.
- Persona* (Dir. Ingmar Bergman). 1966.
- Prologue* (Dir. Bela Tarr). 2004.
- 羅生門* (*Rashomon*. Dir. Akira Kurosawa). 1950.
- Sniffer* (Dir. Bobbie Peers). 2006.
- Taxi driver* (Dir. Martin Scorsese). 1976.
- The artist* (*El artista*. Dir. Michael Hazanavicius). 2011.

CAPÍTULO 6

Estudio del relato audiovisual desde el punto de vista dramático: hacia la escritura del guion

Conflicto y personaje en interacción I

Rosa Matilde Teichmann

Hasta ahora hemos abordado el estudio de la narración en general y la cinematográfica o audiovisual en particular, desde la plataforma conceptual que el análisis narratológico nos ha proporcionado. El recorrido llevado a cabo partiendo de Bordwell y su aplicación de los conceptos fundamentales de la narratología al cine, y profundizando luego en los mismos a través de la guía del texto de Barthes, acompañado de los aportes de Todorov y Genette, y resignificados desde el lugar del cine por los planteos de Gaudreault y Jost y Stam, nos han aproximado a las implicancias conceptuales básicas para poder comprender un relato cinematográfico, dado que este es nuestro objetivo, en función de poder establecernos firmemente en los fundamentos de un guion audiovisual. Ahora bien, dado que, como sabemos, un relato no sólo narra sino también representa, es el momento de recurrir a otra plataforma conceptual que nos proporcione otra visión interpretativa del modo de funcionamiento del hecho cinematográfico, desde lo que significa su estatus narrativo. Es así que recurriremos a los conceptos tradicionales planteados por la dramaturgia, y entonces desarrollaremos concretamente sus vínculos fundamentales con la escritura de un guion audiovisual.

La palabra “dramaturgia” proviene del griego, del verbo “draomai” que significa hacer, actuar. Por lo tanto, dramaturgia es el estudio de la actividad que desarrolla un dramaturgo, quien tiene como objetivo, por un lado, la escritura del texto dramático, donde se representan acciones de personajes, encarnadas por actores, sobre un escenario, en el cual intervendrán, además, múltiples recursos de lenguajes diversos (escenografía, luminotecnia, musicalización, sonorización, etc.). Por otro, puede entenderse como dramaturgia a la actividad misma del dramaturgo, sobre todo en la contemporaneidad, donde también se pueden considerar dramaturgias particulares y específicas, como por ejemplo la dramaturgia del espacio, o del actor. Pero, lo que nos interesa en función de nuestros objetivos, es considerar que los aportes de esta disciplina que estudia el arte de la representación, de la mostración de historias a través de actores, sean funcionales al estudio de la mostración de historias sobre una pantalla, que

implica otros desafíos, dado que aparece el elemento fundamental y diferenciador: la cámara, mediadora de la relación entre acción y recepción espectral.

La dramaturgia como disciplina comienza, canónicamente, con la *Poética* de Aristóteles, como señalamos más arriba, donde el concepto de *mimesis* o imitación de acciones (de diferente modo según si se escribía una tragedia o una comedia) es el centro de su pensamiento. En el compilado de textos que presenta Eduardo Heras León, en el Capítulo 15, "Dramaturgia", el primer artículo es "La esencia del teatro", clásico texto de Henri Gouhier, donde se plantea que la imitación de una persona en acción no puede ser más que una representación, o sea, re-presentación, volver a hacer presente una acción. Por lo tanto, en "representación hay presencia y presente. Esta doble relación con la existencia y con el tiempo, constituye la esencia del teatro", es decir, presentación de la existencia, habiéndola pasado por el tamiz de la reflexión y de la construcción, en función de ser mostrada a un espectador, en un tiempo limitado (Heras León, 2002, 1023). Este rasgo se comparte con el cine, aunque es obvio que la diferencia está en la presencia física del actor, que genera percepciones diferentes en el espectador. Sin embargo, hay una sensación similar en cuanto a que el espectador de ficción cinematográfica percibe como presente la acción que ve y escucha, independientemente de saber que no es así. No es nuestra intención llevar a cabo una comparación entre cine y teatro y observar sus diferencias. Más bien lo contrario. Es decir, recoger la vastísima experiencia de la teoría dramática y utilizarla para todo aquello que tiene en común con la representación cinematográfica. Por lo tanto, recurriremos a estudios dramáticos tanto clásicos como aplicados al cine, para comprender esta naturaleza mimética, presente en el relato audiovisual.

La dramaturgia continúa hasta el día de hoy con numerosas teorías y propuestas. Pero lo que nos interesará será bucear en aquellos conceptos ineludibles, formadores y constituyentes de toda obra dramática representativa mostrativa, que podremos relacionar y vincular con los conceptos desarrollados hasta el momento.

Teniendo en cuenta, entonces, que el cine comparte naturaleza diegética y mimética, y como ya lo anticipamos más arriba, de modo amplio y general, desde un punto de vista narratológico y de modo conceptual, toda narración implica la existencia de un sistema ordenado, (Genette, Todorov, Gaudreault y Jost, Stam), para que se produzcan los siguientes procesos:

1. una **transformación** -ya que no hay relato sin cambio- que va a darse a través de una progresión de acciones, lo que implica necesariamente la idea de **duración** (Aumont)
2. esas acciones las llevan a cabo los agentes de la causa y el efecto (Bordwell) que cumplen funciones específicas dentro del relato, que tienen una determinada **funcionalidad** (Barthes) que sirve para garantizar la coherencia del mismo, para lo cual también es imprescindible que exista
3. una **sucesión y un encadenamiento de hechos**, o sea, una vinculación particular de acuerdo a una determinada lógica entre elementos narrativos, que no es una simple sumatoria (Barthes, Aumont, Bordwell).

Relacionaremos, de modo introductorio, estos conceptos con los que nos proporciona la dramaturgia clásica:

1. El concepto de transformación indica que hay que partir de una determinada situación y llegar a otra diferente. Para esto, el esquema actancial clarifica: Un sujeto desea un objeto **pero** si no tiene complicaciones en su camino de búsqueda, o sea un oponente, si no hay una lucha de poder, si su objeto se consigue fácil o rápido, no hay goce del receptor de la narración. El camino de búsqueda que va a llevar adelante, implicará que cuando llegue a conseguir (o no) ese objeto, en algo deberá verse modificado. Heráclito planteaba: no nos bañamos dos veces en el mismo río. El río cambia, y nosotros junto con él. Sabemos también que para que el sujeto actúe, debe haber generalmente un ayudante, pero fundamentalmente debe haber un oponente. Entonces, desde el punto de vista dramático, completamos el análisis, con un concepto que se va a transformar en una herramienta imprescindible a la hora de construir un primer guion de naturaleza clásica. Existe un motor que permite que las acciones del sujeto para llegar a su objeto y para enfrentar al oponente se desarrollen. Ese motor el espectador no lo ve, sino que se refleja a través de las acciones del personaje. Es el **conflicto**, o sea lucha de intereses opuestos. El sujeto quiere, desea, necesita algo, pero el oponente no le deja alcanzar ese algo, ese objeto de su deseo. Finalmente, consiga o no su objetivo, siempre habrá una **transformación** en el sujeto (sea el personaje o el espectador) y para que esa transformación se efectivice, se requiere necesariamente de una **duración**, de un decurso temporal.
2. Para que esa **transformación** se efectivice, entonces, de modo coherente, hay que conocer la **funcionalidad** que los actantes cumplen en el relato (sujeto, objeto, destinatario, dador, ayudante, oponente); hay que trabajar conceptualmente con los actantes, que sirven para garantizar la coherencia interna del mismo. Para que este complejo mecanismo que constituye el relato se ponga en marcha, no sólo hay que conocer las funciones que esos actantes cumplen en el relato, sino que, para hacer actuar concretamente a algunos de ellos en pantalla, para que representen acciones frente a un espectador, también hay que conocerlos como seres, como personajes, o sea como entidades lo más parecidas posibles a los seres humanos. Por lo tanto, hay que estudiar al **personaje**.
3. Personaje y conflicto se presentarán de modo estrechamente vinculado en función de hacer avanzar la acción. Es por eso que los hechos narrativos se deben mostrar de modo ordenado y sucesivo, con un determinado encadenamiento y en sucesión lógica, y así, darán como resultado la idea de **estructura**, es decir, diferentes etapas por las cuales atravesarán los personajes, en función de mantener activa la atención del espectador, producto de una progresión constante y creciente. Bordwell plantea que el encadenamiento causal comienza con una situación inicial

conflictiva, luego continúa con una serie de acontecimientos causados por el conflicto, hasta una resolución del mismo (1995, p.64).

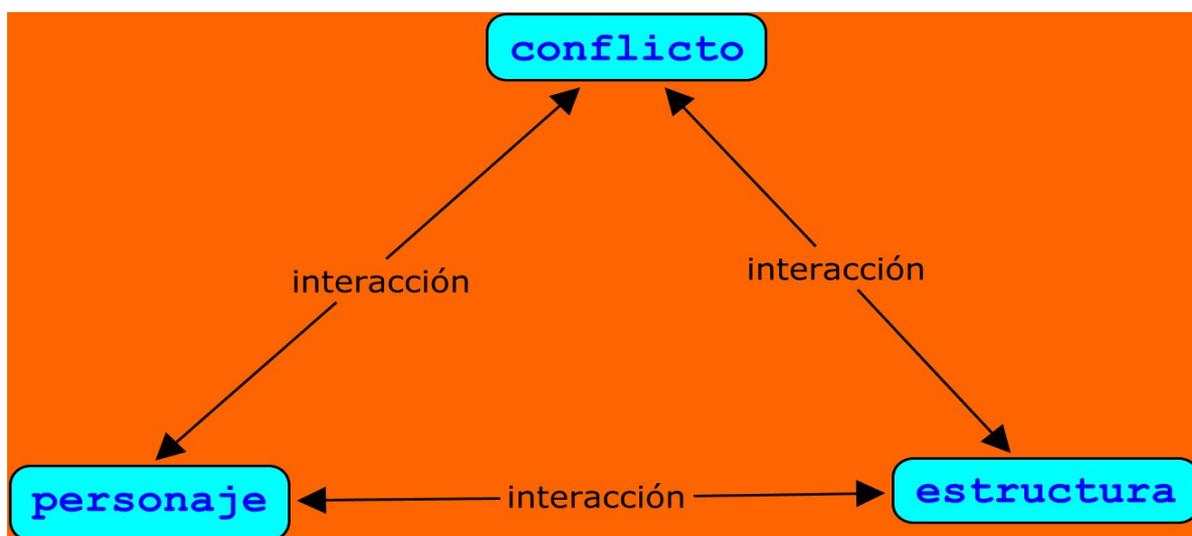
Esta interacción entre conceptos nos guiará en los próximos capítulos. Ahora bien, es necesario comenzar por alguno de ellos para adentrarnos, entonces, en los criterios dramáticos.

¿Por dónde comenzar el estudio de los conceptos de conflicto, personaje y estructura?

Nuestra respuesta es que se podría comenzar por cualquiera de ellos, dado que los tres interactúan, los tres tienen el mismo nivel de importancia, y los tres pueden ser disparadores de la futura historia que dará lugar al guion cinematográfico. También depende del tipo de historia o del tipo de guion que se quiera escribir. Lo importante es no olvidar la fuerte imbricación entre ellos. Nuestra elección recaerá en el estudio del conflicto y el personaje de modo interrelacionado para pasar luego a la estructura. Es una opción bastante convencional y que consideramos, es beneficiosa para el proceso didáctico.

Presentamos entonces, un sencillo esquema que permite observar nuestra postura. El hecho de que el conflicto esté ubicado en el vértice superior no implica que sea el concepto más importante. Podría estar en cualquiera de los vértices. Es simplemente por tomar una decisión. No la única posible. Lo fundamental de este esquema es, justamente, observar los vínculos que entre estos conceptos se llevan adelante.

Un comienzo posible: conflicto y personaje en interacción



Desde el punto de vista narratológico, el esquema actancial es fundamental para poder comprender el funcionamiento de los actantes dentro de un relato, y su interdependencia. Pero desde el punto de vista dramático, podemos utilizar el esquema para adentrarnos tanto en el concepto de personaje como en el de conflicto, tal como aclaramos más arriba. De este modo, al pensar en la existencia de un sujeto sólo reparamos en la necesidad de su existencia para que actúe en relación con la búsqueda de un objeto. Su funcionalidad como actante sujeto está delimitada por su búsqueda de un objeto de deseo e interpuesta por el actante oponente que detendrá esa búsqueda estableciendo una lucha de poder con aquél.

Sin embargo, al tener que mostrar a estos actantes representados, con un cuerpo y una voz, es imprescindible saber cómo son ya no los actantes, sino los personajes. Ya no el oponente, sino la relación entre el sujeto y el oponente que dará como resultado el conflicto.

Entonces, es el momento de comenzar a estudiar al personaje y al conflicto, porque uno lleva al otro. Decidimos comenzar por el personaje, sujeto que llevará adelante el conflicto dramático, y sobre él será necesario comenzar un proceso de conocimiento del mismo para saber cómo es físicamente, cómo es su entorno, cómo piensa, cómo siente, cómo se manifiesta. Conocer para saber mostrar.

Pero lo que es fundamental es que la construcción del personaje tiene que ser adecuada al conflicto que se quiere contar: funcional. El reto del guionista es construir un personaje que luego pueda mostrar actuando. A diferencia de la literatura que puede decir: “¡Es cierto! Siempre he sido nervioso, muy nervioso, terriblemente nervioso. ¿Pero por qué afirman ustedes que estoy loco?” (Allan Poe, 1978, 131), las preguntas que debería hacerse el guionista, si el que habla fuera un personaje de un guion, serían algunas de estas: ¿Quién está hablando? ¿Cuál es su apariencia física? ¿Cómo se muestra en acciones a un personaje nervioso? ¿Qué verá y escuchará el espectador? ¿Por qué y para qué se necesita que un personaje sea nervioso? ¿Qué relato se va a contar y mostrar? Entonces, inevitablemente, aparecerán nuevas preguntas: ¿Qué transformación se producirá en este personaje? ¿Por lo tanto, cuál será el conflicto que será necesario desarrollar?

A partir de ahora trabajaremos con autores que nos muestran accesos hacia la construcción de la caracterización o perfil de personaje.

Caracterización de personaje

Antes de comenzar el estudio de la caracterización de personaje, vamos a aclarar que se trata del personaje que corresponderá a lo que denominamos modalidad narrativa clásica. Este tipo de personaje presentará rasgos decididamente opuestos respecto del que corresponde a la modalidad narrativa contemporánea.⁵

El modelo de personaje clásico es aquel que se presenta frente al espectador con la mayoría de los rasgos imprescindibles para conocerlo, que explicita información acerca de los aspectos básicos que tiene un ser humano. Es el que manifiesta motivaciones, objetivos y

⁵ Véase Anexo

planes de acción. Es el que aparece frente al espectador desarrollando sus rasgos identitarios de manera progresiva.

Eugene Vale en un libro clásico ya para el trabajo con el perfil del personaje, plantea un modelo guía para la caracterización completa, que abarca tres variables:

- a) Caracterización: comprende una serie de aspectos obligatorios que el guionista debe conocer del personaje para poder hacerlo actuar. Entre ellos la edad, la posición en el mundo, la relación con el mundo social, la historia previa del personaje o sea su biografía, anterior al comienzo del relato.
- b) Carácter: alude a la personalidad del personaje, a su conducta, a su mundo interior.
- c) Características: son los factores simples de los cuales está compuesto un carácter, dada la complejidad intrínseca de la interioridad humana (1993, 78).

Este modelo se relaciona con otro, muy difundido y citado en la mayoría de los textos que desarrollan la escritura guionística. Nos referimos a *Cómo se escribe un drama* de Lajos Egri (1984). Allí el autor alude a tres dimensiones fundamentales a las que denomina como fisiología, sociología y psicología, correspondiéndose con las categorías que no solo Vale, sino la mayoría de las exploraciones sobre el personaje desarrollan.

Pero no podemos comenzar con la caracterización del personaje o con la construcción del perfil del mismo, si no vamos anticipando el concepto fundamental de conflicto, que se irá ampliando paulatinamente a lo largo de este capítulo.

Conflicto es el motor dramático, es aquello que pondrá en funcionamiento la acción; constituye el impulso de los personajes para actuar y por lo tanto para llevar la historia hacia delante. Es la lucha de un sujeto o sujetos, por conseguir el objeto de su deseo, pero que es imposibilitada por un oponente que desea el mismo objeto de deseo, o que desea que el sujeto no llegue a concretarlo. Por lo tanto, conflicto es lucha de intereses opuestos, fuerzas antagónicas en pugna. Sin conflicto la historia no avanza, sin obstáculos en el camino de los personajes, no hay acción dramática, hay descripción de situaciones. Vale aquí la aclaración siguiente: hay películas que transitan una modalidad narrativa, que da la apariencia de inexistencia de conflicto. Sin embargo, nuestra postura es que siempre hay conflicto dramático en una narración de ficción que se precie de tal, sólo que su modo de aparición, su manifestación no siempre se produce de igual manera. También, vale aclarar que conflicto no es igual a problema que tiene un personaje, sino a fuerzas que luchan entre sí. Como tampoco conflicto es igual a tema (véase más adelante). Frecuentemente se comete el error de confundirlos. Por esta razón hemos acuñado una propuesta didáctica simple, que permite posicionarse desde el lugar del conflicto al guionista y hacerle pensar en esas dos fuerzas que deben oponerse. Justamente para ello, tomamos la ayuda que los recursos gramaticales nos brindan, y así pensamos en la conjunción adversativa *pero*. ¿Cuál es el valor y el uso de dicha conjunción? La de manifestar, justamente, adversidad, esto significa, imposibilidad de seguir adelante en un camino, por las

dificultades que se le presentan al sujeto. Por lo tanto, nuestra *fórmula* para reconocer un conflicto dramático es:

FUERZA 1 PERO FUERZA 2

Por lo tanto, ahora interrelacionaremos los conceptos de caracterización de personaje y conflicto dramático. Daremos varios ejemplos tanto de cortos como de largometrajes, que nos facilitarán la exposición de los contenidos.

Caracterización física y conflicto: son varios los elementos a tener en cuenta al momento de pensar, y luego concretar al personaje desde el punto de vista físico. En el relato audiovisual, el personaje se ve, se escucha, tiene presencia física y con esa presencia se mueve a lo largo de la película. Por eso es necesario tener en cuenta la funcionalidad de los rasgos de caracterización. Esto no impide que el guionista pueda dejarse llevar por su intuición, o por su gusto, y plantee ciertos aspectos físicos, si fueran necesarios, que provienen de su imaginación y su deseo. Nos referimos aquí a las necesidades dramáticas fundamentales.

Edad: Uno de los primeros rasgos, que no es sólo físico, pero que se materializa físicamente es la edad, que debe ser funcional al conflicto dramático. No se comporta del mismo modo un anciano que un adolescente, no se tienen las mismas condiciones físicas e incluso mentales en algunos casos, aunque esto no necesariamente siempre tiene que ser así. Se puede tener un personaje adolescente, supuestamente en una edad vital, que no tenga vigor físico, y todo lo contrario en un anciano. Pero, si el guionista toma estas decisiones, necesita, de algún modo, justificarlas. Veamos algunos interesantes ejemplos:

Dos personajes mayores, de dos largometrajes recientes, contribuyen al desarrollo de este primer rasgo: Ivo, protagonista de *Mandarinas* de Zaza Urushadze (2013) y Woody, protagonista de *Nebraska* de Alexander Payne (2013).

Ivo, un residente estonio en la convulsionada zona de Abjasia, en la década de 1990, se resiste a volver a su tierra porque quiere ayudar a su amigo Marcus a recolectar sus mandarinas. La guerra fratricida que se desarrolla en la zona hace que dos jóvenes de bandos opuestos, uno checheno y el otro georgiano, se encuentren en la casa de Ivo, ya que éste los recogió a ambos, heridos, y se dedicó a cuidarlos. Pero ellos, no pueden dejar de enfrentarse. Ivo quiere que dejen de pelear, pero los jóvenes no lo quieren. ¿Qué edad es conveniente, funcional, para este personaje? Es un hombre mayor, que quiere que haya paz en la región. Por un lado, su edad es funcional ya que tiene menos tiempo vital, y eso contribuye a sus ansias, a sus deseos de lograr el objetivo. Por otro, un dato de prehistoria, de la historia anterior al comienzo de la película, es fundamental: Ivo tuvo un hijo, que murió en esa guerra, y está enterrado en esa tierra. Ivo no quiere abandonarlo. Su vida tiene sentido en tanto guardián de la tumba de su hijo. Tal vez, una persona de menor edad, tendría otros proyectos vitales.

En el caso de Woody, observamos que el deseo real del personaje es dejar a sus hijos valores materiales, porque sabe que no pudo darles valores morales. Y esa necesidad no

es la misma en un hombre adulto que en un anciano. Woody, tal vez, percibe que le queda, como a Ivo, poco tiempo, por eso se obstina en cobrar el supuesto premio de un millón de dólares, sólo con el objetivo citado. Una persona adulta, no anciana, tendría otro tiempo vital, más posibilidades de rehacer su vínculo filial. Pero Woody sabe que no es posible en su caso. Que la vida pasó.

Otro ejemplo interesante que se vincula con la incidencia dramática de la edad, es el de la película *Muerte en Venecia* de Luchino Visconti (1971) donde el profesor Von Aschenbach es un hombre adulto, pero que en un determinado momento, producto de la conmoción emocional que le provoca Tadzio, el joven de belleza apolínea que lo seduce estéticamente, va a llevar a cabo una transformación rejuvenecedora. La película plantea la inutilidad de ir en contra de los designios del destino, ya que Von Aschenbach, en lugar de transitar un camino hacia la juventud, lo hace hacia la muerte.

El protagonista del cortometraje *Charlemos un rato* de Lukas Moodyson (2003), Birger, es un jubilado, entendemos, reciente, de una gran empresa automotriz sueca, Volvo, que padece la falta de trabajo, pero más aún padece la falta de compañía. Está absolutamente solo. Si Birger hubiera sido un adulto, con su tiempo ocupado, el conflicto dramático - que podría sintetizarse como que Birger quiere compañía, pero no puede conseguirla porque nadie quiere relacionarse con él-, no hubiera tenido la eficacia que tiene en este relato. Porque Birger, por su edad, está jubilado y esto le imposibilita, junto con su caracterización psicológica, lograr lo que tanto ansía: charlar un rato con alguien (ya veremos cómo el rasgo de caracterización psicológica se combinará con el físico).

En el cortometraje *Tuileries* de los Hermanos Coen (2006), nos encontramos con un turista norteamericano en París, más precisamente en la estación de subterráneo que da el título al relato audiovisual. Es un hombre maduro. No es ni un anciano ni un adolescente. Sin embargo, su oponente es un joven, que además demuestra un gran vigor y decisión. Si se hubieran enfrentado dos jóvenes o un joven y un anciano, el conflicto dramático no tendría mayor sentido. El turista tiene posibilidades, pero reducidas. Porque, como todo rasgo, no aparece solo, se combina, como se verá, por ejemplo, en este caso, con otro elemento que hace a la caracterización: el aspecto físico.

Aprovecharemos este último ejemplo, para vincular caracterización y conflicto. Iremos sumando, agregando, rasgos funcionales de caracterización para demostrar la relación de necesidad entre ambos

Un norteamericano de mediana edad, quiere tomar el subte para así seguir su recorrido turístico por París, pero unos jóvenes franceses se lo impiden.

Aspecto físico: el aspecto físico está estrechamente vinculado con lo anterior. El físico influye en el modo en que un personaje se relaciona con el mundo.

Woody es renco, corto de vista, usa dentadura postiza (la edad lo amerita). Estos rasgos contribuyen al desarrollo del conflicto, dado que sus dificultades físicas se unen a su deterioro mental, y generan una necesidad aún mayor, por parte de su hijo Dave, de traerlo a la realidad.

Birger es un hombre mayor, pero fuerte, de aspecto fornido. En cambio, la chica Hare Krishna, es todo lo contrario. El aspecto físico juega un rol importante. Si Birger hubiera sido un alfeñique y la chica una *vikinga*, no sucedería lo que sucede al final del cortometraje.

Otro cortometraje es un interesante ejemplo para este rasgo de caracterización de personajes. Nos referimos a *Sniffer* de Bobbie Pears (2006), ya citado. Aquí, se describe un mundo distópico, donde todos sus habitantes usan unas pesadas botas que los aferran al suelo, a la tierra, les impiden *volar*. Obviamente, la alegoría está a la vista. Un mundo donde la gente camina pesadamente por la calle, apenas si puede moverse. ¿Cómo están caracterizados físicamente todos o casi todos los personajes? Pues son robustos, gordos, obesos. Este rasgo es funcional ya que contribuye a la sensación que se genera en el espectador de pesadez, de gravedad, de imposibilidad de movimiento.

Por último ¿cómo conviene caracterizar al turista físicamente en función de que sus rasgos sean funcionales al desarrollo del conflicto? Es flaco y desgarrado, para que el joven francés lo pueda dominar. Si hubiera sido un tipo físico al estilo de los grandes héroes de las superproducciones hollywoodenses, no hubiera existido conflicto, porque el turista acabaría con el muchacho rápidamente, e inclusive ¡se quedaría con la chica! Entonces, agregamos:

Un norteamericano flaco y desgarrado de edad madura, quiere tomar el subte para así seguir su recorrido turístico por París, pero unos jóvenes aguerridos franceses se lo impiden.

Michel Chion hace una referencia interesante a la caracterización física de un personaje, al hablar de *tag*: rasgo característico inespecífico, tal como un tic, un gesto, una réplica particular, un detalle del vestuario, un defecto en la pronunciación. Puede que el tag no sugiera nada de la psicología del personaje, pero “nos hace sentir la persona” (p.180), le da carnadura al personaje. Por ejemplo, el cierre del puño de Terrence, el maestro de batería de la película *Whiplash* de Damien Chazelle (2014); las corbatas con sus iniciales, de Bruno, uno de los protagonistas de *Extraños en un tren* de Alfred Hitchcock (1951); la renguera de Woody, protagonista de *Nebraska*; el uso del color rojo en vestimenta y accesorios del personaje de Carol en la película homónima: el protagonista de la película *Barton Fink* de los Hermanos Coen (1991) es chueco.

Otros elementos: según Egri (1984), el conjunto físico se relaciona con el modo en el que el personaje ve el mundo. Afecta al desarrollo mental, se relaciona con complejos, “colorea nuestra perspectiva de la vida” (p.36). A veces no es estrictamente funcional, pero ayuda. Egri plantea a tener en cuenta una cantidad de rasgos, que pueden resultar excesivos. Lo mismo observamos en varios manuales de escritura de guion. Nuestra postura es que el guionista necesita explorar la mayor cantidad de elementos posibles, sin que eso signifique que después deba volcar todos ellos en el guion mismo. Cuanto más se explore, más se gana. Pero lo importante es saber escoger, es saber discernir entre aquello que es meramente ornamental y

aquello que es funcional. Volviendo a Egri, además de la edad, sugiere observar del personaje: altura y peso, color de cabellos, ojos, piel, postura, aspecto general, defectos (p.39). Estos factores deben relacionarse directamente con las dimensiones sociológica y psicológica, dando de este modo la idea de un personaje completo.

Volviendo al ejemplo del turista del cortometraje observamos, además, desde el punto de vista físico, que tiene unos ojos saltones que se remarcan en el plano 1 y lo hacen algo ridículo, tal vez para que le puedan pegar sin problemas, estableciendo así un código habitual en el ámbito de la comedia.

El siguiente elemento a tener en cuenta es el **vestuario**: se lo puede vincular tanto a lo físico como a lo social como a lo psicológico. Muchas veces es importante ver cómo se viste el personaje, dado que la ropa es una manifestación de la personalidad, de las necesidades, de las carencias de un personaje. Ahora bien, sostenemos que la indicación de vestuario solo debe aparecer cuando es necesaria para el desarrollo dramático, cuando tiene un valor no sólo en el avance de la acción, sino también simbólico. La ropa habla. Dice mucho acerca del personaje, a veces incluso, mucho más que otros rasgos. Por ejemplo Charlot, el personaje creado por Charles Chaplin, usa siempre una especie de frac, que le queda chico, que está descuidado y gastado. Esto revela que el personaje es humilde socialmente, pero siempre trata de comportarse como un caballero, cuya convención social se manifiesta en el traje de etiqueta.

El vestuario de Lisa, en *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock (1954) va modificándose paulatinamente a medida que se desarrolla su cambio interno: del vestido de noche de la primera aparición, pasando por el camisón de seda, hasta el vestido floreado, para terminar en los pantalones azules y la blusa roja. Una clara manifestación de la transformación (aparente) del personaje.

En el caso de Carol y Therese sus respectivos vestuarios sirven, no solo para marcar sus respectivas personalidades (formalidad, informalidad en un principio) sino fundamentalmente para ver la transformación de Therese. En la primera y última escena de la película, Therese ya se vista como una *señora*, y no como una jovencita. Indicio interesante que marca esa transformación.

También el vestuario en *La chica danesa* de Tom Hooper (2015) es fundamental porque la ropa va marcando las etapas por las que va pasando Einar, en camino a la visibilización de Lily. Desde la ropa de la bailarina, pasando por el pedido del camisón de Gerda, hasta la fiesta a la que concurre vestido claramente como una mujer, van marcando el deseo reprimido de Einar. La decisión de vestirse de mujer, luego del pedido de Gerda, de que Lily vuelva a ser Einar, encuentra una solución intermedia: se viste de modo andrógino, con pantalones, pero claramente femeninos; hasta que finalmente se asume con vestimenta completa de mujer.

En la distopía que retrata *Sniffer*, se advierte que los personajes que transitan por la calle, por el mundo opresivo que se infiere, visten ropa muy formal que, pareciera, es muy ajustada, ceñida, reforzando así la sensación de asfixia que todos sienten. Justamente, el protagonista, cuando decide liberarse de las ataduras que lo anclan a la tierra, se desviste por completo. El

dato interesante de vestuario, además, que seguramente estuvo ya desde la concepción del guion, dado que es absolutamente funcional al desarrollo dramático, son las pesadas botas de plomo que todos los habitantes de este extraño mundo imaginario llevan.

Para *Tuileries* consideramos que no hay información sobre vestuario que sea imprescindible para el avance dramático. Si el turista lleva o no ropa de un determinado tipo, no afecta ni determina la situación conflictiva.

Caracterización social y conflicto: Siguiendo a Vale, en su apartado “Caracterización”, se refiere a una serie de variables necesarias al momento de la configuración social del personaje. Plantea entonces observar cuál es su **posición en el mundo:** esto significa pensar en su ocupación, profesión, o falta de ellas (p.79). También, su situación socio-económica, su nivel de estudios, es decir todo aquello que determina una clase social y cultural que va a incidir en los comportamientos de los personajes.

En *Después de hora* de Martin Scorsese (1985), la ocupación de Paul es muy funcional al desarrollo del conflicto dramático, ya que es un empleado eficiente, reconocido, tal vez algo obsecuente, pero desmotivado. Este empleo sirve para que en el transcurso de la historia, experimente una aventura que lo hará recorrer espacios y conocer personas, totalmente diferentes a lo que está acostumbrado. El contraste entre su vida monótona y ordinaria, y la exuberante vida de los habitantes del Soho, generará en él un nuevo modo de posicionarse frente a ese trabajo. Por esta razón, la película comienza y finaliza en la oficina de Paul, pero con una gran diferencia entre los dos momentos, que evidencia una transformación del personaje, no externa (como la que se ve claramente) sino, suponemos, interna.

Vemos un ejemplo interesante, en la película *Ida* de Pawel Pawlikowski (2013), donde la protagonista está a punto de tomar los hábitos para convertirse en monja. Esa es su ocupación: ser una monja católica. Sin embargo, ésta se resignifica cuando el conflicto aparece: Ida necesita conocer su pasado, sus orígenes y su verdadera identidad como judía, antes de tomar los votos como monja católica, pero la realidad a la que se enfrenta le genera dudas y dificultades en función de tomar esa decisión.

Birger está jubilado de la empresa multinacional Volvo, que, podemos inferir, lo absorbió, le significó una entrega casi total, en su época de vida laboral. Al dejar ese trabajo, se siente vacío. No construyó familia, ni logró tener amigos, ni otra ocupación. En todos sus intentos de comunicación, Volvo es su carta de presentación. Si hubiera estado en actividad, el conflicto no hubiera sido tan potente: ocuparía su tiempo en el trabajo y no se sentiría tan solo, no estaría buscando con quién *charlar un rato*, con quién compartir su soledad. Entonces, observamos la estrecha relación entre caracterización y conflicto: Birger, un jubilado de Volvo, se siente solo, y quiere encontrar compañía, pero su carácter es tan agresivo y prepotente, que en vez de atraer a las personas, les causa rechazo. Aquí se observa también que el aspecto social está en estrecha relación con el aspecto psicológico.

En *Tuileries*, el protagonista, inferimos, es de clase media, razón por la cual viaja en subte. Esto es funcional, porque si su clase social fuera más alta, tal vez usaría otro medio de transporte. Este rasgo se combina con otro: no es de un nivel cultural muy alto, porque lo único que

sabe comprar en el Louvre, son postales de La Gioconda. Este otro rasgo, no es tanto funcional como simbólico. De este modo se produce una crítica solapada a un cierto tipo de turista, de bajo nivel cultural, pero que gusta de consumir objetos para demostrar que estuvo en ciertos lugares emblemáticos.

Un turista norteamericano de clase media, flaco y desgarbado, de edad madura, quiere tomar el subte para así seguir su recorrido turístico por París, pero unos jóvenes aguerridos franceses se lo impiden.

Relación con los otros: en esta variable entran en juego aspectos tales como constitución familiar, círculo de amigos, compañeros de trabajo, o la falta de todas estas relaciones. Egri plantea que hay que saber del personaje, además, una serie de rasgos, que, como marcamos, pueden resultar excesivos, pero tal vez, a partir de la investigación de alguno de ellos pueden descubrirse aspectos desconocidos del mismo. A los ya planteados agrega: hogar, padres y familia, religión si la tiene, nacionalidad, lugar que ocupa en la colectividad, filiación política, pasatiempos, hobbies (p.39-40).

La constitución familiar en *Ladrones de bicicletas* de Vittorio de Sica (1948) es fundamental: no tendría el mismo valor dramático el conflicto si Ricci no tuviera una familia, sobre todo, con dos niños pequeños. Más allá del sentimiento solidario y afectuoso que genera en el espectador, la familia constituye la justificación por la cual el personaje necesita desesperadamente recuperar la bicicleta, es decir recuperar el trabajo, la dignidad y la posibilidad de un futuro.

En *La ventana indiscreta* aparece un amigo del protagonista Jeffries. Tom, detective policial, que manifiesta un enorme grado de camaradería y confianza con Jeff; sin embargo, en términos actanciales, se comporta como oponente. Construirle un amigo al personaje, en términos de sentido común, parecería indicar que se comportará como ayudante. Sin embargo, en esta película, Tom es el último personaje que termina de creerle a Jeff. La lucha del protagonista durante toda la película es lograr que su círculo íntimo (novia, masajista y Tom) le crean, pero cada uno de ellos, a su tiempo, no lo hace.

Birger no tiene familia (su único hermano murió ocho años atrás), ni amigos, ni compañeros de trabajo. Está totalmente solo. Esta caracterización social es absolutamente funcional al conflicto.

Para que se pueda construir un conflicto, entonces, es útil pensar al personaje carente de alguna de las dimensiones estudiadas: si una de las dos fuerzas del conflicto pasa por no poder conseguir compañía, el personaje podría ser solitario. Si pasa porque el personaje quiere tener una relación amorosa con una mujer, esa mujer puede estar lejos de él, y él tener alguna cualidad que no le permita tenerla cerca, aunque también debe preverse que algo en común deberían tener los personajes. Si el conflicto es que el personaje tiene que hacer un largo viaje en condiciones desfavorables, podría no tener las condiciones físicas necesarias para llevarlo adelante, como el personaje de Woody de *Nebraska* o el de Straight en *Una historia sencilla* de David Lynch (1999).

El turista de *Tuileries* se presenta solo. No sabemos si tiene o no pareja, pero sí, que frente a la provocación de la joven francesa, no tiene problema en besarla y vincularse mínimamente con ella. Si el personaje viajara con otras personas (familia, amigos) sería más difícil que la broma de los jóvenes parisinos se efectivizara.

*Un turista norteamericano de clase media, flaco y desgarbado, de mediana edad, quiere tomar el subte para así seguir su recorrido turístico personal por París, pero una pareja de jóvenes **aguerridos** franceses se lo impiden.*

En relación con este turista que recorre París solo, recordamos aquí a otra *turista solitaria*, protagonista de otro cortometraje incluido en el compilado *Paris je t'aime: 14e Arrondissement* de Alexander Payne (2006). Nos referimos al personaje de Carol, la cartera de Denver que recorre la ciudad a medida que escuchamos en over su voz, describiendo en un muy mal pronunciado francés (pero correcto gramaticalmente) todo aquello que le implicó su estadía en Francia. Es un caso donde el personaje se describe a sí mismo y sus rasgos afloran más por el discurso verbal que por lo que indica la imagen. Sin embargo, esto no es motivo para que los rasgos planteados no sean funcionales al conflicto dramático, que si bien no aparece de modo explícito, puede interpretarse como que Carol tiene expectativas respecto de París relacionadas con el vínculo amoroso, de amistad, social en general, pero esas expectativas no se cumplen. Así el personaje desde lo físico, aparece como una mujer no prototípica respecto del modelo de belleza imperante, solitaria, sin pareja, que tiene un trabajo en soledad, como es el de ser cartera, tampoco tiene mucho dinero -el viaje le ha implicado un gran sacrificio-, su única compañía son dos perros a los que ama, no tiene familiares (madre y hermana, muertas). Es decir, París, la ciudad del amor, es para ella algo triste. Aunque, al final de su recorrido, logra darse cuenta de que el modo en que se ve una ciudad, depende del modo en que uno se posiciona para ello. No todo es felicidad, pero tampoco todo es tristeza.

El siguiente rasgo importante a tener en cuenta es lo que llamamos la **prehistoria** del personaje e involucra todos los datos sobre el pasado del mismo que sean necesarios para darle coherencia y que sean funcionales al conflicto planteado. Tener información sobre la vida anterior al comienzo de la historia sirve además de conocer a fondo al personaje, para verificar su accionar. Hacerle creer al espectador que el personaje tiene vida propia.

Una famosa película de Hollywood, da un interesante ejemplo. Nos referimos a *Casablanca* de Michael Curtiz (1942). En ella, a través de un flashback, se justifica el accionar de Rick, como también el de Ilsa. Hasta el momento del relato en que aparece, el espectador no comprende qué ha sucedido entre estas dos personas. La película podría seguir adelante sin esta información. Pero en el sistema clásico, era imprescindible saber qué había pasado antes de que el relato empezara. En este caso, los guionistas tuvieron que construir la historia previa al comienzo del relato, para darle verosimilitud al mismo.

En *Ladrones de bicicletas* el hecho de que Ricci haya estado un año y medio sin trabajo, como dato de prehistoria, justifica la desesperación por obtener y luego mantener un trabajo. Sin ese dato construido, no se sostendría el nivel de angustia que le genera al personaje el robo, como tampoco entender la obstinación por encontrar su bicicleta, aquella que le costó mucho conseguir, luego empeñar, para finalmente desempeñar.

Otro ejemplo interesante de construcción de prehistoria aparece en la película *Thelma y Louise* de Ridley Scott (1991). Allí presenciamos el momento en el que Louise, para salvar a Thelma de una violación, dispara contra el atacante y lo mata. Este hecho, que podría no tener sentido para un personaje que no se presenta ni violento ni diestro con las armas, tiene una interesante explicación, a través de un hecho de prehistoria: Louise también fue violada, y frente a la situación, decide actuar. En venganza, para salvar a su amiga. Sin este hecho, que justifica el accionar del personaje (obviamente no desde un punto de vista moral sino narrativo), el espectador comprende sus motivaciones y continúa involucrado en sus objetivos y su plan de acción.

La prehistoria de *Mandarinas* justifica todo el accionar de Ivo. Hace lo que hace, en recuerdo de su hijo, para que no vuelva a suceder la tragedia. Esta información, revelada hacia el final de la película, resignifica todo el accionar del personaje.

Muchas veces, en los cortometrajes, dada su brevedad, no aparecen datos de prehistoria significativos. No es ley absoluta. En *Charlemos un rato*, la prehistoria está citada permanentemente. Volvo es pasado para el espectador, que el personaje presentifica. Todo el tiempo, aquello que ya no existe, él intenta volver a traerlo al presente. Entonces, se justifica que también aparezca otro dato de prehistoria interesante: la única persona que lo visitaba era su hermano. Pero murió ocho años atrás. Estos datos agudizan la necesidad de Birger de encontrar con quien compartir momentos de su vida.

El siguiente elemento es el **nombre** del personaje. Muchas veces la elección del nombre lo caracteriza o también, permite fantasear sobre él. A veces el nombre es adecuado a la condición social, edad, contexto sociocultural, y otras veces la contradice. El nombre puede ser anacrónico o no. El personaje puede ser innombrado, y en ese caso, muchas veces, esa falta de individuación, remite a una intención generalizadora: en un personaje en particular, se ve a muchos, en general. Por ejemplo, la protagonista de *Copia certificada* de Abbas Kiarostami (2010) es simplemente *Ella*; así, en el personaje pueden verse reflejadas muchas mujeres que atraviesan la misma situación. Tampoco el protagonista de *Tuileries* es nombrado: puede ser cualquier turista norteamericano, puede ser cualquier turista.

Otros casos interesantes se presentan, por ejemplo, en la película *Una historia sencilla* que en realidad se llama en inglés *The Straight story*. Tiene un doble sentido: por un lado, el protagonista se apellida Straight, pero por otro lado, la palabra, en inglés, significa recto, derecho. Esta connotación tiene una amplia relación con el desarrollo de la historia, dado que el anciano Straight maneja su podadora de césped por una carretera, derecho, recto, hacia su destino final: el reencuentro con su hermano. Pero ese periplo no es fácil, porque él no quiere que así

sea. Desea llegar a concretar ese reencuentro, libre de culpas, liberado, y para eso, tiene que andar recto un trayecto largo y en condiciones que él mismo se forjó: complejas y dificultosas.

Alex, protagonista de la película *XXY* de Lucía Puenzo (2007), presenta un nombre que puede atribuirse tanto a un hombre como a una mujer. Es totalmente funcional al personaje, que es hermafrodita.

En *La ciénaga* de Lucrecia Martel (2001), dos mujeres que en realidad son rivales, se llaman Mecha y Mercedes. Mercedes fue amante del marido de Mecha, y luego del hijo. Esta elección deliberada, profundiza la idea de ciénaga moral que maneja la película. También una es el espejo de la otra: es lo que la otra no pudo ser. Mercedes es exitosa, poderosa, salió de la ciénaga, vive en Buenos Aires. Todo lo que Mecha no pudo hacer. Y, por otro lado, es un nombre típico de la aristocracia, que en este caso, se muestra en decadencia.

Vincent, es el nombre tanto del actor real, Vincent Price, como del niño del cortometraje ya citado, y este hecho contribuye a que este niño se sienta identificado más aún con ese actor que encarna los personajes que él tanto admira.

Pasaremos al último aspecto de caracterización de personaje, en el siguiente capítulo.

Referencias

Bibliografía

- Allan Poe, E. (1978). "El corazón delator", en *Cuentos/1*, 5ª Ed. Madrid: Alianza Editorial.
Alianza Editorial, prólogo y traducción de Julio Cortázar, pag. 131.
Aristóteles. (1977). *Poética*. Buenos Aires: Barlovento editora.
Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
Chion, M. (1994). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
Egri, L. (1984). *Cómo se escribe un drama*. La Habana: Editorial ICAIC.
Vale, E. (1993). *Técnicas del guión para cine y TV*. Barcelona: Gedisa.

Filmografía

- After hours (Después de hora*. Dir. Martin Scorsese). 1985
Bara Prata Lite (Charlemos un rato. Dir. Lukas Moodyson). 2003.
Barton Fink (Dir. Ethan y Joel Coen). 1991
Carol (Dir. Todd Haynes). 2015
Casablanca (Dir. Michael Curtiz). 1942.
Ida (Dir. Pawel Pawlikowski). 2013.
The danish girl (La chica danesa. Dir. Tom Hooper). 2015.
La ciénaga (Dir. Lucrecia Martel). 2001.
Rear window (La ventana indiscreta. Dir. Alfred Hitchcock). 1954.
Ladri di biciclette (Ladrones de bicicletas. Dir. Vittorio de Sica). 1948.
Mandariinid (Mandarinas. Dir. Zaza Urushadze). 2013.

Morte a Venezia. (Muerte en Venecia. Dir. Luchino Visconti). 1971.
Nebraska (Dir. Alexander Payne). 2013.
Strangers on a train (Extraños en un tren. Dir. Alfred Hitchcock). 1951.
Sniffer (Dir. Bobbie Peers). 2006
Thelma & Louise (Dir. Ridley Scott). 1991.
Tuileries (Dir. Ethan y Joel Coen). 2006.
The straight story (Una historia sencilla. Dir. David Lynch). 1999.
Whiplash (Dir. Damien Chazelle). 2014.
XXY (Dir. Lucía Puenzo). 2007.

CAPÍTULO 7

Conflicto y personaje en interacción II

Rosa Matilde Teichmann

Caracterización psicológica y conflicto

Para abordar este último aspecto, vamos a llevar a cabo una experiencia de análisis integral de un film, para observar la interacción no solo entre el conflicto dramático y la caracterización de los personajes, sino también, para comenzar a abrir caminos conceptuales, que nos llevarán en los próximos capítulos a comprender el vínculo estrecho existente también entre los dos conceptos señalados y el llamado universo diegético de los personajes, que involucra otros tales como los de tema e intencionalidad última o lineamiento conceptual general.

La película elegida es *Sólo los amantes sobreviven* de Jim Jarmusch (2013) y el análisis integral que proponemos, aborda al film desde tres ejes que, consideramos, permiten verlo como una totalidad, como una obra narrativa, producto de un lenguaje específico y con parámetros estéticos definidos. Es entonces que hablamos de tres ejes de análisis: el narrativo-estructural, aquel que concierne a todos los aspectos relativos a la guionización, es decir, a todos los elementos narrativos que contribuyen a conferir un sentido a una historia; el lingüístico-realizativo, que manifiesta los aspectos anteriores a través de la imagen y del sonido y sus múltiples articulaciones(que no abordaremos en esta oportunidad); y el temático-conceptual, que sustenta lo anterior y permite construir coherencia tanto desde lo explícito, como desde lo que subyace y es necesario interpretar.

¿Por cuál de los tres ejes comenzar el análisis? Consideramos que cada película plantea un acceso diferente, se impone desde alguno de los tres espacios de análisis que proponemos. Por lo tanto, en este caso, observamos pertinente el comienzo por el

Eje temático-conceptual

Nos preguntamos inicialmente: ¿Qué hay por detrás de una historia de amor de vampiros? Y lo que aparecen son muchas concepciones y temáticas interesantes.

El comienzo de la película presenta una imagen que parece la convencional representación del universo, pero a través de un efecto visual, nos encontramos con un vinilo dando vueltas, al tiempo que se escucha una canción. De modo que conceptualmente podría decirse que lo que se presenta delante de nuestros ojos, no es lo que parece, es decir que estamos frente a uno de los tópicos más desarrollados por la literatura, la filosofía y el arte

en general: el enfrentamiento entre la apariencia y la realidad, o mejor, frente al problema de cómo se percibe la realidad. En este caso particular, los vampiros, prototípicos, seres imaginarios que inspiran temor, aquí se presentan como absolutamente amables, son más humanos que los humanos, y generan gran empatía en el espectador.

Por otro lado, la película se presenta como una verdadera alegoría: los vampiros son la humanidad, son Adán y Eva, que intentan sobrevivir en un mundo que no les da demasiado incentivo para hacerlo. Son una alegoría de la humanidad, figura retórica que invita a tomar conciencia acerca de que se está destruyendo el planeta y que una parte de esa humanidad quiere sobrevivir, quiere preservar los valores culturales, sociales, patrimoniales, económicos, artísticos, porque la nueva sociedad emergente, no aprecia lo bello, la belleza. En una parte de la película los protagonistas se encuentran en Detroit, la principal ciudad norteamericana productora de autos, que está en decadencia. Crisis económica, que se equipara a la crisis de valores. El bello teatro, se halla convertido en un simple estacionamiento. Lo que los seres humanos han hecho con la cultura les provoca, a estos seres particulares, un gran enojo y en parte, es lo que los decide a no salir de su anonimato. Los *zombies*, como llaman a los vivos, nunca entendieron de qué se trata la belleza. “Estoy harto de los *zombies*. Y su miedo, de su propia puta imaginación”, dice Adam, quejándose.

También la película es un canto al amor, única esperanza de vida en este planeta. Declaración del amor eterno, del amor verdadero, del amor que trasciende el tiempo y se mantiene gracias a la nobleza de sentimientos de la pareja. Por eso es importante la aparición de la hermana de Eve, como para observar que no todos los vampiros tienen esa posibilidad, que hay otros a los que no les importa nada, y no respetan a la humanidad *zombie*, que en definitiva, es la que les da el sustento.

Finalmente, la alusión a la tragedia humana vista como una eterna lucha por la subsistencia. El ser humano está atrapado en su propia naturaleza finita, necesita insumos vitales para poder llevar adelante un proceso que empieza con el nacimiento y termina con la muerte. Un círculo de vida y muerte que no para nunca. En la película, los vampiros también están atrapados en este círculo, pero de manera inversa. Su inmortalidad depende del insumo que les significa la sangre humana. Están atrapados también en la lucha eterna por la subsistencia. En definitiva, y volviendo al carácter alegórico de la película, en los vampiros, se refleja la humanidad.

Eje narrativo-estructural

Conflicto dramático: los amantes vampiros quieren seguir viviendo su vida eterna con valores humanos, no con los típicos caracteres atribuidos a los vampiros, pero tanto dificultades íntimas (Adam se quiere suicidar) como la relación con los *zombies* (contaminaron la sangre) como sus propios congéneres (la hermana de Eve), les impedirán cumplir con sus deseos.

Caracterización de personajes: Adam: su aspecto físico, remite a un prototipo de hombre melancólico, romántico (del periodo literario cultural homónimo, como después se reforzará) con su palidez, su pelo largo, su vestimenta oscura. Su nombre, es una obvia referencia a *el* hombre, al primer hombre según la Biblia, y que se referencia generalmente como símbolo de

la humanidad. Su relación con el mundo, al igual que Eve, los muestra como seres con códigos morales particulares, ya que, a diferencia de otros vampiros, no consiguen su alimento vital, la sangre, a través de la famosa mordedura a humanos, sino que, al tener mucho dinero, recurren a sus propios proveedores que son *traficantes* de sangre, y así Adam e Eve se muestran como una parodia de droga-dependientes. Esto se observa, sobre todo, en las escenas en las que se los ve *consumiendo*: una copa de sangre se degusta, se saborea, y los deja en estado de éxtasis. En relación con esta actitud, hay dos escenas en la película que muestran la tentación de los personajes, reprimida por sus códigos morales: una, cuando Eve viaja en avión y ve cómo a una persona le sale sangre de su cuerpo; la otra, cuando Adam ve sangre en el hospital. Ambas contribuyen, también, a que la película tenga un tono no excesivamente grave, con pinceladas de humor, como también actúan de modo indicial, para demostrar la existencia de un arco de transformación: en el comienzo de la película, los vampiros se reprimen, pero el desarrollo dramático conflictivo los llevará a una resolución donde tendrán que quebrar esos valores que se autoimpusieron.

Por otro lado, se puede caracterizar a Adam, y ahora abordaremos el aspecto psicológico, como un hombre que desprecia la vida (una vida particular, que le toca vivir) por su desencanto, su desilusión por el mundo. Un vampiro melancólico, desilusionado, con ansias de morir, al no constituir la imagen tradicional de este tipo de personaje, lleva a causar cierta cuota de humor, reforzada por algunos informantes tales como que Eve le dirá a Adam que su melancolía y ansia suicida es producto de su relación con Shelly y Byron, poetas románticos por excelencia, cultores de la idea de suicidio romántico. Obviamente, al ser eternos, han pasado por diferentes etapas históricas y conocieron a múltiples personalidades del mundo social y cultural.

Eve: la referencia a la Eva bíblica es indudable. Sin embargo, Jim Jarmusch declaró que su inspiración no estuvo en el texto bíblico sino en la obra de Mark Twain *Diario de Adán y Eva* (Belinchón, 2014). Desde nuestro punto de vista, el personaje de Eva es el que más vínculo tiene con el texto de Mark Twain, dado que ella está caracterizada, desde un punto de vista psicológico, como una mujer que toma decisiones, que es activa, que está *aggiornada* (tiene celular mientras que Adam está rodeado de antigüedades, su vestimenta es actual), es intuitiva, inteligente (le gana al ajedrez), emprendedora. Es la que lleva la relación adelante, la que va a permitir que los amantes sobrevivan. La Eva de Mark Twain es así. Él se expresa a través de la música, y ella a través de la danza, y de la literatura. Lee mucho. Y tiene como un don, por el cual puede pasar la mano por los libros y leerlos. Como también descubrir la edad de las cosas.

Ambos personajes tienen algo en común: el amor. Verdadero, eterno, y este rasgo que los define, se vincula con la propuesta conceptual anteriormente citada. Parecería que al tener que sintetizar la propuesta conceptual de la película se podría formular la siguiente hipótesis, que constituirá lo que llamamos (y explicaremos más adelante) **lineamiento conceptual general**: estando el mundo en la situación decadente en la que se encuentra, donde es necesario luchar para sobrevivir, la posibilidad de salir adelante, la opción de la continuidad del mundo como tal, se le permite a quienes aman y se aman. Es así que la aproximación a la caracterización inte-

rior de los personajes permite comprender también, el sentido del **título**: sólo los amantes sobreviven, sólo quienes se aman, y tienen la capacidad de entregarse al amor, logran opciones de supervivencia.

Haremos una segunda aproximación a la significación e importancia de la caracterización psicológica de los personajes, a través de un cuento breve del escritor argentino Pedro Orgambide, "La intrusa" (1970, 30), que contribuirá a esquematizar también la relación entre este aspecto de la caracterización y el conflicto dramático.

Hasta ahora nos hemos referido a las variables física y social en la caracterización de un personaje. Eugene Vale plantea que la dimensión psicológica es tan importante en este momento del proceso de construcción narrativa, que merece un apartado individual. Es por eso que habla de "carácter" y sus respectivas "características", es decir la personalidad de un personaje, el conjunto de su accionar, de sus conductas, es producto de un conglomerado de rasgos que la constituyen. Esos rasgos o características son variados, complejos, incluso contradictorios, pero dan cuenta a modo especular, de lo que es un ser humano. A través del cuento, entonces, vamos a reparar, en "características" sobresalientes del personaje protagonista narrador, González, que den cuenta de su "carácter", y justificaremos cada una de ellas, a través de acciones concretas, porque de este modo, nos vamos acercando al trabajo específico del guionista, que tendrá que materializar e indiciar en acciones visibles y audibles, estos rasgos.

González es un oficinista, que, podemos suponer, es un hombre mayor, dado que lleva muchos años trabajando en la oficina, y además, porque, prototípicamente, las personas mayores son más resistentes a los cambios. Es así, entonces, que aparece frente al lector como: orgulloso (dice que el gerente en persona le otorgó una medalla y ese es un factor de orgullo para el personaje); obsecuente (es el primero en llegar y el último en irse de la oficina); correcto ("nunca dije una mala palabra"); pulcro (su escritorio es el más limpio); prolijo; obsesivo ("jamás me olvidé de cubrir la máquina de calcular"); meticoloso (plancha con sus propias manos el papel carbónico); estructurado ("tengo mis principios y no los voy a cambiar de un día para el otro"); rutinario (p. 30).

A partir de estos rasgos claros de caracterización, el conflicto dramático aparece con claridad: González, un oficinista mayor, resistente a los cambios, obsesivo y rutinario, quiere conservar su situación en el trabajo sin modificaciones, pero la llegada de una computadora altera su dinámica laboral.

A diferencia de la literatura que puede explicar con palabras la caracterización y sobre todo el carácter de un personaje, el medio audiovisual debe mostrarlo. **El personaje es lo que hace**. Muchas veces, no necesariamente lo que el personaje dice es acorde con lo que hace. Y muchas veces lo que hace no revela su verdadero carácter. Nuevamente, introducimos la idea de complejidad psicológica. Pero, para poder organizar este mundo profundo e intrincado que involucra la interioridad humana, en función de delinear, componer, construir personajes que representen acciones dramáticas, recurriremos ahora, a Egri, y una simple guía de rasgos a tener en cuenta por el guionista, al momento de pensar en la personalidad de un personaje

Si se trata de “temperamento” encontramos seres coléricos, serenos, nerviosos, soberbios, violentos. Las actitudes hacia la vida, tal como dice Egri, podrían sintetizarse en seres resignados, combatientes, luchadores, derrotistas, pesimistas, afectuosos, francos, optimistas, alegres, honrados, solidarios, rebeldes, leales, deshonestos, retraídos, vanidosos, engreídos. También es importante pensar que el personaje puede tener complejos, obsesiones, fobias, miedos como así también habilidades, capacidades o incapacidades, talentos (1984, 40). Agregamos a lo planteado por Egri, el estado mental, encontrando entonces que el personaje puede ser inteligente, torpe, sagaz, astuto, lúcido, perspicaz.

Lo que hay que destacar es que es fundamental distinguir entre el carácter de un personaje, que implica rasgos fijos, permanentes, connaturales al mismo, que pueden ser definidos a través del verbo *ser* y estados de ánimo, o sea rasgos pasajeros, coyunturales, para los que conviene utilizar el verbo *estar*. También, de acuerdo al contexto, un mismo rasgo puede interpretarse como fijo o como pasajero. Un personaje puede ser tranquilo o no serlo y estarlo en una determinada circunstancia y no en otra.

Tomaremos como ejemplo a otro oficinista, en este caso, al personaje de Paul, protagonista de *Después de hora* de Martin Scorsese (1985). Presenta un carácter tranquilo, con características que lo acompañan, tales como que es controlado, tolerante, comprensivo, amable, respetuoso, sencillo. Sin embargo, las circunstancias por las que debe atravesar, no lo transforman en sus conductas esenciales, sino que son cambios coyunturales. Paul llega a enfurecerse, desbordarse, tratar mal a las personas, pero, podemos inferir-y ese es el objetivo de toda narración-que su transformación no será la de quien cambia de modo radical, sino que, producto de la vivencia, modificará tal vez, paulatinamente, alguno de esos rasgos de carácter. Paul llega a su oficina con la misma actitud con la que se fue, pero, su caracterización física, revela que hay un cambio.

También, se pueden observar cambios coyunturales en las conductas de los personajes, pero que, en realidad responden a simulaciones de los mismos, ocultas tanto a los demás personajes como al espectador. Por ejemplo, en *La ventana indiscreta*, tanto Jeffries como el espectador comparten la creencia respecto de que Lisa ha cambiado su carácter mundano y cosmopolita por un gusto por la aventura, por lo exótico. En realidad, el último plano de la película sugiere que ese cambio fue aparental. Todo lo hizo por amor, pero ella sigue siendo la misma mujer que gusta más de leer una revista de modas que un libro de aventuras.

Otro caso, lo advertimos en la película *Whiplash*, donde el agresivo, intolerante y autoritario maestro, tiene una escena en la que se muestra comprensivo, amable, generoso. Tanto Andrew como el espectador, no sospechan que esta actitud no es más que una pantalla que esconde una intención de venganza del personaje.

Interpretación personal de las llamadas “características” según Vale

Los rasgos planteados sólo se conciben en estado de existencia latente. Es necesario que salgan a la superficie narrativa a través de las acciones del personaje. El carácter es un conglomerado complejo de múltiples facetas que es necesario mostrar al espectador desde pequeñas hasta grandes acciones. Entonces, para hacer manifiesto el carácter hay que visualizar aquellos componentes simples, acciones concretas que lo revelen. Por lo tanto, hacemos nuestra propia interpretación de la propuesta de Vale y decimos que el carácter es el conjunto de todos los rasgos, que él llama “características”. Pero, decimos nosotros que las acciones y situaciones concretas, audibles y visibles que manifiestan cada uno de esos rasgos de carácter, son las que vamos a denominar “características”. No siempre esas manifestaciones son cruciales, fundamentales. En una acción mínima puede revelarse un rasgo del carácter. Parafrasearemos a Vale para dar un ejemplo concreto. Dice el autor que una información de carácter secundario puede revelar información de importancia para la historia sin tener que ser una acción espectacular. Así da algunos ejemplos, entre ellos el de un industrial que se detiene en la calle para levantar un centavo (p.82). Nosotros ampliamos el marco imaginativo y diseñamos la siguiente situación dramática: un magnate, vestido muy elegantemente, arriba a un hotel de lujo situado en uno de los barrios más caros de una gran ciudad, a bordo de su limusina. Al llegar, su chofer le abre la puerta, y el hombre, un señor mayor, de 78 años, corpulento, erguido, distante, comienza a caminar por una alfombra roja que lleva desde la calle hasta la entrada del hotel. Camina siempre con la mirada alta, hasta que, de pronto, un brillo que proviene del suelo, llama su atención y le hace bajar la vista. Descubre que es una moneda de 10 centavos. Hasta aquí el comienzo y el desarrollo de la situación. Queremos saber cuál es el carácter de este personaje, cuáles son los rasgos que lo definen. Entonces, ¿qué características, o sea, qué acciones concretas llevará a cabo, que lo expongan? Revisemos solo algunas posibilidades:

- Patea la moneda con desprecio y sigue caminando, farfullando: podría tratarse de un ser arrogante, despreciativo, malhumorado.
- Se agacha, toma la moneda, y tratando de disimular la situación, se la coloca en el bolsillo: podría ser un personaje miserable, avaro, que a pesar de tener mucho dinero, aspira a tener más, incluso ridículamente.
- Se agacha, toma la moneda, sin disimular, y se la da, con una sonrisa, al botones del hotel, que está en la puerta: también revelaría a un ser miserable, y también despreciativo, poco considerado, convencido de que está llevando a cabo una buena acción.
- Se agacha, se queda en esa posición a pesar de que le resulta incómoda, mira fijamente la moneda, la da vuelta, la deja en la palma de su mano, y comienza

a llorar: es melancólico, sensible, evidentemente, esa moneda ¡le hace recordar sus orígenes humildes!

Este ejemplo permite entender cómo una acción mínima puede revelar un carácter.

También Vale hace alusión en su capítulo “Caracterización” a lo que podríamos llamar la caracterización indirecta, es decir que el personaje es revelado no solo a través de sus acciones sino, a través de las de los demás (p.82). Daremos dos ejemplos emblemáticos de la historia del cine que muestran este modo de caracterización psicológica de personaje.

El primero, es obviamente, *El ciudadano* de Orson Welles (1941). Conocemos a Charles Foster Kane, a partir de la incidencia del comportamiento de Kane sobre otros personajes. Y lo interesante es que el espectador deberá sacar sus propias conclusiones, al igual que el personaje de Thompson, respecto de quién fue ese controvertido y contradictorio hombre. Incluso, es muy significativa la secuencia del noticiero, porque en ella se indicia esta idea. De hecho, por ejemplo, al referirse a la filiación política de Kane, las imágenes y la voz del narrador dicen concretamente que para algunos era un comunista y para otros, un fascista.

El segundo, es el caso del personaje del Coronel Kurtz. A lo largo de la película *Apocalipsis ahora* de Francis Ford Coppola (1979), los rasgos de caracterización que aparecen de este singular personaje, se manifiestan a través de los dichos de sus superiores, de los pensamientos de Willard -producto de la lectura de los materiales que le han entregado- y de las actitudes de los nativos que lo toman como un soberano. La imagen de Kurtz, para el espectador, es difícil de comprender. Y además, recién lo vemos en imagen veinte minutos antes de que concluya la película. Por lo tanto, vale tanto para el desarrollo dramático la caracterización indirecta del personaje, como la que se puede percibir a través de sus propios actos.

Retomando el ejemplo del corto *Tuileries*, podríamos decir que el turista presenta los siguientes rasgos de carácter que sintetizan los aspectos planteados más arriba: el turista es visto por los jóvenes franceses como presa fácil para sus bromas; el nene que lo molesta todo el tiempo se aprovecha de su falta de reacción, dado que en ningún momento se defiende ni se queja. Podría decirse, hasta aquí, que el personaje es pasivo, porque no reacciona; pusilánime, débil, tímido, y también ingenuo, porque se cree todo lo que lee en la guía y por lo tanto, se creerá entonces también, lo que dicen y hacen los franceses.

Entonces, concluimos la relación entre caracterización y conflicto planteando de modo extenso el conflicto dramático de la siguiente manera:

Un turista norteamericano de clase media, flaco y desgarbado, de mediana edad, ingenuo y pasivo, quiere tomar el subte para así seguir su recorrido turístico personal por París, PERO una pareja de jóvenes, aguerridos, atrevidos y bromistas franceses, se lo impiden.

La caracterización se presenta funcional al conflicto elegido.

Concluimos el capítulo con dos ejemplos de caracterizaciones funcionales. Para que se advierta de manera clara la idea de funcionalidad, en cada rasgo aparecerá la preposición *para*, que indica justamente el propósito de cada uno de ellos.

Ricci (*Ladrones de bicicletas* de Vittorio de Sica, 1948):

- Físicamente es un hombre delgado y ágil, para que pueda moverse sin dificultades por toda la ciudad buscando su bicicleta
- Es joven, y tiene una familia integrada por su mujer y dos niños pequeños. La idea de porvenir, de futuro familiar, contribuye a la compasión y el deseo del espectador porque Ricci recupere su bicicleta. Además, según los valores tradicionales de la época, al tener niños pequeños, uno de ellos bebé, es mayor el grado de responsabilidad que recae sobre él.
- Está desocupado hace un año y medio, en el contexto de la Italia de post segunda guerra mundial, para que la desesperación por mantener el precario pero único trabajo que pudo conseguir sea mayor.
- Es obstinado, decidido, luchador, pero por momentos, se lo ve angustiado, afectado emocionalmente por la situación, y estos rasgos coyunturales, aparentemente, contribuyen a darle dimensión humana al personaje.
- La dignidad de Ricci es un rasgo de caracterización, que en realidad, está puesto más desde el lugar de la mirada de su pequeño hijo Bruno, quien lo admira y lo sigue y quiere ayudarlo, que en él mismo. Este rasgo es muy funcional al conflicto dramático, para que se pueda generar el impactante clímax final, cuando el hombre honrado, honesto y trabajador, producto de la desesperación, se transforma en un ladrón, ante los ojos de este niño, quien ve la caída de su ídolo.

Entonces, definimos el conflicto dramático de *Ladrones de bicicletas* teniendo en cuenta los rasgos fundamentales de la caracterización del personaje protagonista, del siguiente modo:

A Ricci, desocupado desde hace un año y medio, casado, padre de dos hijos pequeños, le roban la bicicleta que necesita para el trabajo que acaba de conseguir, PERO no hay modo de encontrarla en la Italia empobrecida y miserable de la post segunda guerra mundial.

Woody (*Nebraska* de Alexander Payne, 2013):

- Es un hombre mayor, con un claro deterioro cerebral, pero no completo para que pueda llegar a formular al final de la película su objetivo secreto
- Físicamente tiene una caracterización acorde: dificultades físicas que son funcionales para que no pueda llegar a su objetivo ni fácil ni rápido ni solo.
- Los datos de prehistoria son funcionales respecto de cómo evoluciona la imagen de Woody frente al espectador. Cuando el personaje de su antigua novia le cuenta

a Dave que su padre tuvo que ir a luchar a Corea y que allí lo pasó muy mal, el espectador comienza a sentir cierta compasión por el personaje, e incluso justificar una actitud prototípica: el refugio en el alcohol para olvidar la tragedia vivida.

- Woody es un *buen tipo*. Kate lo reafirma. Alguien que nunca pudo decir que no. Este rasgo refuerza el anterior.
- Es terco, obstinado, obcecado y despistado, esto es funcional: si no fuera así, se hubiera dado por vencido enseguida, y el conflicto no hubiera podido desarrollarse.
- Es alcohólico, y esto es funcional para que no pueda estar completamente sobrio ni consciente nunca.
- Es callado, esto es funcional para que no se conozca de manera muy evidente su forma de ser. Woody habla poco, pero cuando lo hace su personalidad aparece. Por ejemplo, da la impresión de que no le importa su familia, pero en realidad es todo lo contrario. En su declaración final, le dice a Dave que quería ganar el millón de dólares, sólo para dejarle a él y a su hermano, algo. Con esta actitud se permite inferir que está arrepentido de sus actos, y que aunque más no sea, ya que no puede dejarles una herencia moral a sus hijos, piensa que lo mejor es dejarles algo material.
- No es el típico anciano al que se le tiene compasión completamente. Por momentos se presenta como un verdadero renegado y genera cierta antipatía para que el espectador pueda ir cambiando, a medida que lo va conociendo más profundamente, su visión respecto de él.
- Es muy consciente de sus limitaciones, y sobre todo del paso del tiempo. Que quiera llegar a Lincoln de manera urgente, en verdad se presenta como un hecho simbólico, dado que el tiempo que le urge a Woody, es el de su propia existencia. El personaje sabe que le queda poco tiempo, no sólo para ir a cobrar el premio, sino de vida.
- Woody es orgulloso, para que a medida que la película avanza aprenda a ser humilde, a recapacitar, y a reconocer a su hijo. La mirada de Woody hacia Dave en la camioneta, al final de la película, hace pensar que el personaje se reconcilia con él mismo, y de esa manera se puede mostrar sensible ante su hijo.

Entonces, definimos el conflicto dramático de la película *Nebraska*, haciendo interactuar los rasgos centrales del personaje y el conflicto dramático del siguiente modo:

Woody, un anciano obstinado con problemas mentales y dificultades físicas, se empeña en ir a cobrar un dudoso premio millonario, pero su familia intenta disuadirlo y hacerlo permanecer en su pueblo natal.

Si Woody no fuera un anciano obstinado, ni tuviera problemas físicos, no dependería de su familia y no habría conflicto posible.

Pasaremos a vincular, en el siguiente capítulo, desde otro punto de vista los conceptos de conflicto y personaje para hacerlos interactuar con el último vértice del triángulo conceptual: la estructura.

Referencias

Bibliografía

- Belinchón, G. (7 de junio de 2014). Jim Jarmusch se apunta al cine de vampiros en su nueva película, *elpais.com*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2014/06/07/actualidad/1402158932_916691.html
- Egri, L. (1984). *Cómo se escribe un drama*. La Habana: Editorial ICAIC.
- Orgambide, P. (1970). "La intrusa" en *La buena gente*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Vale, E. (1993). *Técnicas del guión para cine y TV*. Barcelona: Gedisa.

Filmografía

- Apocalypse now (Apocalipsis ahora)*. Dir. Francis Ford Coppola). 1979.
- After hours (Después de hora)*. Dir. Martin Scorsese). 1985.
- Citizen Kane (El ciudadano)*. Dir. Orson Welles). 1941.
- Ladri di biciclette (Ladrones de bicicletas)*. Dir. Vittorio de Sica). 1948.
- Nebraska* (Dir. Alexander Payne). 2013.
- Rear window (La ventana indiscreta)*. Dir. Alfred Hitchcock). 1954.
- Only lovers left alive (Sólo los amantes sobreviven)*. Dir. Jim Jarmusch). 2013.
- Tuileries* (Dir. Ethan y Joel Coen). 2006.
- Whiplash* (Dir. Damien Chazelle). 2014.

CAPÍTULO 8

Conflicto y personaje en relación con estructura

Rosa Matilde Teichmann

Intentamos demostrar en los capítulos precedentes, la estrecha vinculación existente entre la concepción del personaje y el conflicto dramático. Vamos a proceder a desarrollar a continuación la propuesta que lleva adelante Eugene Vale, respecto del vínculo entre los tres vértices de nuestro triángulo. En primer lugar, veremos lo que llamamos el esquema de *motivo-intención-objetivo*, que nos permitirá observar de qué modo surge y se despliega el conflicto dramático, en relación con la interioridad de un personaje y sus acciones, para luego colocar dicho esquema en lo que también se denomina el modelo de los *cuatro estadios*. De esta manera, conflicto, personaje y estructura encontrarán una concatenación, una vinculación estrecha y profunda que justificará el porqué de nuestra propuesta graficada en el triángulo conceptual.

Según Vale, “ninguna acción es posible sin una causa” (1993, 90). Esa causa puede ser consciente o no, pero siempre existe. Y el autor lleva al extremo su propuesta diciendo que la causa es siempre una: el dolor, porque el ser humano actúa cuando siente dolor. Esto no significa dolor físico o emocional, sino que el autor se refiere a dolor en el sentido de carencia. A una persona, y por lo tanto a un personaje, le causará dolor, el tener algo y no querer tenerlo (una enfermedad, por ejemplo) o no tener algo y querer tenerlo (una familia, por ejemplo). Entonces, el ser humano sólo se va a mover, va a actuar, si siente dolor, carencia, por eso la causa es el dolor, y Vale la llama **motivo**. Aparecen, entonces, las fuerzas de la afinidad y las fuerzas de la repulsión, que no son sino los deseos de estar unidos a algo o alguien, o estar separados de algo o alguien. Tomaremos como ejemplo la película *Después de hora* de Martin Scorsese (1985), donde observamos que aquello que le causa dolor al personaje es *la imposibilidad de Paul de volver a su casa*, en primer lugar por la falta de dinero, y en segundo lugar, y fundamentalmente, porque el barrio lo atrapa.

Ahora bien, si el personaje o la persona siente dolor, hará todo lo posible por eliminarlo y en ese mismo acto de voluntad, aparece, según Vale, aquello que desea, es decir la anulación de la causa que le generó dolor. Si aquello que el personaje no tiene y le causa dolor es el frío, inmediatamente surgirá en él la necesidad del calor. Es decir que cuando aparece el motivo para la acción, simultáneamente aparece también el **objetivo**, aquello que la teoría narratológica nos demostró en el esquema actancial como *objeto* (del deseo de un sujeto). Una vez alcanzado el objetivo, el motivo se anula, deja de generar dolor. El objeti-

vo es, entonces, lo contrario del motivo: *el regreso de Paul a su casa*. Pedagógicamente, como se habrá observado, sugerimos la utilización de sustantivos abstractos que se constituyan como antónimos, para graficar estos extremos de la acción dramática.

Sin embargo, todavía no arribamos a la relación entre este esquema y el concepto de conflicto, ya que lo fundamental se encuentra en el planteo siguiente: para que un personaje deje de sentir dolor y pueda acceder a su objeto de deseo, es necesario que se proponga un plan de acción a futuro, que le implicará llevar adelante una serie de acciones que lo alejen del dolor y lo acerquen a su deseo. Vale habla aquí de **intención**, es decir un plan de acción a futuro que lo saque de su estado carente y lo acerque a un estado de bienestar. *Paul se propone regresar (para eso intenta: tomar el subte, pedir ayuda a los supuestos amigos, conquistar a algunas mujeres para que lo ayuden, huir de los vecinos que lo quieren atrapar)*. Pero, si esta intención no tiene dificultades a lo largo de su trayecto, no se va a generar acción dramática, es decir, si el personaje no lucha por salir del estado que le genera dolor, o si arriba fácil o rápido a su objetivo, no se logrará aquello que busca toda representación dramática: el interés del espectador. Por lo tanto, Vale plantea que a lo largo de la etapa en la que el personaje lleva a cabo su intención, deben existir estas dificultades, que las clasifica en tres: obstáculo (una dificultad de carácter circunstancial, que involucra un mínimo nivel de inversión de tiempo narrativo, como por ejemplo cuando en *Después de hora* Paul no puede escribir el número de teléfono de Marcy en su libro, y tiene que recurrir al extraño cajero del bar); complicación (una dificultad de carácter accidental, que retrasa un poco más el desarrollo dramático, como por ejemplo, en la misma película, cuando a Paul se le vuela el billete de veinte dólares que tenía para pagar el taxi, dado que le complicará, sobre todo, la acción futura de regresar a su casa) y **contraintención**, que según Vale, es la más efectiva desde el punto de vista dramático, que es la intención de otro u otros o la intención del mismo personaje que choca o se contrapone con su propia intención. Así, siguiendo con la película citada como ejemplo, decimos que la intención de Paul es salir del barrio del Soho, y la contraintención está en manos de un personaje colectivo (según Vanoye, 1996, p. 59-61) dado que no se puede individualizar una contraintención, sino que casi todos los personajes se presentan en una primera instancia como ayudantes, para rápidamente transformarse en oponentes. La contraintención es la voluntad del barrio del Soho por retenerlo allí. Entonces, la intención de Paul es huir, y la contraintención es retener. Por lo tanto, nuevamente, de modo pedagógico, planteamos que estas dos variables del esquema motivo-intención-objetivo, se manifiestan a través de verbos en infinitivo.

Tomaremos dos películas ya conocidas para ejemplificar todo el esquema.

En *Mandarinas* de Zaza Urushadze (2013) decimos que el motivo para la acción de Ivo, aquello que le causa dolor, es la enemistad entre los dos combatientes, Ahmed y Mika. El objetivo de Ivo es la confraternidad (son representantes, justamente, de pueblos hermanos, en una lucha absurda, fratricida). Por lo tanto, el plan de acción de Ivo, su intención, sobre todo en una primera etapa, para lograr su objetivo, es fomentar un acercamiento entre los jóvenes, a través del compartir vivencias cotidianas e impedir que se maten entre ellos.

Obviamente, la constraintención es que los dos combatientes quieren matarse mutuamente, a raíz de sus fuertes convicciones.

En *Charlemos un rato* de Lukas Moodyson (2003), el motivo de Birger es la ausencia de interlocutores, para poder charlar; el objetivo es la presencia activa y participativa de personas con quien poder hablar y tener compañía; la intención es intentar hablar a cualquier precio, de cualquier manera, con cualquier persona y en cualquier lugar. Pero Birger se enfrenta con dificultades. La fundamental es la constraintención que se encuentra dentro de él mismo, su propio carácter agresivo y egocéntrico, que no escucha, sino que solo habla de sí mismo, sin generar interés en el otro.

Es ahora el momento de vincular este esquema, con el que remitirá a la primera aproximación que llevaremos a cabo al concepto de estructura dramática, desde el punto de vista dramático. Recordemos que al abordar el nivel de la narración, desarrollamos el paradigma conceptual que los narratólogos proponen al momento de pensar en el pasaje de la historia al relato. Es decir, la configuración de la historia en un molde formateador que le dé identidad, que la sostenga y que le confiera el sentido adecuado. Ahora, observaremos de un modo, tal vez más pragmático, (aunque intentaremos no sea *dogmático*, como suelen hacerlo la mayoría de los manuales sobre guion) modos de estructurar una historia.

Volvemos a Eugene Vale, quien relaciona los conceptos de motivo, intención y objetivo, con un modelo de 4 estadios dramáticos. El primero, es aquel donde todavía no ha aparecido el motivo para la acción del personaje. Las fuerzas de la repulsión y la afinidad están en equilibrio, por lo tanto, este periodo se denomina **estadio inalterado**, porque a continuación se cambiará rotundamente de estado, al aparecer el motivo, y “alterar” el equilibrio. La primera etapa dramática involucra un período en el cual dramáticamente, se presenta a los personajes centrales de la película, se contextualiza, es decir se ubica al espectador en tiempo y espacio, y podríamos decir, aprovechando los aprendizajes narratológicos que *se indicia* el futuro conflicto, que aún no se ha manifestado como tal, como así también aparecen *informantes* que remiten tanto a la caracterización de los personajes como a su universo de acción y de referencia. El segundo momento planteado por Vale, y destacamos que no se refiere a una etapa sino a un segmento más breve, es lo que llama la **alteración**, obviamente, el momento en que irrumpe el **motivo**. Como sabemos, se establece a partir de aquí no solo el objetivo sino el plan de acción del personaje, que tendrá que luchar para conseguirlo. Es por eso, que este tercer estadio, el más largo, el más complejo, el más difícil de escribir para el guionista, es el que Vale llama **lucha**. Aquí la intención se enfrenta a las dificultades de todo tipo, de manera creciente y progresiva, hasta poder arribar a la última etapa, llamada **ajuste**, donde podrán darse dos opciones posibles: el protagonista o protagonistas, cumple o cumplen con el logro de su objetivo, y entonces estaremos en presencia de un **ajuste propiamente dicho**, o por más que haya o hayan luchado, no logran llegar a él, y se produce **frustración del objetivo** (p. 96-110).

	M	I	O
E. Inalterado	Alteración	Lucha	Ajuste

Dos historias de amor, de muy diferente tenor, ayudarán a ejemplificar la relación planteada. El largometraje que elegimos es *Una jornada particular* de Ettore Scola (1977). En este caso, dado que el protagonismo de la película está compartido por dos personajes, debemos analizar el esquema de motivo, intención y objetivo tanto desde Antonietta como desde Gabriele, personajes antitéticos en su caracterización, elemento absolutamente funcional para el desarrollo dramático. Entonces, el motivo para la acción de esta ama de casa sometida por la presión autoritaria y fascista de un marido machista y desconsiderado, unido al trabajo agobiante de madre de seis hijos, es el reconocimiento de su profunda soledad e insatisfacción vital. Respecto de la soledad, se podría pensar en una soledad intrínseca, existencial del personaje, más allá de que esté rodeada permanentemente de su familia. Una soledad que la aleja de ella misma. Pero al mismo tiempo la película aborda *una jornada particular*, en la cual *particularmente* ella se siente muy sola, porque todos se han ido al acto fascista de recibimiento de Hitler a Roma. Todos se van de fiesta, mientras que ella se queda sola, para limpiar su casa. El estadio inalterado llega hasta el momento en el que accidentalmente, conoce a Gabriele, un hombre que es la antítesis de su marido, que la trata amablemente, con dulzura y comprensión. Este momento, que constituye la alteración, hace evidente en ella que su motivo es esa soledad e incompreensión profunda y, por lo tanto, su objetivo al conocer a Gabriele es la compañía, la comprensión y también el disfrute de, por lo menos, unas cuantas horas, aunque sea una vez en la vida, en esa *jornada particular*. Su plan de acción implicará encontrar el modo de acercarse a Gabriele, pasar tiempo con él, seducirlo, compartir con él. Pero, la caracterización del personaje es fundamental para comprender la contraintención. Antonietta es una mujer vulgar, de poco conocimiento, que no concibe la familia y el matrimonio más que del modo en que le fue permitido conocerlo; una mujer cuya vida pasa por el trabajo doméstico sin placeres ni diversiones, por lo tanto, si su intención es pasar un buen tiempo en compañía, la contraintención está dentro de ella misma, al reprimirse y censurarse esta actitud, que no se condice con su manera de concebir la vida. Sin embargo, hay una lucha interna, porque Antonietta es una mujer sensible, a la que si se le da la posibilidad, escucha, comprende la existencia de otro mundo y otra forma de ver el mundo. Por lo tanto, una vez instalada la alteración, Antonietta luchará con ella misma y solo como obstáculo, luchará con la portera e incluso hasta con Gabriele. Pero la lucha verdadera está dentro de ella y llegará hasta el ajuste, momento en el que vuelve su familia y él es llevado preso por agentes del estado. De alguna manera, Antonietta cumple el objetivo de tener compañía y felicidad en esa jornada. Aunque le hubiera gustado poder seguir adelante con esa relación. Simbólicamente el hecho de que la película termine con ella, leyendo el libro que Gabriele le presta, *Los tres mosqueteros*, luchadores por la justicia, hace pensar en una posible transformación interna del personaje que capitaliza la experiencia, que no fue en vano, más allá de su brevedad.

Respecto de Gabriele, decimos que el motivo para la acción de este personaje coincide con el de Antonietta. Con su llegada, Gabriele evita matarse, lo que revela el estado de desesperación de este personaje, que sabe que será apresado y no conoce su destino futuro. O sea que

también el reconocimiento de su angustiada y trágica soledad se constituye en motivo para la acción, estableciendo el objetivo de acceder a una compañía que pueda paliar la espera. En el caso de Gabriele, la intención es pasar su última jornada como ser libre, de la mejor manera, y agradecer a Antonietta su presencia, desplegando todos sus encantos y habilidades: baila con ella, la ayuda a arreglar su lámpara, la escucha, le hace bromas, y también aprovecha para descargarse con ella, confesándole su secreta homosexualidad. La contraintención de Gabriele, es que se da cuenta de que ella espera mucho más de él, de lo que él puede brindarle: por un lado, se va esa misma noche, y por otro, no puede satisfacerla como pareja. Pero fundamentalmente la imposibilidad de olvidarse de que esa noche lo apresarán. Finalmente, llega el ajuste. Podría decirse que también Gabriele cumple el objetivo: pasó una jornada particular, logró, a pesar de las dificultades internas, comunicarse con una persona sencilla, que le dio alegría y lo hizo sentir vivo.

Y el cortometraje es *El hombre sin cabeza* de Juan Solanas (2003). En dicho corto, desde el inicio se presenta un universo de carácter fantástico, desde el lugar de los seres que lo habitan, ya que algunos (o tal vez, todos) no tienen cabeza visible y pueden adquirir una, de manera sencilla, y como parte de las reglas de ese mundo. Por otro lado, desde el punto de vista de los informantes espaciales, aparenta ser una sociedad industrializada (tal vez por eso la falta de sensibilidad reinante que contrasta con la del protagonista) de carácter atemporal. El protagonista, en un comienzo, se encuentra solo en su bohardilla, donde recibe dos boletos para un baile. A continuación, llama por teléfono a una mujer, de la cual está perdidamente enamorado. Ella acepta la invitación y a continuación el Sr. Phelps, muy feliz, comienza a bailar en su habitación, imaginando la situación ideal de esa noche, en la que sueña que besará a la mujer. Hasta ese momento, no hay dolor, porque no hay causa para que el personaje luche. Pero (nótese aquí deliberadamente la inclusión de la conjunción adversativa, que anticipa la llegada del conflicto) es ahora cuando el Sr Phelps cae en la cuenta de que no tiene una cabeza visible y por lo tanto tampoco una boca para besar a su amada. Este momento puntual, constituye la alteración que implica la aparición del motivo para que comience la lucha. Es así que el personaje se dirige a un negocio de venta de cabezas. Allí comienza a buscar alguna que le satisfaga, pero ninguna de ellas se ajusta a sus deseos. Este periodo dramático es el de la lucha, que continúa hasta que el Sr Phelps sale del negocio con una caja y se dirige rumbo al lugar de la cita con su amada. Al verla esperándolo, corre al baño del café para ponerse la cabeza que aparentemente eligió. La saca de la caja y se la coloca. Se alegra, se ríe, se nota que está conforme, hasta que decide arreglarse el moño de su traje, y allí advierte que el color de la cara es totalmente diferente al de sus blancas manos. Desilusionado, tal vez pensando que no sería aceptado, toma una decisión, y con ella termina su lucha. Hasta el momento en que se ve que baja su cabeza para sacársela y queda fuera de cuadro, se llevó a cabo el plan de acción del personaje que luchó contra la contraintención, que, en este caso, está dentro de él mismo: ninguna cabeza lo satisface. El ajuste, respecto de su objetivo explícito, se convierte en frustración, dado que el Sr. Phelps se presenta frente a su amada sin cabeza. Sin embargo, dado que ella lo acepta tal como es, embelesada y también enamorada, hace pensar que esa frustración

no es negativa, ya que el espectador puede inferir claramente la intencionalidad que subyace a esta historia: no importan las apariencias, importa la persona tal cual es, con sus defectos y virtudes, y lo que la persona irradia, expresa. Vendría bien aquí la famosa frase de *El principito*: “Lo esencial es invisible a los ojos”.

De este modo, el esquema de motivo, intención y objetivo que despliega y desarrolla el concepto de conflicto, se introduce de modo lógico y coherente dentro de una línea temporal ordenadora y organizadora para garantizar que la historia progrese, ya que el espectador posee un tiempo limitado de visionado, en el cual debe tener sensación de un todo completo, organizado y coherente. Es decir, el personaje o personajes va o van a llevar adelante un conflicto que se tendrá que materializar a través de acciones que están sostenidas por una estructura. El modelo de los cuatro estadios es una primera aproximación al concepto de lo que llamaremos a partir de ahora, estructura dramática.

Estructura dramática: concepción general

¿Por qué adhiere un espectador a un relato audiovisual? ¿Por qué se mantiene su atención en un lapso determinado frente a una pantalla? ¿Por qué se cree aquello que está viendo y escuchando, siendo consciente de que son sólo imágenes y sonidos y no la realidad misma? ¿Por qué se emociona y reflexiona como si los hechos estuvieran sucediendo frente a él?

Las primeras respuestas aproximadas a los cuestionamientos anteriores, tienen esta respuesta provisoria: porque los hechos presentados, aparecen de modo ordenado, porque cada elemento del relato tiene una función, porque las acciones manifiestan tanto coherencia externa como interna, porque hay una dosificación en la cantidad de hechos mostrados y porque éstos progresan a lo largo de un tiempo determinado y específico. De manera que **ordenamiento, progresión funcionalidad, coherencia y proporción** constituyen los conceptos fundantes y necesarios para comprender qué es la estructura dramática.

Este concepto de estructura involucra, en primer lugar, la idea de partes ligadas entre sí, vinculadas estrechamente, que tienden hacia un objetivo, hacia un sentido. Ya sea en arquitectura, lengua, literatura, en medicina, en narrativa, estructura es el diseño del sostén del material a trabajar, es lo invisible que permite hacer visible, en el caso del relato audiovisual, la historia. Estas partes, aparecen ordenadas, como ya se vio a través del enfoque narratológico, de un modo particular en el discurso, en el relato, en función de construir algún tipo de sentido. Las diferentes situaciones dramáticas se van sucediendo a través de un orden cronológico o acronológico, según sea la necesidad retrospectiva o prospectiva del relato. Esto significa **ordenamiento para lograr sentido**.

Pero este ordenamiento, agregamos ahora, debe llevarse a cabo en función de generar emociones en el espectador. Por lo tanto, ese ordenamiento debe ser progresivo, razón por la cual es fundamental conocer cuál es el punto de llegada, para así entonces poder establecer el

punto de partida. Es decir, conocer el final, antes de saber cuál es el principio. Son muchos los teóricos que plantean que antes de comenzar a escribir, el autor, en este caso el guionista, necesita conocer el final de su historia y de su relato, para así saber cómo trabajarlo (cómo informar, cómo indiciar, cómo hacer mover a los personajes) y crear un efecto único en el lector, sostenido a lo largo del relato, que mantenga cohesionada la estructura. El famoso ensayo de Edgar Allan Poe “Filosofía de la composición” hace alusión a esta estrategia. Es decir, es fundamental conocer y saber cuál va a ser el final de la película, para comprobar si se produjo algún tipo de transformación en los personajes, o sea, en definitiva, si valió la pena contar la historia. Por eso, se grafica este proceso de transformación con una curva a la que se llama curva dramática. Es necesario observar si se produjo alguna modificación: pequeña en el corto, más radical, en el largo, que revele que la atención del espectador fue aumentando de manera creciente hasta llegar a un punto culminante, para luego caer. Volveremos sobre este punto al referirnos a la proporción. Por lo tanto, **progresión para generar interés.**

Y si este ordenamiento progresivo, además, responde al concepto de funcionalidad, es decir, si cada uno de los elementos responde a la pregunta de para qué está allí, para qué un personaje hace lo que hace en determinado momento, qué utilidad tiene que el personaje actúe de tal o cual modo, entonces, la estructura de la narración comienza a adquirir sentido. *Para qué* determinada acción y *para qué* sirve que se halle en determinado lugar dentro de la sucesión cronológica, ese *para qué*, está estrechamente ligado al vínculo causal. La estructura también se sostiene desde el lugar de la funcionalidad, tal como se observó al estudiar la cadena causal. Entonces, **funcionalidad para contribuir a la causalidad.**

También la estructura tiene que presentar coherencia. Y aquí es necesario detenernos en la explicación de varios conceptos que contribuyen a sustentarla. Para entender el significado de esta idea de coherencia, es necesario volver al concepto de conflicto, pero ahora, desde otra perspectiva, desde otra mirada. Haremos referencia a una formulación planteada por el profesor cubano Ambrosio Fornet, en sus cursos de guion en los años iniciales de la EICTV (Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba) cuando planteaba el desdoblamiento del conflicto en *evidente* y *subyacente*. A partir de su formulación, retomaremos el vínculo con la variable *coherencia*. Hablamos entonces de:

Coherencia desde el lugar del conflicto subyacente, es decir, coherencia ligada al **tema y al lineamiento conceptual general.**

Coherencia desde el lugar del conflicto evidente, es decir coherencia que remite al concepto de **verosimilitud**

El desdoblamiento del conflicto en evidente y subyacente involucra un modo particular de abordar el concepto de conflicto y no hace pensar en la existencia de dos conflictos diferentes sino en *un modo de analizar el único conflicto* dramático que lleva adelante la acción de una película, desde dos perspectivas. Así, conflicto evidente es el que manifiesta el avance concre-

to de la acción. Es el conflicto que se vincula con lo que sucede concretamente en la historia, con lo que sucede efectivamente en pantalla. Mientras que el conflicto subyacente, es el que revela las ideas, conceptos, visión de mundo, y no se advierte de modo concreto en pantalla, sino que hay que interpretarlo. Y para ayudar a su cabal comprensión, observaremos cómo este conflicto subyacente se relacionará con los conceptos de tema e intencionalidad última o lineamiento conceptual general.

Así, el tema de una película remite a una generalidad, a una abstracción que formula algún aspecto importante de la vida humana. Toda obra artística aborda un tema, hay temas universales presentes y recurrentes en las principales manifestaciones estéticas, tales como el amor, la muerte, el deseo, la traición, los celos, la libertad, la soledad, las relaciones humanas (de pareja, fraternales, de familia) entre muchos otros.

Ahora bien, el tema nunca se presenta tan abstractamente, es decir, viene acompañado de algún rasgo identificadorio, cualitativo. Por ejemplo, los celos entre hermanos, la soledad en la ancianidad, las relaciones fraternales incestuosas. Entonces, lo sustantivo del tema se complementa con lo adjetivo que lo completa. Sin embargo, la abstracción sigue en pie. No se toma postura, no se dice *nada* respecto del tema. Es meramente enunciativo.

Pero un creador siempre toma una postura respecto de la temática que quiere abordar. Hay una visión personal, una mirada particular sobre aquello acerca de lo que se planteará en la película de manera general. Entonces, si el tema es de algún modo neutro, es una generalidad, lo que vamos a llamar lineamiento conceptual general es una toma de postura que es necesario interpretar por parte del espectador, y que es necesario que sea tomada en cuenta por el guionista durante el proceso de escritura del guion.

Lajos Egri llama "premisa" a este concepto, y radicalmente plantea que no se puede comenzar a escribir una línea de ningún drama si el escritor no esclareció previamente dicha premisa. No estamos de acuerdo. Creemos, al igual que Tubau (2007, 132), que tanto el tema como el lineamiento conceptual, pueden aparecer en cualquier momento del proceso de escritura, pero tienen que aparecer, porque justamente, darán coherencia interna al relato.

Por ejemplo, si el tema es el de la apariencia y la esencia, el lineamiento conceptual puede ser: no importan las apariencias, importa lo que la persona es esencialmente. Y así, retomamos lo ya expuesto respecto del cortometraje *El hombre sin cabeza*. A lo largo del corto, el narrador, deliberadamente, muestra a una persona sensible, delicada, profunda, diferente a la gente banal, ruda, insensible que lo rodea. No es una persona aparenencial, sino justamente lo contrario. Todo el tiempo, el tema y el lineamiento conceptual están presentes en el desarrollo discursivo; todo el tiempo el guionista sabe que no puede perder de vista que por detrás de una historia se expresan ideas, pensamientos, visiones de mundo, ideologías. Y que también se presentan en confrontación. Es decir, no sólo luchan dos fuerzas que tienen una representación visible y audible, sino que también luchan dos fuerzas conceptuales. En el caso del cortometraje aludido, podríamos argumentar que desde el lugar del conflicto evidente, el Sr. Phelps necesita una cabeza porque la considera necesaria para poder conquistar a su amada, pero ninguna lo conforma. Pero desde el lugar del conflicto subyacente, podríamos plantear que el Sr. Phelps

desea seguir siendo él mismo, conservar su esencia intacta, pero se siente forzado a sumirse en el mundo de la apariencia.

También decimos que en función de poder construir un lineamiento conceptual coherente que sustente la estructura, es muy interesante pensar en vincular principios y finales de una narración. En esos dos extremos fundamentales del relato se encuentran elementos que ayudan a construir el vínculo conceptual coherente. Uniendo principios y finales de muchas películas, se puede transmitir la sensación de coherencia conceptual. Un ejemplo contribuirá a demostrarlo. Se trata de la película *Barton Fink* de los Hermanos Coen (1991), ya citada. Comienza con el éxito de Barton como dramaturgo en Broadway. Se celebra la gran aceptación del público de una obra que habla del *hombre común*, que pone de manifiesto las ideas de carácter social de Fink, de sus aspiraciones artísticas, que ya desde un comienzo no parecen estar muy en sintonía con la banalidad de su productor y su mujer, ubicados en otro universo de expectativas. Esta situación se refuerza cuando el agente de Barton le anticipa el inminente contrato en Hollywood, que pretende que él cumpla. Barton alega que tiene una misión que cumplir, escribir para ese sujeto de sus ambiciones artísticas, a lo que Garland le contesta que el hombre común va a estar todavía allí, cuando él regrese de Hollywood, y podríamos agregar, habiendo ganado mucho dinero. En síntesis, al joven e idealista dramaturgo Barton Fink, le interesa la producción artística, los ideales, la construcción de una obra. La película lo enfrentará con un mundo opuesto, donde lo que importa es ganar dinero, y no le que a Barton le interesa. Entonces, en esta lucha conflictiva, finalmente, ¿quién gana? Y la respuesta a esta pregunta ayudará a interpretar el lineamiento conceptual de la película. Llegado su tramo final, se observa cómo Barton logra, después de su tremendo bloqueo creativo, de su síndrome de página en blanco, escribir el guion que le solicitaron. Pero a su manera. Razón por la cual, el aparato represivo de esa enorme fábrica de producción de filmes comerciales que es Hollywood, ejerce su enorme poder sobre el vulnerable Fink: le rechaza su guion, pero lo obliga a seguir trabajando para el estudio. Después del diálogo, o mejor, monólogo, del ahora coronel Lipnick, Barton es arrastrado de su oficina por el obsecuente secretario. La película podría haber terminado ahí. El fracaso de Barton, a pesar de haber escrito el guion a su manera. Si así hubiera ocurrido, el tema permanecería intacto: la lucha entre el arte y la industria. Pero el lineamiento conceptual hubiera variado: en la lucha entre el arte y la industria, no vale la pena esforzarse, porque el poder de las corporaciones es mucho mayor que el del individuo, el poder del dinero es mayor que el del arte. Sin embargo, no es este ni el final ni el lineamiento conceptual de la película *Barton Fink*. A lo largo de toda la narración audiovisual, el espectador observó cómo Barton, al no poder escribir, dirigía su mirada hacia un cuadro pequeño que estaba en su habitación, que mostraba a una bella mujer sentada en la arena, mirando hacia al mar, con una de sus manos protegiéndose del sol. Pues bien, la última escena de la película muestra a Barton caminando por la playa, con la misteriosa caja que le encomendó Charlie que cuidara y que suponemos guarda la cabeza de Audrey (el *cerebro* del supuesto talentoso escritor Mayhew) hasta que se encuentra con la mujer del cuadro. Es entonces cuando Barton pregunta en inglés: “Are you in pictures?” lo cual resulta una pregunta ambigua desde el punto de vista estrictamente lingüísti-

co, ya que en inglés "picture" puede interpretarse o bien como cuadro o bien como película. Entonces, Barton le está preguntando a la mujer si ella es la mujer del cuadro, es decir, si la fantasía, la imaginación, todavía tiene la posibilidad de hacerse realidad, al tiempo que le está preguntando si ella forma parte del mundo del cine, justamente, de ese mundo donde todavía es posible desarrollarse artísticamente, además, porque en su mano porta la cabeza de Audrey. Toda esta compleja maquinaria metafórica, creemos, apela a la interpretación de un muy diferente lineamiento conceptual: en la lucha entre la industria y el arte, siempre hay opciones para que gane el arte.

Entonces bien, a partir de esta formulación, proponemos un recorrido teórico que parte de la formulación de un tema, sobre el cual se establecerá una mirada que dará como resultado un determinado lineamiento conceptual, que tendrá a su vez una manifestación dramática a través del conflicto subyacente.

Daremos un ejemplo breve a través del cortometraje *Copyshop* de Virgil Widrich (2001), donde se cuenta la historia de un encargado de una fotocopidora o *copy shop* que tiene una vida excesivamente rutinaria, dedicada a un trabajo repetitivo, como una fotocopia, y que por azar, un día, se fotocopía a sí mismo. A partir de allí, el personaje lucha por comprender lo que sucede y al mismo tiempo intenta retomar su vida rutinaria, pero las fotocopias cobran vida y se lo impiden. El personaje lucha contra sus fotocopias, pero finalmente no logra volver a su rutina, sino que muere. Formulamos primero el tema del cortometraje: el conformismo frente a la vida rutinaria, luego, observamos qué postura se advierte respecto del tema y decimos que aferrarse a una rutina monótona, a la seguridad que acarrea el conformismo, puede llevar a una desestabilización tan fuerte, que puede terminar en la muerte. Para verificar la existencia de un lineamiento conceptual, se puede pensar en qué podría haber sido el contrario, por ejemplo, el siguiente lineamiento conceptual general: no hay nada mejor que aferrarse a la rutina monótona, porque de ese modo la existencia se sobrelleva sin fuertes emociones y con tranquilidad. Es decir que el tema permite diferentes opciones, diferentes tomas de postura. Entonces, llegamos al conflicto subyacente donde utilizando la fórmula F1 PERO F2 y teniendo en cuenta a los personajes, desplegamos las variables anteriores. Por lo tanto, planteamos que el encargado de la fotocopidora está seguro en su conformismo rutinario, pero el quiebre lo desestabilizará y lo sacará de su seguridad. No es esto lo que vemos y escuchamos, sino lo que interpretamos observando el tema y el lineamiento conceptual. Finalmente, abordamos el conflicto evidente, que debería permitir visualizar algo de la historia concreta que muestra el relato audiovisual. Por lo tanto, planteamos que el encargado de la fotocopidora quiere vivir su vida rutinaria que implica ir del trabajo a la casa y viceversa, pero las fotocopias que sacó de sí mismo al azar, se lo impiden.

Estas tres variables operan de manera interactiva, sosteniendo la plataforma conceptual de una película, y por lo tanto su desarrollo, su despliegue, permite también configurar la coherencia interna de un relato y de ese modo, este pequeño paradigma contribuye a pensar en que la estructura conceptual de una película, puede ser sólida y consistente, para lograr uno de los principales objetivos que tiene todo relato: transmitir credibilidad.

Justamente, en función de esa credibilidad, relacionaremos ahora la coherencia interna con la externa. Para ello, necesitamos recorrer un camino que nos llevará a la antigua Grecia, al siglo V, para reencontrarnos una vez más en este libro con el nombre y la figura de uno de los pensadores fundamentales de la Antigüedad Grecolatina: Aristóteles. Es momento de hacer alusión a uno de los textos fundacionales respecto de la reflexión narrativa, que, como ya hemos citado anteriormente es la famosa *Poética*, análisis no normativo, reflexión hecha a posteriori del visionado de tragedias y comedias, géneros que prevalecían en la época, que impactaron en el autor. A partir de sus impresiones, construye este tratado que fue tomado como regulador de la escritura narrativa durante varios períodos de la historia de la cultura occidental, y que incluso no deja de estar citado en tratados de narrativa contemporánea.

Más arriba dijimos que “el espectador posee un tiempo limitado de visionado, en el cual debe tener sensación de un **todo completo, organizado y coherente**”. Revisaremos de modo somero algunas de las concepciones de Aristóteles que contribuyen a comprender la estructura dramática como el diseño de esa totalidad completa, organizada y coherente, para finalizar relacionando con los conceptos de conflicto evidente y coherencia externa.

De los capítulos I al V de la *Poética* (Aristóteles, 1977), el tema central es el de la imitación. Según Aristóteles, tragedia, comedia, epopeya, son imitaciones de acciones humanas, pero varían en los medios de imitación, el objeto de imitación y los modos de imitación. Los medios son la palabra, el ritmo, la música, los gestos, juntos o separados. El objeto de imitación puede ser: los mejores hombres, los virtuosos, personajes deseables para la tragedia, ya que la caída de un virtuoso por obra del destino o de los dioses es una tragedia; o los peores hombres, personajes aptos para la comedia, porque que a un tonto le vaya mal es más probable que surta efecto en la comedia. Lo que más nos interesa es el modo de imitación, o sea la representación de actores en escena o mimesis.

Entonces, de los capítulos VI a X aparece la definición de tragedia a través de varias características, ya bien conocidas (pero que fueron y siguen siendo atribuidas a los géneros dramáticos en general, a lo largo de la historia de la cultura occidental, con variantes, pero manteniendo el fundamento de la esencia dramática). En primer lugar, dice Aristóteles, en el capítulo VI, que la imitación de la acción debe ser completa, es decir, que la acción debe presentarse con un principio, un medio y un fin, primera declaración explícita respecto de la necesidad de organizar adecuadamente la acción (p.49). En esta sencilla aseveración radica la importancia de la estructura dramática: en el saber mostrar una historia que no presente fisuras, vacíos innecesarios que no permitan sostener el relato. Toda la edificación estructuralista y narratológica, en realidad, parte de esta idea simple de vinculación causal que permite la concatenación de los hechos y por lo tanto su estructuración proporcionada y adecuada, entendiendo al hecho narrativo como un sistema, haciéndose eco de las primeras ideas estructuralistas planteadas por Saussure.

La “composición de las acciones” (p.51), es lo más importante para Aristóteles en la construcción de la tragedia, e involucra los dos conceptos necesarios para comprender por qué

aludimos a la coherencia externa. El primero es la unidad de acción: la acción, según Aristóteles, debe ser acabada y entera. Esto significa que no debe faltarle ni sobrarle nada. Debe tener amplitud adecuada, o sea que debe tener las tres etapas básicas ya planteadas. La acción debe ser una, en el sentido de que debe apuntar hacia un fin claro y determinado. En definitiva, la imitación de acciones debe constituir un todo de partes relacionadas, vinculadas entre sí, donde si se quita una parte, el todo se desmorona. Una relación de necesidad.

Y el segundo y fundamental es el de verosimilitud. Aristóteles plantea que para que se dé la sensación de un todo acabado, los acontecimientos tienen que desarrollarse *necesariamente*. Por eso dice en el capítulo X que “hay una gran diferencia en que tales cosas sucedan por tal cosa o después de tal cosa” (p.64), es decir que hay una gran diferencia entre que una cosa venga después de otra, que una cosa *proceda* de otra, o sea que no haya sumatoria sino vinculación lógica y necesaria. Esto es la verosimilitud, que no es sinónimo de credibilidad sino la consecuencia de la vinculación lógica y necesaria entre los hechos. Para que el espectador crea, debe haber un perfecto ensamble entre los mismos que le haga ver que la acción discurre necesariamente. He aquí la coherencia externa: si los hechos dramáticos se estructuran correctamente de acuerdo a la necesidad causal, entonces habrá credibilidad, y el espectador percibirá de modo coherente el desarrollo del conflicto evidente, del conflicto que se le manifiesta de modo visible y audible delante de sí. De este modo observamos **la necesidad de la existencia de coherencia para lograr la credibilidad.**

Por otro lado, Aristóteles alude a que la tragedia es una manifestación dramática que se expresa a través de un lenguaje que da placer estético y aquí, nos encontramos frente al sentido último de toda obra estética, que el filósofo supo observar. Continúa planteando que la imitación se da a través de personajes que actúan y no a través de una narración verbal sino representativa, para concluir en el famoso concepto de catarsis: la tragedia debe provocar piedad y terror en el espectador. Piedad, por la situación que vive el personaje, y terror, porque debe sentir un proceso identificatorio, que le haga temer por sus propias acciones (p.66-67). En el caso de los griegos, el terror estaba muy ligado a la creencia en la manipulación del propio destino personal, por el designio de los dioses, siendo el hombre ciego a sus voluntades. Hoy podemos pensar que la catarsis es un proceso identificatorio del espectador, que al ver en escena situaciones similares a las de la vida cotidiana, le hace pensar en sus propias conductas. Para que este proceso ocurra, el espectador debe observar el cambio de suerte contraria en quienes actúan (peripecia), es decir, una especie de toma de consciencia, un reconocimiento (anagnórisis) que implica “el cambio de ignorancia en conocimiento para provecho o para daño de los que están destinados a la felicidad o la desgracia” (p. 65). Cuando se producen estos dos fenómenos, provocan la purificación de las almas. Catarsis es entonces conmiseración respecto del que no merece ser desgraciado (los grandes hombres de la tragedia) y temor, respecto del igual.

Estos dos cambios fundamentales que Aristóteles observó en la tragedia, se trasladan en el tiempo hacia nuestra configuración conceptual de estructura dramática y nos introducen en la siguiente variable que es la de la **proporción**, que involucra la distribución de las acciones a lo

largo de la línea temporal de la narración audiovisual, en función de generar un interés **creciente** en el espectador. Una progresión de las emociones del espectador, que se va involucrando progresivamente en el desarrollo diegético.

Veremos entonces, ahora, dos modelos de estructura dramática que complementan el de los cuatro estadios de Vale, que muestran modos de proporcionar la acción dramática para lograr un correcto ordenamiento progresivo, funcional y coherente.

Referencias

Bibliografía

- Aristóteles (1977). *Poética*. Buenos Aires: Barlovento editora.
- Egri, Lajos. *Cómo se escribe un drama*. La Habana, Editorial ICAIC, 1984.
- Tubau, D. (2007). *Las paradojas del guionista*. Barcelona: Alba.
- Vale, E. (1993). *Técnicas del guión para cine y TV*. Barcelona: Gedisa.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.

Filmografía

- After hours (Después de hora*. Dir. Martin Scorsese). 1985.
- Bara Prata Lite (Charlemos un rato*. Dir. Lukas Moodyson). 2003.
- Barton Fink* (Dir. Ethan y Joel Coen). 1991.
- Copyshop* (Dir. Virgil Widrich). 2001.
- El hombre sin cabeza* (Dir. Juan Solanas). 2003.
- Mandariinid (Mandarinas*. Dir. Zaza Urushadze). 2013.
- Una giornata particolare (Una jornada particular*. Dir. Ettore Scola). 1977.

CAPÍTULO 9

Modelos de estructura dramática

Rosa Matilde Teichmann

El modelo de estructura en tres actos

Desde hace ya más de treinta años, se popularizó dentro del ámbito de la enseñanza del guion audiovisual, un modelo de estructura dramática pergeñado por el autor norteamericano Syd Field, conocido como paradigma ternario. Su propuesta, en principio, no difiere de lo que la dramaturgia tradicional posterior al siglo XVIII siempre planteó: una introducción, un desarrollo y un desenlace, con una proporción lógica, que podría reducirse a: un cuarto de la duración total de la narración audiovisual corresponde a dicha introducción o planteamiento o primer acto o “set up”; un medio, al desarrollo o segundo acto o confrontación y otro cuarto, al desenlace o tercer acto o resolución. Un planteamiento donde se presenten los personajes principales y el contexto y se indique el futuro conflicto dramático; una confrontación, donde dicho conflicto se desarrolle y profundice, y una resolución, donde se culmina la acción dramática producto de la finalización de la lucha de los personajes. Tampoco resulta absolutamente renovador su planteo respecto de lo que denomina “puntos de giro o nudos de la trama o plot points”, dado que, justamente, tal como vimos en Aristoteles, el filósofo griego ya en el siglo V advirtió que era necesario un cambio de suerte contraria que permite el avance de la acción. Pues bien, Field plantea que el plot point es una situación inesperada que relanza la acción en otra dirección (1995, 101). En este sentido, es clara la definición y fácilmente reconocible en una cantidad importante de películas, sobre todo del estilo más popular de Hollywood, donde las ideas de Field prendieron de un modo sorprendente al punto de considerarlo un ícono de referencia inevitable en la construcción de los modelos estructurales de las películas más exitosas comercialmente. Pero, como dice Vanoye (1996) “impresiona verificar que se adaptan a este modelo gran número de filmes tanto en los Estados Unidos como en otras partes, y que incluyen obras de factura moderna, lo que tendería a mostrar que el paradigma es relativamente independiente de los criterios de clasicismo y de modernidad” (p.91).

Lo que subrayamos como interesante, es ese carácter inesperado de la situación que permite el giro, la puesta en marcha del personaje, el comienzo de la alteración. Justamente, para vincularlo con el modelo de Vale, decimos que el primer punto de giro, que Field ubica en un largometraje de 120 minutos en las páginas 20-25 (aclaramos que el grado de dogmatismo de esta propuesta es alto; pero de todos modos la aceptamos como válida, no como la única ni

como el modelo absoluto a seguir) coincidiría con la aparición del motivo de Vale. Y con la instalación del conflicto dramático. A partir de aquí, comienza la lucha, y algo que aporta Field, que Vale no aclara, es la existencia del segundo punto de giro, que precipita la resolución o el ajuste. Vale no dice cómo se produce el paso de la lucha al ajuste.

De esta manera, el paradigma ternario resulta una estructura simétrica y rígida, que además fue complementada por el autor, en textos posteriores con nuevos puntos de inflexión, que como él mismo plantea, ayudan a sostener la estructura. En realidad, su objetivo es convertir a cualquier persona en guionista, dándole *fórmulas del éxito*, al estilo de los bien conocidos manuales norteamericanos que responden a la ideología del *self-made man*, del ser humano que gracias a su esfuerzo es capaz de llegar a cumplir con los mayores logros de la vida. Así, primero descubre el llamado punto medio, porque considera que para un guionista es muy complejo escribir de corrido 60 páginas (1997, Capítulo 12). Entonces, es necesario tener en cuenta que en la página 60 del guion, o sea en la mitad de la confrontación y del guion mismo, es necesario que ocurra algún evento que sostenga, que se convierta en hito para que el guionista no se pierda del camino y sepa que en ese momento debe *atrapar* al espectador con algún hecho sorprendente. Más adelante, profundizó este lineamiento y determinó la existencia de *pinzas*, nuevos hitos que no llegan a ser giros, pero que ayudan al sostén estructural también, ubicándolos a los 45 y a los 75 minutos (1997, Capítulo 13).

Más allá del esquematismo, esta estructura está presente en la mayoría de los productos de ficción clásicos audiovisuales. Es un modelo tranquilizador, y el espectador con cierto *background* es capaz de detectarlos. La entrada precoz o retrasada del *plot point* genera malestar e incomodidad. El espectador percibe que algo incorrecto sucede: o los hechos se presentan de modo abrupto, o de modo retrasado. El espectador se inquieta o se aburre, siempre dentro de este modelo clásico.

Para finalizar, abordaremos lo que llamamos el modelo clásico de estructura dramática, incorporando terminología procedente de diversas fuentes que concluyen configurando un sistema propio y relacionándolo tanto con el paradigma ternario como con los cuatro estadios.

En esta configuración la primera etapa es la introducción, que como en el estadio inalterado y el planteamiento, expone la información necesaria para que el espectador sea introducido paulatinamente en la historia. Dentro de este comienzo dramático, aparece una situación que, si bien no constituye un verdadero giro, es un gran indicio, una situación que pone en marcha la historia a partir de la cual el espectador sabe de qué se trata la misma. Se la denomina catalizador. Su aparición se da aproximadamente a los 10 minutos para una duración de 100-120 minutos, y proporcionalmente, para duraciones menores o mayores.

Aquí, según Onaindia, el modelo clásico de narrativa fílmica, sobre todo hollywoodense, manifiesta dos giros. “En las películas clásicas los cambios característicos, que dotan de una determinada estructura a la narración, son el giro (*metabole*) que se produce al comienzo y la peripecia (*giro con anagnórisis*) que permite la solución del conflicto al final” (1996, 62). Obviamente, estos conceptos, extraídos de la *Poética*, se relacionan con lo que plantea Field.

A partir de la *metabole*, el personaje se pone en funcionamiento. Según terminología técnica de Hollywood, se llama punto de ataque (“point of attack”), y comienza entonces la siguiente etapa que es la de crisis: una etapa en la que se van a suceder una serie de acciones cruciales, que se pueden graficar como puntos en una curva. Esos puntos son los que llevan a que la acción avance como si se estuviera subiendo una escalera. Michel Chion los denomina “peaks” y los define como “los momentos en los que la emoción de cualquier naturaleza (enternecimiento, risa, miedo, sorpresa), es conducida hacia un alto nivel, más alto que el inmediatamente antes o inmediatamente después” (1994, 146). Pero lo que hay que tener en cuenta es que, en la subida de cualquier escalera, hay descansos entre los escalones, que permiten la relajación. Generalmente, en largometrajes clásicos, a cargo de personajes secundarios.

La crisis finaliza con el clímax: punto de máxima tensión emocional, luego del cual, adviene el desenlace, la resolución, el cierre de la historia. Chion destaca que el clímax no es necesariamente una situación inesperada, como el punto de giro (nosotros decimos que puede coincidir) El ejemplo que da es muy claro: el enfrentamiento final en el western. Es esperado, se sabe, por una cuestión de conocimiento genérico, que sucederá, pero marca verdaderamente el final de la lucha. El mismo autor cita a Swain quien “define al clímax como el momento del guion en el que el conflicto entre el deseo del personaje y los peligros que corre, alcanzan su punto culminante” (p.145). En términos de Vale, cuando se termina la lucha, cuando el personaje alcanza o no el objetivo a través de su plan de lucha. Pero, justamente, ya no puede luchar más. A veces coincide con el punto de giro, otras, no. Lo que sí es importante es que ocurra próximo al final del relato y no en medio del mismo, como sucedía en el teatro hasta el siglo XVIII.

Varios ejemplos mostrarán la ubicación del clímax en diferentes zonas del final del relato, y aprovecharemos para relacionarlo con el segundo punto de giro. Por ejemplo, en *Casablanca* de Michael Curtiz (1942), el segundo punto de giro, la situación realmente inesperada, es cuando Ilsa va a ver a Rick y le dice “decide por los dos”. Hasta ese momento, ella se resistía a estar con su amado, y anteponía el deber al amor. En la escena nocturna en la que ella espera a Rick en su oficina, la historia cambia de rumbo, el espectador cree que finalmente los amantes estarán juntos, de modo que es el momento de precipitar el final. Rick, le hace creer tanto a Ilsa como al espectador, que cederá a la tentación de entregarse al placer en lugar de al deber. Pero, en una película filmada en el año 1942, en plena Segunda Guerra Mundial, con Estados Unidos ya plenamente incorporado a la lucha, no era posible concluir con el triunfo del amor, por sobre el deber. Razón por la cual, el momento culminante, el final de la lucha se producirá seis minutos antes de terminar la película, cuando Rick le dice a Ilsa que ella se irá con Laszlo y no con él en el avión que está a punto de despegar. El diálogo de los personajes que culmina con la famosa frase “siempre nos quedará París”, es el clímax de la película.

En *Los puentes de Madison* de Clint Eastwood (1995) hay un clímax muy interesante, que sucede después del segundo punto de giro. Es llamativo que en estas dos historias de amor que estamos comentando, el primer punto de giro coincide con la llegada de uno de los dos integrantes de la pareja (en el caso de *Casablanca*, la llegada de Ilsa a “Rick’s café” y en *Los*

puentes de Madison la llegada de Robert a la casa de Francesca) y el segundo, en el caso de la segunda película, con la decisión de partida del mismo personaje. Y el clímax se produce poco después, en una escena trabajada casi íntegramente de modo audiovisual. Nos referimos al momento en el que Francesca, sentada en la camioneta al lado de su marido, tiene que decidir entre quedarse con él o irse con Robert. El trabajo con los planos detalle que progresivamente van subiendo la tensión dramática, mostrando la mano de Francesca tomando el pica- porte de la puerta del auto, mirando el semáforo, el guiño de la camioneta de Robert, el perfil del marido, esta sucesión va *in crescendo* hasta que la camioneta se aleja y Francesca pierde la oportunidad de irse con el amor de su vida. Pero es también su decisión.

Demostraremos ahora a través de ejemplos de largometraje y cortometraje, tal como llevan a cabo la mayoría de los manuales de guion y textos que abordan la narrativa audiovisual, la estructura dramática de varias películas, integrando tanto el paradigma ternario, como el modelo de los cuatro estadios, como el modelo clásico en sus etapas fundamentales. Pero antes, es necesario aclarar que lo que se propone para el largometraje, se aplica al cortometraje también, sólo que con algunas posibles diferencias que observamos, se encuentran en las etapas del planteamiento como de la resolución.

Respecto del primero, muchos cortos comienzan *in medias res*, esto significa obviando la introducción dramática, pero indiciándola de tal modo, que todos los informantes e indicios que generalmente contiene, se encuentran en la lucha. También, la resolución puede ser corta o incluso, es recomendable que el corto culmine en el clímax. El final de un cortometraje debe dejar al espectador *con la boca abierta*, es decir, sorprender, generar un fuerte efecto emocional, sugerir más que mostrar.

Ahora, para ejemplificar la estructura dramática de modo integral tomaremos como ejemplo la película *Like father, like son* de Hirokazu Kore Eda (2013).

Esta película cuenta la historia de dos familias a quienes, por error, les intercambiaron sus hijos en la maternidad, el día de sus respectivos nacimientos. Ambas familias son muy distintas entre sí, condición primordial para que pueda visualizarse con claridad el conflicto dramático. Y ambas familias viven felices y tranquilas con sus respectivos hijos pequeños: la familia de Ryota, está compuesta por su mujer y su hijo Keita. Pertenecen a una clase social media alta, siguen la tradición, son formales, estrictos, rígidos en sus formas de ser y de educar al niño. En cambio, la familia de Saiki es más humilde, informal, despreocupada, los padres juegan mucho con sus tres hijos, la casa está desordenada, en definitiva, radicalmente opuestos a la otra familia.

La película comienza con el seguimiento de la primera familia, que verdaderamente ocupa un rol protagónico, donde se ve la rigidez de la estructura familiar, pero donde se indicia que el niño es bastante distinto a su padre (miente, es astuto, desprejuiciado en algún sentido). También se advierte cómo el padre obliga al niño a ser como él, de algún modo, insistiéndole en que tiene que tocar el piano (que al niño no le agrada). El catalizador dramático aparece a los diez minutos de comenzada la película: la esposa avisa a Ryota que llamaron del hospital para una reunión. A partir de aquí, comienza a gestarse el conflicto dramático, que se va a

precipitar cuando llegue el primer punto de giro que involucra la decisión de que se produzca el primer intercambio de niños. Es decir, ambas familias quieren al que creen es su hijo, pero al mismo tiempo se ven obligados a abandonarlo para vincularse con el verdadero hijo biológico. En esta lucha se desarrolla la primera parte de la confrontación dramática, justamente, hasta que Ryota, como dijimos, personaje donde se deposita el protagonismo de la historia, propone a Saiki cuidar de los dos niños. Es una nueva situación, algo inesperada, pero producto de la imposibilidad de los padres de criar al verdadero hijo como propio, y por extrañar al hijo de crianza, al que consideran su verdadero hijo. El pedido es rechazado, la lucha continúa, hasta que la fuerza de los legados tradicionales que operan en el personaje de Ryota, la opinión de su padre quien le dice que debe criar a su hijo de sangre, más la frustración que siente al ver que Keita no responde a sus demandas (la decepción cuando el chico no puede tocar bien el piano en público) llevan a que proponga, finalmente, el intercambio. El segundo giro se produce cuando vemos a Ryusei instalado en la casa de Ryota, teniendo que seguir sus reglas, y negándose a ello. Tal vez no sea un giro inesperado para el espectador, pero sí lo es para el personaje, en este caso un niño, que percibe como algo verdaderamente inaudito, el ser sacado de la que considera es su propia casa y ser trasladado a una casa ajena, para vivir con unos padres que también, considera, no son los suyos. A partir de aquí, se observa cómo Ryusei vive infeliz, y Keita, no tanto. Sin embargo, se van adaptando cada uno a su medio, hasta que adviene la escena de clímax, que se produce en casa de Ryota, cuando la familia decide jugar a que están de campamento en el balcón de la casa. Se advierte que están bien, los tres, felices. Sin embargo, cuando la madre ve una estrella fugaz y le pregunta a Ryusei que formule un deseo, el niño dice que su deseo es volver a vivir con sus padres. A partir de aquí, la madre se confiesa ante su marido, diciéndole que quiere a Ryusei, pero que extraña a Keita, y se siente como si lo hubiera traicionado. Sucede a los 108 minutos de comenzada la película. Después, Ryota mira las fotos que sacó Keita, y en ese momento se advierte que Ryota ya tomó una decisión, por todos, una decisión que, en definitiva, beneficia a todos, porque es el deseo de todos. Y así se precipita el final, donde Ryota dialoga con Keita y lo invita a volver a ser su hijo, a su casa.

Cabe aclarar que esta es una estructura proporcionada, adecuada al conflicto dramático, que equilibra los tres actos de modo claro y contribuye al aumento de la expectativa del espectador que constantemente oscila entre una postura y otra. Por otro lado, nos vemos en la obligación de aclarar que el contexto socio histórico cultural en que se desarrolla esta película, nada tiene que ver con el de la Argentina contemporánea, desde donde escribimos este libro, dado que la problemática no deja de remitirnos a los trágicos sucesos acaecidos en el país durante la última dictadura cívico-militar, cuando fueron apropiados por militares y allegados a los mismos, centenares de niños que fueron arrebatados o bien a sus madres de modo directo en el momento de su nacimiento, o bien a sus familias. En estos casos, nuestra postura es la contraria, como la de todos los organismos de Derechos Humanos del país: se debe devolver a la persona a su familia de origen, porque fue víctima del abuso de poder y la violencia.

Otro ejemplo ilustrativo es el de la estructura dramática de la película *Barton Fink* de los Hermanos Coen. Su duración total es de 113 minutos. El catalizador aparece bastante pronto, a los 6 minutos: es el momento en el que se produce el diálogo con Garland, el agente del exitoso dramaturgo de Broadway que ahora es contratado para escribir para Hollywood. En esta primera etapa dramática, entonces, se comenzará viendo la pasión de Barton por su trabajo, y su desorientación al llegar a un ámbito que le es completamente ajeno, tanto a sus expectativas como a sus concepciones de vida. A los 22 minutos se presentará un personaje nuevo que permitirá que se produzca un giro en la vida de Barton. Charlie aparece intempestivamente y generará un impacto emocional en el escritor, quien cree ver en persona, la materialización de su *hombre común*, aquel para quien escribe, y su verdadera inspiración. Pero, Fink, necesita escribir un guion para Hollywood, con otros parámetros, alejados de las concepciones, absolutamente mercantilistas, que perturban al escritor. Razón por la cual podría definirse el conflicto dramático de la película, de la siguiente manera: Barton Fink necesita escribir un guion para Hollywood, pero está bloqueado creativamente, porque no conoce el tema, no le interesa, y sus verdaderos intereses están en el *hombre común*. La llegada de Charlie permite que el conflicto se desate, dado que Barton ve en Charlie a ese hombre común que tanto le interesa, y se afianza más aún en su postura, que lo bloquea creativamente.

El punto medio ocurre a los 65 minutos y lo constituye la aparición de Audrey en el cuarto de Barton. Contribuye a profundizar el conflicto. Ahora Barton va a estar involucrado en un asesinato, y lo va a alejar cada vez más de su objetivo. No puede escribir.

El segundo punto de giro será a los 88 minutos, cuando los policías comunican a Barton quién es Charlie verdaderamente y producen un impacto para él, quien no puede creer lo que le dicen. Para Barton, Charlie es el hombre común, no un asesino. Además, en su cuarto tiene *el paquete* que le dejó Charlie. Influida, afectado, pero a la vez extrañamente inspirado por esta situación, con los zapatos de Charlie que dejaron por equivocación en la puerta de su habitación puestos, comienza a escribir.

El clímax se da a los 99 minutos: es la llegada de Charlie e *incendio* del hotel.

En síntesis: la presentación dura 22 minutos; la confrontación 65 y la resolución, 25. Se puede decir que es una estructura proporcionada y equilibrada, que permite la progresión dramática.

Tomaremos ahora otra película donde se advierte cierta desproporción en la duración de los actos dramáticos que genera que se produzca cierto malestar en el espectador. Por supuesto, no se pretende que el espectador reconozca lo que sucede técnicamente. Es el guionista el que debe ser consciente de los riesgos que corre al no respetar esta proporción, por supuesto en el caso de una estructura netamente clásica, como la que estamos desarrollando.

En la película *Mandarinas* de Zaza Urushadze (2013), ya citada en este libro, advertimos, en primer lugar, que su duración es breve para un largometraje, si bien, en la actualidad, es mucho más frecuente ver películas de aproximadamente 90 minutos, frente a los 120 canónicos que se mantuvieron así durante muchos años. La película en cuestión dura 87 minutos, distribuidos de la siguiente forma: una introducción, donde se presenta a Ivo y su contexto, el de la guerra abjasio-

georgiana en la década de 1990; un catalizador a los 12 minutos, cuando los integrantes de ambos bandos se tirotean; un primer punto de giro a los 18 minutos (muy cerca del catalizador) que es cuando Ivo entra con Nika a su casa y Ahmed dice que lo va a matar pasando por sobre la prohibición de Ivo; una lucha que implica que ambos rivales pasan de un odio acérrimo a empezar a comprenderse, y justamente está aquí la falla estructural: no hay suficiente tiempo como para que el espectador se crea lo que sucede en el segundo punto de giro que adviene a los 65 minutos, y se produce cuando explota la casa de Markus. Este hecho inesperado lleva a que al día siguiente Ahmed se solidarice con Markus y quiera darle dinero para que se marche a Estonia. Se advierte que hay una mínima diferencia en la actitud tanto de Ahmed como la de Nika, pero no como para pensar que en la escena siguiente los dos van a pelear del mismo lado. El clímax de la película se produce cuando, después de que el comando abjasio descrea de la identidad de Ahmed, comienza un tiroteo y los dos rivales luchan del mismo lado. Desde nuestra percepción, hubiera sido necesario reforzar este vínculo con algunas escenas más donde se viera que es posible, verosímilmente, es decir, por una verdadera vinculación causal, que los personajes ya están en condiciones de llevar adelante esta acción conjunta. De lo contrario, el espectador puede descreer del accionar de los personajes.

Veremos ahora un ejemplo de estructura dramática de cortometraje. Tomaremos como referencia el cortometraje de Jim Jarmusch presente en el compilado *Ten minutes older. The trumpet* llamado *Interior. Trailer. Noche* (2002). En él se presenta a una joven actriz de la industria del cine, que es llevada hacia un tráiler, para que pueda descansar diez minutos antes de continuar con el rodaje de su película. El conflicto que se presenta es que la actriz quiere descansar, pero tanto un llamado telefónico de su pareja, como el insistente ir y venir de los integrantes del equipo de rodaje, se lo impiden. Es así entonces que la introducción dramática dura 3 minutos, en los cuales se presenta a la protagonista y su deseo de descansar e incluso una mínima posibilidad de hacerlo. En esta introducción, aparece el catalizador al minuto: hay un hombre dentro del tráiler arreglando el aire acondicionado. El primer giro se produce cuando recibe un llamado telefónico que le impide seguir descansando dado que, desde el primer momento, parecería que quien la llama la incomoda, celándola. La lucha abarca 5 minutos y medio: la actriz quiere, pero no puede descansar. Hasta que llega un punto culminante en el cual ya no tiene más opciones: la llaman, incluso antes de que se cumplan los 10 minutos. Esto sucede a los 8 minutos y medio. Luego, vendrá el clímax: el momento en el cual apaga su cigarrillo en la espantosa comida que le han traído. Después un final de aproximadamente dos minutos. Nuevamente observamos que la proporción es adecuada, y facilita tanto el avance como la progresión dramática.

Estructuras no convencionales

Lifeline de Víctor Érice (2002), es otro de los cortometrajes del compilado *Ten minutes older. The trumpet*. Presenta una estructura particular, atípica, que se vincula directamente con la

temática y el lineamiento conceptual general que aborda el cortometraje: tan atípica es la estructura como atípica es la situación de guerra.

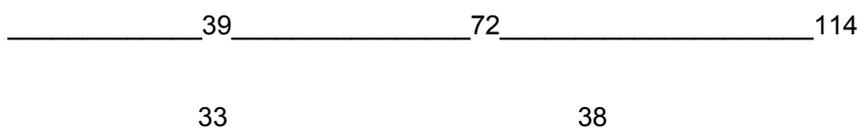
Es así que la introducción dramática es sumamente breve, abarca sólo 32 segundos. Porque el hecho que va a generar la aparición del conflicto dramático es repentino, inesperado: el sangrado del bebé; tan inesperado como la irrupción de la violencia bélica.

A partir de aquí, comienza el desarrollo del conflicto dramático y la etapa de la confrontación: el bebé se desangra, corre peligro (igual que el mundo, en guerra) pero nadie se da cuenta porque todos los integrantes de la familia y los que la rodean, están en sus respectivas actividades (el mundo indiferente frente a la guerra).

Es un desarrollo o confrontación bien largo, angustiante, un tiempo que no se termina nunca (tal como debe ser la percepción de quien tiene que vivir en medio de una guerra). Dura 6 minutos 40 segundos, hasta que adviene el segundo giro, que se manifiesta con el llanto del bebé, que llevará a la resolución de tres minutos. Resolución muy larga, desproporcionada, pero necesaria para relajar al espectador y para hacer reflexionar sobre los horrores de la guerra y el bienestar dado por la paz. Sin embargo, el tiempo ha pasado y el ser humano se ha desgastado.

Otro ejemplo de estructura no convencional en tres actos, se percibe en la película *Adaptation* de Spike Jonze (2002), que cuestiona el paradigma ternario, el esquema de tres actos, porque es una película de carácter meramente metadiscursivo, esto significa, que el discurso narrativo habla sobre sí mismo. Hay una voluntad autoreflexiva que se manifiesta de varias maneras, pero tal vez la más interesante es que guionista y personaje de la película, se llaman del mismo modo.

La película dura 110 minutos, y está dividida en tres partes:



Obviamente el esquema muestra una clara desproporción, una transgresión deliberada al paradigma canónico. Creemos que semejante desafío tiene una explicación. Así, en el comienzo, en la introducción dramática, larguísima, se muestra el caos, la imposibilidad de escribir de Charlie y la facilidad para escribir de Donald, su hermano gemelo, quien, casualmente, está tomando un curso de guion con el *prestigioso* autor de manuales dogmáticos de guion, llamado Robert Mc Kee (aquí también otra referencia metadiscursiva: el sr Mc Kee es una persona real, pero interpretada por un actor en la película). En paralelo se muestra a los dos guionistas: uno bloqueado y el otro siguiendo a pie juntillas la fórmula del éxito (económico, obviamente). Por un lado, la insatisfacción de Charlie en la vida, su imposibilidad de relacionarse con las mujeres, y el deseo sexual que lo invade. Por otro, el éxito de Donald con las mujeres y su capacidad innata para la escritura tipificada. Junto a

esto, el descubrimiento de la insatisfacción de Susan, quien se da cuenta de que no desea nada fervientemente, y que su vida es una adaptación al medio. Igual que la de Charlie, igual que la de todos los seres vivos. Esta primera parte está llena de saltos al pasado- tanto cercano como lejano- de imaginación de Charlie. Es decir que esta primera parte es caótica, errática y angustiante, dado que el protagonista y quien podría plantearse como el futuro objeto de su deseo, Susan, no encuentran el rumbo de sus respectivas vidas. Lo mismo plantea la introducción dramática.

A los 39 minutos, algo cambia. Charlie descubre algo: tiene que unir toda la historia. Todo lo que se vio hasta ese momento era un caos. Ahora, lo que se verá intentará tener un orden. De hecho, todo lo que se le ocurre a Charlie ya fue visto por el espectador, lo que hace reflexionar nuevamente acerca del carácter metadiscursivo del film. A partir de aquí transcurren 32 minutos. Charlie se propuso un cambio, pero al igual que en la primera parte, el guion no aparece. Intentó, se entusiasmó, le pareció que podría ser, pero no pudo ser. Entonces, viene la solución mágica, que en realidad está sembrada desde el comienzo de la película: la fórmula, la receta, aquello que está comprobado que funciona. Para la industria, para el entretenimiento. No para una obra profunda y reflexiva. El tercer acto.

Es así que a los 72 minutos se va a producir el cambio más importante, teñido de ironía. Cuando Charlie ya no sabe qué más hacer, va a ver a Mc Kee, quien le da la solución, no para su película, sino para que sea una película *exitosa* y que es lo contrario de lo que es su declaración de principios en el comienzo, cuando Charlie está comiendo con Valerie, la representante del estudio que le encarga el guion. Esta tercera parte, podemos suponer, es lo que Charlie imagina que podría ser su película si siguiera los consejos de Mc Kee. Cómo entender si no, que Charlie, al igual que Barton Fink, personajes de principios, declara que nunca haría una película donde hubiera, sexo, droga y violencia, y este tercer acto transforma radicalmente a los personajes, para que sigan este camino. Es que el tercer acto tiene que darle algo fuerte al espectador, le dice Mc Kee. Entonces, irónicamente, Charlie sigue su consejo. Lo que vemos, podría decirse, casi todo el tercer acto, es lo que Charlie imagina sería su película si hubiera seguido los lineamientos de Mc Kee. Sin embargo, hay una coda final. Los últimos 4 minutos de la película podrían interpretarse como que Charlie está escribiendo su guion, al que le agrega algo de lo que imaginó, pero que sigue teniendo su estilo, y además le dice a Amelia, que ya *casi* acabó con el guion, o sea que todavía no terminó con él. Y el final, con el acelerado, las flores, la canción, lleva a pensar que Charlie se salió con la suya: escribió un guion donde lo que se ve es frustración, poco hecho físico concreto, imposibilidad de adaptación. ¡Otro guionista que no da el brazo a torcer!

Copie conforme de Abbas Kiarostami (2010) presenta un rasgo atípico. A diferencia de la mayoría de las películas que tienen una estructura en tres actos, esta película, muy justificadamente, tiene una estructura axial: se divide en dos tiempos, o sea, en dos actos. El primer tiempo es el del *original*: Ella y James, y el segundo tiempo es el de la *copi*a: Ella y su *marido*.

Justificamos esta propuesta planteando que a los 54 minutos, en la mitad de la película, se produce un importante giro (La película dura 106 minutos). Previamente James le cuenta a Ella

cómo surgió la idea del libro. Por su actitud, parece como si Ella se identificara con la mujer de la historia. Además, hay un indicio muy interesante: él le dice que la mujer caminaba siempre delante del chico. Es lo que vimos al comienzo. Ella siempre camina delante de su hijo. ¿Es una coincidencia o es un indicio? Entonces, a los 46 minutos de comenzada la película suena el teléfono de James. Ella se queda sola. Es ahí cuando se le acerca la dueña de la cafetería y en el diálogo se advierte que James podría haber estado hablando de ella misma, ya que le dice que vivió en Firenze y después en Arezzo. La mujer le habla del marido. Le pregunta por él. Y Ella le responde “No me casé para estar sola. Cómo podría ser feliz con un marido ausente” A la vuelta de James, Ella le dice “Te ha confundido con mi esposo. No la corregí”.

Bien, hasta aquí podría decirse que se están relacionando dos desconocidos. Sin embargo, al salir de la cafetería Ella le pregunta, a los 54 minutos: “¿Cuándo fue la última vez que desayunamos los tres juntos? Y a partir de aquí, se comportan como si fueran marido y mujer. De manera tal que el espectador se pregunta: ¿son dos desconocidos que juegan a ser pareja, o es una pareja que juega a ser dos desconocidos como modo de resolver sus problemas?

En esta película, se va produciendo progresivamente un cambio en los personajes. Ella, pasa de ser alguien que sostiene que nada cambia (en la puerta del hotel le dice que todo está igual, sin embargo él no reconoce nada, aludiendo a los cambios que sucedieron), a hacer un esfuerzo para que el cambio se produzca. Y se realiza de un modo natural, gracias a la estructura indicial. Al principio, Ella minimiza la actitud de la hermana, que está casada con un hombre simple, pero que está con ella, y la ama. Ella no puede entender cómo vive con un tartamudo. Al final, acepta la posibilidad del cambio: le pide a James que se quede, diciéndole “*J J J J James*”, como si fuera el tartamudo. Es decir, baja la guardia y se anima a pedir. Y James, pasa de ser el hombre que se defiende con la razón, a alguien capaz de comprender la situación, y a disfrutar del amor. James dijo a lo largo de la película, que lo importante es disfrutar de la vida, pero ambos se manifestaron incapaces de hacerlo. En la escena final, dejan abierta la posibilidad.

Una última referencia a la estructura atípica, la haremos con *La vida útil* de Federico Veiroj (2010), que presenta una estructura también en dos actos con una cuña central. Lo interesante es que lo que marca el paso de un acto a otro, es la música. En este caso la de Leo Masliah, altamente significativa, no sólo por lo que dice la letra de la canción, sino por el ritmo acelerado que presenta, absolutamente en consonancia con la situación de los personajes, que rápidamente tienen que desalojar la Cinemateca donde trabajan. La misma aceleración que sufren los personajes, que en 10 días deben dejar atrás toda una vida. ***Los caballos perdidos*** marca el pasaje de la primera a la segunda parte del filme. Jorge ha vivido encerrado entre sueños y sombras, y ahora sale a la calle, al encuentro de las luces, las texturas y los ruidos del mundo. Pero la película no muestra el triste choque con la realidad del que perdió el trabajo que amaba sino cómo saca todo aquello que había conocido a través de las películas para conseguir lo que quiere. Y lo que Jorge quiere es estar con Paula.

Referencias

Bibliografía

- Chion, M. (1994). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- Field, S. (1997). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.
- Field, S. (1995). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.
- Onaindia, M. (1996) *El guión clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.

Filmografía

- Adaptation (Ladrón de orquídeas*. Dir. Spike Jonze). 2002.
- Barton Fink* (Dir. Ethan y Joel Coen). 1991.
- Casablanca* (Dir. Michael Curtiz). 1942.
- Copie conforme (Copia certificada*. Dir. Abbas Kiarostami). 2010.
- Int. Trailer. Night (Interior. Trailer. Noche*. Dir. Jim Jarmusch). 2002.
- La vida útil* (Dir. Federico Veiroj). 2010.
- Lifeline* (Dir. Víctor Érice). 2002.
- Like father, like son (De tal padre, tal hijo*. Dir. Hirokazu Kore Eda). 2013.
- Mandariinid (Mandarinas*. Dir. Zaza Urushadze). 2013.
- The Bridges of Madison County (Los puentes de Madison*. Dir. Clint Eastwood). 1995.

CAPÍTULO 10

De la macroestructura a la microestructura: la escena

Rosa Matilde Teichmann

De la estructura dramática a la escena

En los capítulos precedentes nos hemos ocupado de plantear el sustento conceptual básico de todo guion: la interrelación dinámica entre los conceptos de personaje, conflicto y estructura. Desde esta plataforma que permite tener una visión panorámica, *macro*, del desarrollo dramático, es necesario bajar hacia las estructuras *micro*, que sostienen el guion. Observar y estudiar las unidades concretas con las que el guionista tendrá que manejarse para escribir la historia. Unidades mínimas que permitan visualizar y escuchar las acciones de los personajes, unidades discernibles y analizables de modo claro y concreto. Estas unidades son las escenas.

El término proviene de la dramaturgia. El cine se apropia del concepto y lo reformula, dependiendo también de corrientes y autores que lo planteen. Para introducir el concepto observamos la definición que proporciona Aumont y Marie (2006, 80): “La escena designa originalmente, en el teatro griego, una construcción de madera, la *skené*, en medio del área de actuación; luego, por extensiones sucesivas de sentido, esa área total (el escenario); y más tarde, el lugar imaginario donde se desarrolla la acción”. En una oración Aumont y Marie logran sintetizar la evolución del término y nos permiten acceder a la definición de escena, teniendo en cuenta su última opción. Definimos escena, entonces, y en primer lugar, como la unidad mínima del guion audiovisual. La mínima porción de relato audiovisual discernible y posible de ser aislada y analizada, pero que al mismo tiempo requiere y necesita de otras escenas para poder adquirir verdadero sentido. En la escena se desarrolla una acción dramática continua que tiene lugar en un mismo espacio y/o tiempo. Esto significa que si se cambia el lugar donde transcurre la acción, cambia la escena; del mismo modo, si la escena transcurre en un mismo lugar, pero cambia significativamente el tiempo, también cambia la misma.

La escena, entonces, involucra tres variables fundamentales: acción, espacio y tiempo. Se constituye en la unidad dramática del guion, que presenta una serie de particularidades a tener en cuenta. La primera es que no hay duración tipificada para la escena. Se puede encontrar en la historia del cine, películas con escenas muy cortas o todo lo contrario. No hay una pauta definitoria. Sin embargo, a modo muy general, se puede plantear que el cine de modalidad narrativa clásica gusta de la alternancia de escenas; esto implica que prefiere trabajar con es-

cenos diversas, por lo tanto, no muy largas, en función de generar tanto un ritmo dinámico de la acción como así también variedad. En cambio, el cine de modalidad narrativa contemporánea, gusta de la escena extensa, morosa, incluso de un solo plano, en función de generar una temporalidad hiperrealista y un cine de fuertes sensaciones físicas, dadas por el uso específico del lenguaje cinematográfico. Este tipo de modalidad narrativa se detiene en el detalle, repara en aquello que está oculto en la imagen y no deliberadamente expuesto. Por ejemplo, la película *Werckmeister Harmonies* de Bela Tarr (2000), tiene 37 escenas y dura dos horas y veinticinco minutos, y su plano 1 que consta de dos escenas (una en interiores y otra en exteriores), dura 9 minutos, 35 segundos.

Propósitos fundamentales de la escena

La segunda particularidad, que involucra a su vez varias más, es que toda escena tiene tres propósitos fundamentales: hacer avanzar la acción, caracterizar a los personajes y generar climas. Procederemos a desarrollar dichos propósitos

1) HACER AVANZAR LA ACCIÓN: ¿Cómo se logra que la acción avance? Esta simple pregunta requiere de una profundización en la potencialidad del lenguaje cinematográfico como también en las posibilidades dramáticas. La primera aproximación a la respuesta indica que la acción dramática avanza a través de las acciones de los personajes y de los diálogos que ellos mismos profieren. Pero también una escena puede hacer avanzar la acción a partir de los recursos específicos del lenguaje audiovisual. Una escena puede avanzar por un cambio de luz, una indicación sonora o un movimiento específico de cámara (véase nuevamente el comienzo del capítulo 1 de este libro). En la modalidad narrativa contemporánea, hay apariencia de inmovilidad de la acción. Pero es sólo apariencia, dentro de un sistema que requiere del estancamiento narrativo. Lo fundamental es que toda escena debe llevar la historia hacia delante, incluso si el objetivo de la escena aparenta ser lo contrario (por ejemplo, una escena de carácter catalítico). El retraso en el avance de la acción es una estrategia que contribuye a que el espectador se tense esperando, generando expectativas. Es decir que, si bien la escena parecería que retrasa la acción, su objetivo último aporta a la subida de la curva dramática.

En el caso del largometraje, sobre todo de modalidad narrativa clásica, podría decirse que las escenas se pueden dividir en, por ejemplo: escenas cruciales y escenas de transición; escenas con función cardinal, y escenas con función completante, catalítica. Pero, más allá de esta simple categorización, sea cual fuere la naturaleza de la escena, lo fundamental, es que el guionista se proponga una serie de preguntas que le permitan comprender no sólo la naturaleza y sentido último de la escena, sino también si la escena permite que la acción contribuya al desarrollo de la progresión dramática.

Sugerimos una serie de preguntas orientadoras, en función de la escritura concreta de escenas y ejemplificaremos con distintas películas:

¿**POR QUÉ?** ¿Por qué este personaje hace lo que hace en esta escena? Esta pregunta permite efectuar una relación con el **conflicto dramático**, dado que lo que interesa es observar cómo progresa la lucha. Por lo tanto la pregunta se continúa y se desarrolla: ¿Cuántas dificultades ofrece esta escena al desarrollo dramático? ¿Cuál es su aporte a la confrontación? ¿Esta escena implica un obstáculo, una complicación o una contraintención? Tomaremos como ejemplo la película *Una pareja perfecta* de Nobuhiro Suwa (2005). Es una película de modalidad narrativa contemporánea que presenta un conflicto que, a diferencia de la modalidad clásica, no aparece de modo explícito, sino velado. Es decir que es necesario interpretarlo. De este modo se podría formular que Marie y Nicolas, aparente *pareja perfecta*, están pensando en separarse, pero no están seguros de hacerlo. Así, la escena 1 de la película, abre a la pregunta del “por qué” que contribuye a pensar, a posteriori, en dicho conflicto. ¿Por qué en una escena de casi 3 minutos, filmada en un solo plano, donde prácticamente nada sucede más que un simple viaje en taxi, los personajes apenas hablan entre sí y hay baches largos de silencio? Evidentemente es la presentación, y los personajes se muestran estancados, como la temporalidad de la escena, dado que *no pasa nada* entre ellos. Sin embargo, sobreimpreso, el título se alza de manera irónica: *Una pareja perfecta*. Entonces nos preguntamos ¿por qué *no pasa nada* en la escena? Y la respuesta es porque ya *no pasa nada* en la pareja, en el sentido de permanencia del vínculo.

¿**PARA QUÉ?** ¿Para qué sirve esta escena? Esta pregunta permite una relación con el conjunto organizado y ordenado de las escenas. Es decir, con la **estructura dramática** del guion, con la interrelación con otras escenas. Es necesario que el guionista tenga presente el vínculo estructural y profundo entre escenas. En ésta, se plantean una serie de indicios, que van a relacionarla con las posteriores, como así también, se advertirá la modalidad narrativa contemporánea. Entonces, a nivel indicial, se observa que se introduce la situación de incomunicación de manera reiterada: Nicolas no puede comunicarse con sus amigos, Marie no logra ser entendida por el taxista, quien, en verdad, se hace el desentendido, y entre ambos protagonistas, prácticamente no hay diálogo, ni siquiera cruce de miradas. Se indicia y se anticipa de este modo, el tema fundamental de la película: la incomunicación dentro de la pareja. Por otro lado, la escena sirve también para transmitirle al espectador la misma situación física de incomodidad que viven los personajes. A través de un único plano, mediado por el vidrio del auto, con muchos reflejos que obstaculizan una correcta visión de los personajes, se advierte que algo los incomoda, que algo no funciona bien en esta pareja. Esa sensación *física*, la percibe el espectador, quien no recibe la imagen de manera clara, sino con obstrucciones y veladuras.

¿**DÓNDE?** ¿Dónde ubicar la acción de la escena? El espacio necesita ser funcional al conflicto. El espacio no puede ser neutro o con rasgos que no contribuyan a interactuar con las acciones que desarrollan los personajes. En el medio audiovisual, la caracterización del espacio es fundamental. En este aspecto se diferencia claramente de la literatura o incluso de ciertas manifestaciones teatrales, sobre todo contemporáneas, en cuanto a que el espacio, puede no estar descrito o mostrado. En la narración audiovisual, el espacio siempre está presente y aporta, desde sus rasgos específicos, tanto a la caracterización del personaje como al desarro-

llo dramático. Es muy importante reparar en la enorme funcionalidad que puede adquirir el espacio dramático. Podemos preguntarnos entonces ¿es adecuado ubicar la acción en este espacio, es funcional al conflicto, es sugerente? Por ejemplo, en el caso de la película que estamos tomando como ejemplo, observamos que la elección de la primera escena es interesante desde el punto de vista de la funcionalidad que adquiere el espacio en la misma. Un taxi, es un espacio, un lugar, de paso, de transición. Así se encuentra la pareja protagonista: está en la etapa previa de la toma de decisión del divorcio, está en una etapa de transición. Por otro lado, el taxi, lugar cerrado, y además visto desde fuera del mismo, genera cierta sensación de hermetismo, incluso hasta de cierta asfixia, sensación que sostiene la pareja en el momento en que comienza la película.

Vale (1996) en el apartado “La escena” dice que el cine tiene una ventaja y una desventaja al mismo tiempo: no tiene limitación espacial, pero esa libertad genera una exigencia de realizar la mejor elección. Entonces, si se efectiviza esa elección correcta del lugar, sus características se suman a las de la acción y no resultan indiferentes (p.47). El espacio, entonces, tiene un profundo valor dramático, que es necesario trabajar guionísticamente. Así, resulta muy útil pensar siempre en ubicar la acción de los personajes en otra opción espacial y observar qué sucede con los mismos, en qué afecta a la acción dramática o, tal vez, en que la beneficia ese cambio.

También Vale aporta una sencilla categorización de las variables espaciales, que resultan útiles al momento de la búsqueda del mejor espacio para la acción que se quiere llevar adelante (p.49). Es obvio, pero lo marcamos igualmente, que muchas escenas nacen ya con un espacio inherente, que no puede ser otro. Pero muchas veces, vale la pena ejercitarse en una nueva búsqueda. Por lo tanto, aquí aparecen las opciones de:

Tipo de espacio: ¿cuál es el espacio más adecuado para situar la acción dramática? El tipo de espacio es el componente **sustantivo**. Una buena elección de espacio, re significa la acción dramática. Así, por ejemplo, en la película que nos sirve de ejemplo, hay una decisión respecto de la ubicación espacial muy interesante. ¿Dónde decide ubicar el guionista-realizador la escena en la que los personajes manifiestan claramente sus desavenencias, sus desacuerdos; dónde se manifiesta el clímax de su incomunicación? La escena transcurre en off, es decir, los personajes hablan, pero lo que se ve es la puerta que divide la habitación del hotel donde duermen, cada uno, en un espacio diferente.

Veremos ahora elecciones de espacio que nos resultan sugerentes y motivadoras. Las introduciremos con preguntas que nos guíen respecto de la decisión y la funcionalidad de la utilización del tipo, la clase y el propósito de espacio. Tomaremos un espacio determinado, la piscina, como espacio ejemplar, y lo acompañaremos de otros, de modo complementario.

1. PISCINA 1: ¿Sólo podemos bañarnos, asearnos, lavarnos el pelo, en el baño? ¿Pueden los integrantes de una familia bañarse en otro lado? En la película *Luz silenciosa* de Carlos Reygadas (2007), la familia que pertenece a la comunidad menonita, que vive en contacto lumínico y silencioso con la naturaleza, que ro-

dea de amor a la familia, (más allá de que el conflicto dramático radica en que el padre de la misma quiere profundamente a su familia, pero quiere irse a vivir con su amante, razón por la cual, le cuesta decidirse), toma como algo totalmente natural, el baño en medio de esa naturaleza. Para los niños, es disfrute y obligación que se conjugan. Para los padres, una entrega amorosa hacia sus hijos. Para el espectador, la posibilidad de comprender la dimensión del conflicto dramático: la escena sirve para observar a Johan, el protagonista y su duda, dado que en la misma se puede percibir el amor profundo que no sólo tiene por sus hijos, sino incluso, por su esposa.

2. ¿Dónde ubicar a un severo padre de familia que va a castigar a sus hijos físicamente, mientras que su ocupación social es la de ser pastor protestante, o sea, representante de la fe cristiana, de la espiritualidad, de la bondad? ¿Dónde mostrar esta contradicción? En la película *La cinta blanca* de Michael Haneke (2009), es muy significativo que el espectador no vea la escena, sino que la escuche. Esto revela, que la escena dramática, transcurre en off, igual que en el ejemplo de *Una pareja perfecta*. Pero si en aquél, la puerta materializa la incomunicación entre los protagonistas, en ésta, el *no lugar* simboliza el ocultamiento de una verdad. Toda la película trabaja la idea de ocultamiento: sucede algo grave en la comunidad, pero se oculta. Los responsables de lo que sucede (la agresión a niños desfavorecidos o discapacitados) no son necesariamente los niños que llevan adelante los hechos de violencia, sino que la película trata de demostrar que ellos son la consecuencia de una conducta por demás contradictoria, que muestra una fase social respetable, pero oculta su perversión, su violencia injustificada y sus ansias de poder, dado que esa responsabilidad es la de sus padres. El director de la película manifestó su deseo de mostrar un antecedente conceptual del futuro nazismo, a través de una historia que transcurre a principios de siglo XX, pero que estaría aludiendo al origen de una mentalidad, de una ideología, basada en la hipocresía, en la represión y en la violencia.

Clase de espacio: es el componente **adjetivo**. Aquello que aporta la característica distintiva de ese espacio. Lo que agrega cualidad. ¿Qué tipo de pasillo, qué tipo de piscina son los que muestran las escenas? Esas cualidades tendrán que relacionarse con la acción dramática: ¿Es necesario que el espacio se parezca a los personajes, que el espacio los revele, o que el espacio los contradiga?

Por ejemplo, en las películas de Roy Andersson, los espacios son bastante despojados, su paleta cromática es permanentemente fría, el espacio refleja la caracterización de los personajes. De modo tal que, se podría afirmar que los personajes son como el espacio. Podría darse como ejemplo *Una paloma se posó en una rama a reflexionar sobre la existencia* (2014).

En las películas de Pedro Almodóvar, es llamativo el uso que hace de la clase de espacio. Justamente, si el director tiene una marca de estilo sobresaliente, es la de la construcción de

espacios artificiosos, con un trabajo particular con el color y su saturación, como así también el brillo y la iluminación artificial. Estos rasgos identitarios le confieren al espacio un componente adjetivo que indica una marca autoral.

La cultura española es muy barroca, pero la cultura manchega, es decir, la del lugar donde nació, es todo menos eso. La vitalidad de mis colores es mi modo de luchar contra esa austeridad, esa severidad terrible de La Mancha. Mi madre se visitó toda su vida de negro [...] Mis colores son probablemente una respuesta natural, venida del vientre de mi madre, contra la condena que ella había tenido de vestir de negro toda la vida. (Strauss, 1995,99)

Otros ejemplos:

1. PISCINA 2: ¿Qué tipo de piscina ayudará a mostrar a unos personajes decadentes, inmersos en la abulia y el vicio, que parecería no dejarlos salir, a ellos mismos, como así también a sus descendientes? Una piscina sucia, con agua turbia. Una piscina cenagosa. Este espacio es altamente simbólico, en la película *La ciénaga* de Lucrecia Martel (2001). El espacio real alude a un espacio de carácter metafórico: la ciénaga real, es en realidad una ciénaga moral. Es decir, es la falta de cuidado, la falta de atención, la desidia, el abandono de unos personajes muy particulares, que generan que estas sensaciones y acciones se hereden de generación en generación. La piscina, que aparece reiteradamente en la película con fines diegéticos específicos, los trasciende, en el marco del análisis, y ayuda a la comprensión del lineamiento conceptual general.
2. ¿Qué tipo de restaurante refleja las características sobresalientes del personaje de Mia, en la película *Pulp fiction* de Quentin Tarantino (1994)? Un restaurante que muestre sofisticación y snobismo, donde una leche malteada cueste cinco dólares, y se elija por esa razón y no por su calidad. Un restaurante cuyo diseño espacial esté relacionado completamente con el cine, pero al mismo tiempo, reflejando un tipo especial de lugar. A continuación, transcribimos la escena 19 presente en el guion de la película. Aclaramos que la escritura guionística no refleja el modo estricto en que la concebimos, pero entendemos que es el guion de un autor muy especial, que se toma sus licencias para escribir los guiones que él mismo dirige y filma.

19. INTERIOR.LOCAL JACKRABBIT SLIM'S. NOCHE

Las paredes aparecen cubiertas con carteles de películas destacadas de los años cincuenta (Rock all night, High School Confidential, Attack of the crab monster, Machine Gun Kelly) Los reservados donde se sientan los clientes están hechos con las carrocerías de coches de los años cincuenta.

En medio del restaurante hay una pista de baile. Un gran cartel que se ve en la pared dice: “No se permiten zapatos”. Así pues, los bailarines que se mueven espasmódicamente (en realidad, tipos Melrose), bailan con calcetines o con los pies desnudos.

Las ventanas panorámicas no dan a la calle; en lugar de eso, por detrás de ellas se proyectan escenas callejeras de películas en blanco y negro de los años cincuenta. Las camareras y los camareros son réplicas de los personajes cinematográficos de los años cincuenta: Marilyn Monroe, el Zorro, James Dean, Donna Reed, Martin y Lewis, y el botones del Philipp Morris, que esperan ante las mesas, con trajes apropiados. (Tarantino, 1995, 47)

Propósito del espacio: es el componente **verbal**. Cada espacio tiene una finalidad reconocida. La mayoría de las veces, el espacio debe plantearse con la funcionalidad prototípica, pero muchas veces el espacio puede contradecir su funcionalidad habitual. De este modo, ¿dónde puede demostrar su alegría un cinéfilo tímido, retraído, que ha descubierto que puede tener una segunda oportunidad? ¿Cómo puede demostrar esa alegría, un cinéfilo que disfruta de todo tipo de cine y por lo tanto conoce manifestaciones cinematográficas emblemáticas que representan la euforia producto de la posible relación amorosa? Una respuesta creíble es: la comedia musical. Entonces, Jorge, el protagonista de la película *La vida útil* de Federico Veiroj (2010), baila. ¿En qué lugar? Nada más y nada menos, que en un espacio que no es funcional a este objetivo: En las escalinatas de la Facultad de Derecho. Lugar formal, pero que no le importa a Jorge, porque como en una buena película musical al estilo hollywoodense, el protagonista se manifiesta en cualquier lugar.

Otros ejemplos:

1. PISCINA 3: ¿Cuál es la función de una piscina? Sencillo: sirve para practicar natación. Sin embargo, en la película *Blue* de Krzysztof Kieślowski (1999), la piscina adquiere otra función. Es el espacio que le permite a la protagonista Julie, el reencontro con ella misma. Esta mujer, sumida en un estado de angustia permanente, producto de la muerte accidental de su hija y su marido, toma la decisión de dejarse morir, pero en vida. Es decir, comprueba que no es capaz de suicidarse, por lo tanto, lleva a cabo una estrategia para poder seguir adelante: no hace nada en la vida. O mejor dicho, solo hace una cosa: nada, entendida esta palabra tanto como sustantivo como verbo. Entonces, sucede que, cuando va a nadar a la piscina, algo ocurre, algo inesperado aparece. Julie, conectada con el agua, que podría llegar a interpretarse como el encuentro con el líquido vital humano, con el líquido amniótico, va a renacer. Ella decidió morir en vida, pero el agua la hará renacer. Porque hay una razón: es dentro del agua cuando irrumpe la música. Esa música, que los espectadores se enterarán más adelante en la película, es la que ella misma componía, pero era adjudicada a su marido. Julie, en la piscina, va a tener un segundo nacimiento, porque esa música sólo es escuchada por ella. Los espectadores compartimos lo que Julie percibe en su interioridad, y gracias a esa

percepción, ella va a reconectarse con la vida y el mundo, porque esa música en realidad tiene un carácter simbólico. No es sólo música, sino la vida que irrumpe, que se impone. Y a partir de allí, el conflicto dramático se llevará a cabo. Por lo tanto, la contradicción de la funcionalidad de este espacio resulta, y vale aquí la reiteración, funcional al desarrollo dramático de la película.

2. ¿Qué tipo de actividades se hace en un living? En la película *This is not a film* de Jafar Panahi (2011), que si bien no es una ficción funciona para este ítem, el living de la casa del cineasta iraní, que debía sufrir arresto domiciliario, se convierte en un particular set. Panahi, guion en mano, y luego de haber corrido todos los muebles y graficado en planta sobre la alfombra las locaciones de la película que quería filmar y no pudo por la represión del régimen, transforma su living, en el set perdido de filmación. El espacio adquiere un valor fundamental: no sólo es ese set perdido, sino también es la cárcel, el encierro que debe vivir el director y que hace valer el título de su película. “Esta no es una película” implica una paradoja: por un lado, no puede hacer su película de ficción, por lo tanto, no es una película; pero, por otro lado, logra filmar el documental sobre la impotencia, sobre los efectos de la represión, sobre la pasión por filmar, y así, el producto fílmico se erige en manifiesto sobre la libertad creativa y expresiva, documento imprescindible para luchar contra la censura y los regímenes autoritarios.

Vale también plantea diferentes técnicas para lo que llama la exposición del espacio (p.54-55).

Anticipar el espacio: se suministra información necesaria al espectador por adelantado, generalmente a través del diálogo. Sirve para evitar grandes descripciones. Genera interés o sorprende al espectador. Por ejemplo, si un personaje le dice a otro que se encontrarán en el museo del Louvre y la escena siguiente ambos personajes están frente a La Gioconda, no fue necesario hacer una descripción detallada del espacio. Por un lado, se genera expectativa, y por otro, se *economiza* imagen audiovisual. La *economía narrativa* agiliza los procesos de avance dramático.

Exponer el espacio en su totalidad: se da información visual de modo general.

Exponer el espacio parcialmente: la información que aparece es apenas un detalle, pero tiene que revelar la totalidad. El ejemplo que vamos a tomar es el comienzo de la película *Ararat* de Atom Egoyan (2002). En ella se expone en el genérico, o sea, la secuencia de títulos, una serie de imágenes que darían a entender que nos encontramos en el atelier de un pintor. El espacio no está expuesto en su totalidad, sino sólo a través de detalles. Es un modo muy sugerente y poético, que permite que el espectador pueda completar por sí mismo el sentido de este recurso de carácter netamente metonímico.

Exponer el espacio a través del sonido: el diálogo, el ruido, la música, pueden sugerir el espacio donde se desarrolla la acción. De este modo, se retiene información para el espectador, generando expectativa. Por ejemplo, si vemos una escena donde aparecen unos niños en un exterior, y los escuchamos cantar “Aurora”, sugerimos que están en la escuela.

Roche y Taranger (2006), en el capítulo 4 “El espacio”, plantean que existen varias funciones del mismo. Tomaremos algunas de sus formulaciones:

El espacio como elemento de caracterización: a través del espacio se pueden inferir rasgos tanto de caracterización social como psicológica. El espacio que construimos es un reflejo, muchas veces, tanto de nuestra posición social, como de nuestras aspiraciones, y también revela gran parte de nuestra vida psíquica. En el caso del cortometraje ya citado *Charlemos un rato* de Lukas Moodyson (2003), el espacio en el que habita el protagonista demuestra su condición social: no es un marginal, pero tampoco su posición es acomodada. Es un pequeño departamento, sencillo, algo descuidado, y en particular la cocina es muy significativa ya que no solo no hay detalles de color, es toda blanca, sino también que Birger come en una mesa muy pequeña, individual, que sale de la mesada. Acrecienta e intensifica su estado de soledad y su necesidad acuciante de comunicarse. Podemos relacionar este cortometraje, con otro largometraje ya trabajado: *El ciudadano* de Orson Welles (1941). Es el caso contrario. Tomaremos como ejemplo la secuencia de presentación. Lo que se observa es un retrato del espacio donde habita el protagonista que presenta rasgos que lo identifican social y psicológicamente. Por un lado, es obvio que se trata de una mansión, del lugar de residencia de un magnate, no de una persona con dinero sino millonaria, que tiene un exceso de dinero y por lo tanto también de poder. Pero, sabremos a lo largo de la película, que Kane logró llegar a esta posición social, aunque lo que más deseaba en la vida, nunca pudo alcanzarlo. El afecto, el amor, que podríamos relacionarlos con la necesidad de comunicación de Birger, no fueron satisfechos a pesar del gran poder y de la posición social adquirida. Kane a través de su espacio megalómano, excéntrico, lleno de objetos y exotismos, trata de llenar el gran vacío que en realidad domina su vida. El vacío afectivo.

La funcionalidad narrativa del espacio: aquí las autoras citadas, aluden al esquema actancial y su vínculo con la espacialidad. Así, el espacio puede comportarse en una película tanto como oponente, ayudante u objeto, y se cuestionan si puede tener la función de sujeto. Iremos desarrollando cada uno de ellos.

Espacio como oponente: en la película *Después de hora* de Martin Scorsese (1985), se advierte cómo el barrio bohemio del Soho se constituye en el verdadero oponente de Paul, que tiene la necesidad de salir de él, pero se ve imposibilitado de hacerlo porque es atrapado por sus habitantes y sus espacios. Los departamentos, los bares, las calles, se muestran como espacios adversos, donde el protagonista nunca termina de encontrar refugio o consuelo.

Espacio como ayudante: en la película *La tortuga roja* de Michael Dudok de Witt (2016), la naturaleza actúa como ayudante del protagonista, si bien, en un comienzo, parecería todo lo contrario. Un hombre de la *civilización* se enfrenta con el mundo natural. Quiere, lógicamente, volver a casa, pero la naturaleza le insiste en que permanezca y aprenda a vivir de otro modo. Así, lo que parece un oponente en un principio, se transforma en ayudante para que el protagonista viva una vida feliz. Igualmente, lo pone a prueba, le pone pruebas, para que el hombre, a pesar de ello, valore, al igual que el espectador, la necesidad de vivir en contacto con el medio natural.

Espacio como objeto: en este caso el objeto de deseo del sujeto es un espacio. El ejemplo más claro, citado por las autoras, es la película *Aguirre, la ira de Dios* de Werner Herzog (1972). El espacio deseado es El dorado, verdadero espacio según la definición de las autoras, que plantean junto con Andres Gardies que “el lugar sería la actualización del espacio que, a su vez, sería siempre virtual. Los lugares son objetos visibles que la película nos muestra, mientras que el espacio es una construcción mental que el espectador efectúa a partir de sus conocimientos” (p. 129). Así El dorado es un espacio que, además, reafirma la definición de construcción mental en la película de Herzog, dado que el capitán Lope de Aguirre llega a niveles de desorden mental, por el deseo obsesivo de arribar a un espacio del cual no tiene evidencia cierta de su existencia. Lo que lo mueve es la ambición desmedida y el afán de riqueza.

Espacio como sujeto: hay algunos casos en los que se puede decir que el espacio tiene rango de sujeto. Es decir que tiene un objeto de deseo y también un oponente. El ejemplo sería el de la película *El resplandor* de Stanley Kubrik (1980), dado que el hotel está personificado, porque el espectador identifica acciones que se desarrollan en escena como producto del accionar del hotel mismo. No hay otra explicación más que la de que el hotel es un organismo vivo. Con poderes sobrenaturales que llevan al enloquecimiento de quien se transformará en su representante: el personaje de Jack Torrance.

¿CUÁNDO? Uno de los grandes desafíos del guionista es cómo materializar el avance temporal. Cómo demostrar que el tiempo avanza tanto en una escena como entre escenas. La literatura no tiene inconveniente en plantear, por ejemplo, *tres días después, tres horas después, tres minutos más tarde o pasaron tres segundos*. Pero la narración audiovisual, más allá de que puede utilizar el recurso facilista del cartel explicativo, en la mayoría de las veces necesita demostrar que ese tiempo efectivamente transcurrió.

Por otro lado, el tiempo puede manifestarse de manera diferente. El tiempo es una categoría abstracta que en la representación artística está muy ligada a la percepción subjetiva. La manifestación del tiempo en las artes narrativas implicó un desarrollo teórico muy avanzado en la modernidad. La novelística de principios de siglo XX marcó un hito en los modos particulares de observar y luego reflejar el paso del tiempo, al punto tal que una novela como *Ulysses* de James Joyce narra todo lo que le sucede en un solo día a su protagonista, en un texto de 18 extensos capítulos.

Entonces, ¿cómo hacer avanzar el tiempo, respondiendo a la necesidad narrativa correspondiente tanto dentro de la misma escena, como entre las escenas?

La primera respuesta obvia y necesaria es que el tiempo pasa a través de las acciones que los personajes llevan adelante. Una escena avanza a medida que el o los personajes actúan. Pero el guionista tiene que ser consciente de que no puede recurrir a las expresiones antes mencionadas, sino que, si pasan tres minutos por alguna razón, o bien tiene que escribir (canónicamente) tres páginas de guion con acciones, o bien, generar algún tipo de elipsis que dé a entender que ese tiempo transcurrió. Daremos un simple ejemplo: un personaje se ducha. Observemos dos posibilidades de construir temporalidades diferentes, a través del trabajo pormenorizado con la acción dramática.

Ejemplo 1:

1-INT/BAÑO/DÍA

ESTELA entra a la ducha. Su mano, abre una de las canillas. El agua comienza a caer sobre su espalda.

ESTELA toma el gel de ducha, lo observa detenidamente y extrae una cantidad razonable en su mano. Desliza el gel por sus brazos. Su rostro expresa placer.

Gotas de jabón se deslizan por su cuerpo. *El sonido de la ducha se hace cada vez más débil hasta quedar en silencio.*

La mano de ESTELA cierra la canilla. La mampara está empañada.

Un pie pisa una toalla extendida en el piso. Gotas de agua se deslizan por sus tobillos.

Este desarrollo dramático, de una simple acción, revela la necesidad de una temporalidad extendida, ligada muy fuertemente a una percepción subjetiva del personaje de una sensación que requiere, necesariamente, de un reparar en el detalle, para generar un clima determinado (se verá después). El guion, deliberadamente, a través de acciones, no sólo materializó el tiempo, sino que lo hizo avanzar lentamente.

Ahora bien, transformemos la temporalidad de esta misma escena.

Ejemplo 2:

1-INT/BAÑO/DÍA

ESTELA abre la canilla de la ducha. Entra a la bañera. Su imagen, bañándose, se ve a través de la mampara empañada.

Sus pies se apoyan en una toalla extendida en el piso, chorreando agua.

Hay una diferencia sustancial en la duración, que repercute en el ritmo de ambas escenas. Es obvio que, en la primera, el ritmo es lento y advierte al realizador una temporalidad dilatada, propicia para una modalidad contemplativa. La segunda, en cambio, focaliza más en la acción que en el clima. Es decir, no le importan los detalles sugerentes, sino cierta rapidez en el avance dramático.

Es necesario observar ahora, cómo avanza el tiempo entre las escenas. La primera observación apunta a lo característico, tal vez, del lenguaje narrativo audiovisual. Nos referimos a la elipsis. Son escasas y llamativas las representaciones dramáticas audiovisuales que no utilizan

la elipsis como elemento fundamental de construcción narrativa. No se puede representar la totalidad del tiempo y de los acontecimientos en un relato. Ya sea corto o largo. Siempre se suprime tiempo; siempre se sugiere que el tiempo ha avanzado entre escenas para un espectador contemporáneo. Esto es producto de la evolución del cine y las representaciones diversas del audiovisual a lo largo de poco más de un siglo. La invención del corte, que va a traer como consecuencia el montaje (y aquí habría que discutir el famoso concepto del específico filmico que se produjo al poco tiempo del inicio del *cinematógrafo*), generará un tipo de relato que, necesariamente, asume la elipsis como un elemento inherente a la representación misma.

Sin embargo, más allá de la elipsis, podemos ayudar al guionista a materializarla a través de algunos recursos. Descontamos las acciones específicas que un personaje puede llevar a cabo, a través del uso de la elipsis. Sencillamente, si un personaje necesita salir de un espacio y verse en la calle, por ejemplo, salvo que haya alguna necesidad dramática, si el objetivo es sólo sacarlo de ese espacio, no será necesario ver, cómo cierra la puerta, llama al ascensor, entra en él, sale del mismo, camina hasta la puerta de entrada y se encamina hacia la calle. Simplemente sale del departamento y está en la calle. Una elipsis sencilla, pero que hace pensar al guionista en el objetivo dramático de las escenas. Si no es necesario, entonces, la elipsis hablará por ella misma.

Ahora bien, aludimos a recursos que pueden contribuir a demostrar que el tiempo ha transcurrido. Nos referimos, por ejemplo, al uso del vestuario, de la iluminación, del sonido, que, creativamente pueden indiciar el avance temporal. Por ejemplo, si un personaje se está poniendo un pijama, y observamos que es de noche, y en la escena siguiente vemos al mismo personaje, con el mismo pijama, desmereándose en una cama, iluminada por rayos de sol, podremos inferir, rápidamente, que ha transcurrido el tiempo. En este caso tanto el vestuario como la iluminación ayudaron a que la acción avance. También el sonido puede contribuir. Si el mismo personaje se acuesta, baja las persianas de su habitación completamente, de modo que no se puede diferenciar si es de día o de noche, si una vez que lo vemos acostado, observamos su rostro, y sobre éste se escucha el canto de pájaros, podemos inferir que ha llegado la mañana, más allá de que no se vea. En este caso, el guionista tendrá que marcar un cambio de escena. Porque si bien la locación es la misma, el tiempo avanzó considerablemente. Para el guionista y el director esta indicación será clara. El espectador tendrá que inferirla, sin dificultad.

¿CÓMO? Así como observamos la importancia capital de la estructura dramática en la construcción de un guion audiovisual, trasladamos esta inquietud del ámbito *macro* al *micro*; esto significa que hay que reparar en la enorme necesidad de estructurar correctamente también una escena, entendida como una pequeña estructura dramática.

Una escena, al igual que un relato, también posee las tres etapas básicas. Y, por lo tanto, también puede sufrir la alteración de una de las mismas, produciéndose el mismo riesgo que el relato completo. Es decir, la alteración de la estructura conlleva consecuencias dramáticas.

Para poder estudiar este tema, recurriremos a la formulación que lleva adelante Doc Comparato (2005) y a la que denomina "Microestructura de la escena", presentando varios modelos

de esta estructuración. Para ello, plantea un esquema sencillo, donde A corresponde a la introducción; B, al desarrollo y C, al desenlace. De este modo, lleva adelante una combinatoria que permite ver las consecuencias dramáticas señaladas. Como por ejemplo:

ABC: involucra la estructura completa. Una escena que tenga sus tres momentos fundamentales, puede resultar necesaria en determinados momentos de la estructura dramática general. Su resultado final puede implicar una cierta dilatación temporal.

AB: implica una estrategia útil como para dejar abierto el final, que se hace sugerente, abre expectativa, y de ese modo se retoma, sorpresivamente, el final de esa escena, en otra.

BC: al faltar la introducción de la escena, y producirse un comienzo abrupto, se da la impresión de un ritmo más ágil al relato.

Comparato plantea una variedad de opciones. Algunas de ellas resultan poco funcionales porque se aparecen como demasiado intrincadas. Por lo tanto, solo tomamos las que nos resultan apropiadas a nuestro criterio.

Ejemplificaremos con una escena de la película *Ararat* de Atom Egoyan (2002). Es la escena en la que el protagonista, Rafi, llega al aeropuerto, en Canadá, y se ve sometido a un interrogatorio, por parte de un empleado de la aduana. En primer lugar, observamos que esta escena se presenta de manera completa, es decir, con su introducción, su desarrollo y su desenlace, que, además, aparecen de modo proporcionado y con sus respectivos giros, que permiten su avance dramático. Esta escena es paradigmática, porque permite observar cómo los parámetros de la estructura general se reproducen en la escena, en su microestructura. Entonces, pasaremos a detallar la duración de cada etapa:

A: introducción, dura 36 segundos: Rafi se acerca con su equipaje al puesto de control aduanero.

Primer punto de giro: el empleado de aduana le pide a Rafi que abra su bolso y éste se niega.

B: desarrollo, dura 1 minuto: Lucha entre Rafi y el empleado de aduana que desconfía de la documentación que le presenta Rafi, que dice que porta material fílmico no revelado, por lo tanto, no puede abrir las latas de película.

Segundo punto de giro: aparece una empleada que lleva al empleado hacia el interior. Éste le dice a Rafi que permanezca en el lugar.

C: desenlace, dura 24 segundos: Rafi queda pensativo, a la espera del empleado.

Nos planteamos cómo podría llegar a ser la escena si se altera su estructura. Y observamos dos opciones básicas posibles:

BC: si se quitara la introducción dramática, se quitaría la expectativa que produce el largo travelling que lleva a Rafi hasta el puesto de control.

AB: si se quitara el desenlace se aumentaría la expectativa respecto de la culminación del desarrollo dramático de la escena, que debería estar indiciado en otra posterior.

¿QUIÉN? Ya nos hemos referido ampliamente a la caracterización del personaje. Recordaremos aquí entonces que a través de la escena dicha caracterización tiene que manifestarse a través de acciones, como también del diálogo. Fundamentalmente, es el carácter del personaje el que debe aparecer a través de sus manifestaciones concretas. A través de la escena el es-

pectador conoce al personaje; se revela información a través de sus acciones físicas, su interacción con otros personajes, a través del diálogo y también del espacio.

Generalmente, la introducción dramática es la que necesita de escenas que hagan conocer al espectador al personaje. Pero lo importante es que no deben parecerlo. Es decir, las escenas introductorias deben hacerle creer al espectador que el personaje vive más allá de la pantalla, que tiene una existencia previa. Además, la información debe ser dosificada, no se debe intentar descargar toda la información sobre el personaje en un comienzo, sino ir conociendo al personaje paulatinamente.

Veremos ejemplos de cómo se revela el personaje en la escena:

- 1) A través de sus acciones físicas: en *Pulp Fiction* De Quentin Tarantino (1994), el personaje de Mia se va revelando paulatinamente. Comienza por los detalles para después verla completa. Esos detalles hablan de su sensualidad, misterio, seducción y manipulación. Rasgos fundamentales del personaje que son funcionales al desarrollo de la acción dramática.
- 2) A través de su interacción con otros personajes: en *Fusi* de Dagur Kari (2015), el protagonista se revela a través, por ejemplo, de sus vínculos tanto con su único amigo como con la niña vecina de su edificio. Con el primero, desarrolla un juego de estrategia de guerra, con muñecos y juguetes en miniatura; con la segunda, juega a la mamá y el papá, cuando su amiga se lo pide. Estos rasgos revelan a un personaje que pasa por una etapa de inmadurez evidente, siendo ya un adulto.
- 3) A través del diálogo: en *Si la cosa funciona* de Woody Allen (2009), el personaje de Boris deliberadamente se revela a sí mismo a través del diálogo y a través de la interpelación directa al espectador. Boris es pesimista, engreído, misántropo, despreciativo, inteligente, y quiere que todo el mundo lo note. Incluido el espectador.
- 4) A través del espacio: en *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock (1954), el espacio revela al personaje. En el recorrido inicial por la casa de Jeffries puede observarse que el personaje es fotógrafo, porque no solo hay cámaras en el lugar, sino también variedad de fotos que, además, revelan qué tipo de fotógrafo es. Lo que le interesa a Jeffries es el riesgo y la aventura. Pero, al mismo tiempo, está vinculado al mundo de la moda. Ambos ámbitos serán funcionales al desarrollo de la acción dramática.

GENERAR CLIMAS. Algunas escenas requieren más que otras de una profundización en el detalle o de ciertas licencias lingüísticas (“un silencio de muerte se cernía en el aire”) en función de generar determinadas sensaciones en el espectador. ¿Cómo se sugiere la extrañeza, la rareza, cómo se muestra un *clima lúgubre* o un *clima de misterio*?

En primer lugar, es necesario definir qué significa el concepto de clima en el ámbito de la escritura guionística. Consideramos que es la sumatoria de elementos que tienden a generar un estado especial de la imagen audiovisual, producto de la vinculación armónica y coherente

de dichos elementos, en función de transmitir un estado emocional al espectador. El guionista sugiere a través del guion, y luego el director decidirá a través de la realización.

Luego, ¿a través de qué recursos se puede generar dicho clima? Profundizando en el detalle escenográfico, espacial, lumínico, en el vestuario, en la acción de los personajes, en el sonido, con la dilatación temporal, con el uso del espacio in y el espacio off. Articulaciones y combinatorias con un decidido sentido estético que apunte a generar emociones y sensaciones, no sólo a través de las acciones que llevan adelante los personajes, sino a través de la utilización del lenguaje cinematográfico, que ya puede estar sugerido desde el guion literario.

En *La cinta blanca* de Michael Haneke (2009), en la escena ya referida del castigo del pastor a sus hijos, ¿cómo se genera el *clima* de represión, autoritarismo, ocultamiento que percibe claramente el espectador? La respuesta que puede aventurarse es, ocultando la acción principal, dejando espacios vacíos, y valorizando el espacio off a través del sonido. También, dilatando temporalmente la escena. El espectador percibe así la pesadez, el miedo, la violencia oculta, igual que los personajes.

El plano 1 de *La tierra y la sombra* de César Augusto Acevedo (2015), es un ejemplo de cómo se puede lograr clima, a través de la profundización en el detalle. En primer lugar, la ubicación del personaje en el espacio ayuda a generar la sensación de distancia. Alfonso se presenta muy lejano al espectador y progresivamente se va acercando a cámara. Esta distancia, que consideramos debe estar marcada ya desde el guion, es fundamental para que el espectador perciba una incomodidad, que será la que también sentirá tanto este como los otros personajes en el entorno en el que les toca vivir. En segundo lugar, la dilatación temporal, contribuye a generar la sensación de pesadez, agobio, malestar, dado que la única acción que rompe la caminata, que se hace eterna, del personaje, es el raudo pasaje de un camión que, además, intensifica las sensaciones anteriores, dado que Alfonso debe ocultarse en los pastizales, pero igualmente, sale de ellos, cubierto en tierra. Por último, la sonoridad. Es una escena que muestra una acción constante y única, en un espacio uniforme, en donde nada se escucha más que leves sonidos de campo. La ausencia de palabra o música contribuye a la incomodidad del espectador, acostumbrado a introducciones con fuerte impronta musical.

Referencias

Bibliografía

- Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine. A-Z*. Buenos Aires: La Marca.
- Comparato, D. (2005). *De la creación al guión*. Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- Roche, A. y Taranger M. (2006). *Taller de guión cinematográfico*. Madrid: Abada Editores.
- Strauss, F. (1995). *Pedro Almodóvar. Un cine visceral*. Madrid: Ediciones El País.
- Tarantino, Q. (1995). *Pulp Fiction. Tres historias sobre una misma historia...* Madrid: Mondadori.
- Vale, E. (1993). *Técnicas del guión para cine y TV*. Barcelona: Gedisa.

Filmografía

- After hours (Después de hora.* Dir. Martin Scorsese). 1985.
- Ararat* (Dir. Atom Egoyan). 2002
- Bara Prata Lite (Charlemos un rato.* Dir. Lukas Moodyson). 2003.
- Citizen Kane (El ciudadano.* Dir. Orson Welles). 1941.
- Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte (La cinta blanca.* Dir. Michael Haneke). 2009.
- En duva satt på en gren och funderade på tillvaron (Una paloma se posó en una rama a reflexionar sobre la existencia.* Dir. Roy Andersson). 2014.
- Fúsi (Corazón gigante.* Dir. Dagur Kári). 2015.
- La ciénaga* (Dir. Lucrecia Martel). 2001.
- La tierra y la sombra* (Dir. César Augusto Acevedo). 2015.
- La tortue rouge (La tortuga roja.* Dir. Michael Dudok de Witt). 2016.
- Rear window (La ventana indiscreta.* Dir. Alfred Hitchcock). 1954.
- La vida útil* (Dir. Federico Veiroj). 2010.
- Pulp fiction* (Dir. Quentin Tarantino). 1994.
- Stellet Licht (Luz silenciosa.* Dir. Carlos Reygadas). 2007.
- Trois couleurs : Bleu (Tres colores: azul.* Dir. Krzysztof Kieślowski). 1999.
- This is not a film (Esto no es una película.* Dir. Jafar Panahi). 2011.
- Un couple parfait (Una pareja perfecta.* Dir. Nobuhiro Suwa). 2005.
- Werckmeister harmóniák (Werckmeister harmonies.* Dir. Bela Tarr). 2000.
- Whatever Works (Si la cosa funciona.* Dir. Woody Allen). 2009.

CAPÍTULO 11

Diálogo, sonido y música en el guion

Rosa Matilde Teichmann

“Hoy en día, la práctica y los usos de la escritura del sonido desde la etapa del guion son todavía desconocidos y los guionistas ganarían comprendiendo mejor sus mecanismos y potencialidades. Y sobre todo poniendo el sonido en escena y en relato” (Raynauld, 2014, 168)

“La banda sonora no es solamente un asunto del ingeniero de sonido y de montajista sonoro. De hecho, es una parte integrante (idealmente un cincuenta por ciento) de las herramientas narrativas, estéticas, dramáticas y cinematográficas a disposición del guionista. Desdeñar su impacto en el relato guionístico y en el film futuro significa que se pasa por alto un medio poderoso.” (Raynauld, 175)

Generalmente se asocia a la idea de banda sonora, el diálogo. En este capítulo nos proponemos, junto con Raynauld, demostrar, por un lado, la amplia y variada gama de opciones que el diálogo ofrece al guionista; por otro, plantear que la banda sonora no implica solo diálogo, y que tanto el sonido como la música pueden resultar fundamentales al momento de construir el relato, desde el punto de vista diegético como desde el estético, es decir, no ser un agregado al final del proceso, sino constituir parte integrante del desarrollo guionístico.

Comenzaremos por el diálogo, planteando aquellas dificultades más notorias que aparecen en los guiones, sobre todo de principiantes (aunque a veces nos llevamos sorpresas...) y que merecen ser destacados desde un primer momento. En primer lugar, observamos que en muchos guiones los diálogos no son pertinentes, porque demuestran un carácter claramente literario. Esto significa que se advierte que fueron escritos no para ser dichos, sino para ser leídos, generalmente. La consecuencia de este error, la sensación que produce en el espectador es la falta de credibilidad de las palabras que profieren los personajes. Este error se logra reparar con la práctica de la escritura, teniendo en cuenta procedimientos apropiados para cada contexto narrativo.

También suele ocurrir que los diálogos resultan inapropiados, es decir que los personajes no hablan de modo coherente con su caracterización social y o psicológica. Su manera de expresarse no se condice con su edad o su contexto socio cultural o su ocupación o su personalidad. En estos casos, la investigación narrativa resulta fundamental. No siempre conocemos no solo el modo en que hablan nuestros personajes, sino también sus rasgos generales. Por lo tanto, es muy útil tener un acercamiento efectivo a ellos y no solo observar sino también, escuchar.

Otra dificultad que se observa muy frecuentemente es la redundancia. Los diálogos repiten aquello que se ve o que ya se conoce a través del relato. Algunas veces es necesario que el espectador vea cómo es recibida una información que ya conoce, por otro personaje, por ejemplo. Pero nos referimos a situaciones donde esta repetición no proporciona una información nueva que permita el avance del relato. Sucede, en realidad, todo lo contrario: con la repetición, se estanca la progresión dramática. El guionista principiante, sobre todo, teme a que no se comprenda su historia; muchas veces no confía en el poder sugerente del lenguaje audiovisual, que tiene en la elipsis uno de los factores fundamentales de su poder narrativo. También esta dificultad se subsana con la práctica de la escritura. Y el visionado permanente de relatos audiovisuales que le proporcionen al guionista insumos suficientes, variados como para que pueda tener un *background* necesario y echar mano de él, en el caso que fuera necesario.

¿Cómo se escribe un diálogo?

Obviamente, no existe una única manera de escribir un diálogo. Una única forma de abordar el habla de los personajes, que siempre será revelador no sólo de una estructura mental, sino también de un modo de comportamiento tanto personal como social.

Por lo tanto, qué criterio adoptar para tomar consciencia de esta fase de la escritura del guion tan particular. Adoptamos aquí la propuesta de Vanoye (1995), que categoriza al diálogo de acuerdo a su pertinencia estética. Se incorpora entonces un criterio fundamental que hace pensar en el diálogo como parte de una decisión que excede lo meramente diegético y transita por una toma de consciencia estética. De este modo, Vanoye lleva adelante una categorización, en el capítulo 4 “Diálogos” que expone a través de cuatro modelos, a los que denominaremos: modelo clásico o realista; modelo naturalista; modelo de diálogo vacío y modelo de diálogo antinaturalista o deliberadamente literario.

El modelo de diálogo clásico o realista, que remite al ochenta por ciento de las películas y narraciones de ficción audiovisual, aproximadamente, no es el diálogo que dé la impresión de ser captado en vivo. Es un diálogo armado, construido, pero que da la apariencia de ser un diálogo real. Justamente, responde al modelo clásico que valora la transparencia fílmica como estrategia narrativa que dispone de la artificiosidad de las leyes del montaje establecidas como regla para *construir* realidad. Es decir, se vale de procedimientos que no implican una relación directa con la fluidez inexorable del tiempo real, sino que propone un sistema basado en la continuidad, pero utilizando el corte y las leyes específicas de la continuidad, como garantía de un grado de iconicidad aceptable y aceptado socialmente como el más parecido a lo real. Desde este mismo espacio conceptual se elabora el diálogo. Con recursos deliberadamente pensados y *construidos*, relativizando la espontaneidad, la irregularidad lingüística, los quiebres y rupturas prototípicos del habla y la naturalidad del diálogo real. A esta construcción el espectador medio está acostumbrado y adhiere, porque es la que se le ha enseñado desde los espa-

cios de proyección convencionales, que es con la que más puede identificarse. Sin embargo, observaremos que no necesariamente es así.

Según Vanoye, las funciones fundamentales que cumple este tipo de diálogo son: por un lado, suministrar información, y de diferentes maneras. El diálogo puede revelar información (en lo posible de modo interesante, atractivo y que permita generar expectativa en el espectador), indiciar información (a través del diálogo se puede resignificar una pista que genere o no curiosidad en el espectador), o retener información (el espectador sabe que el personaje tiene una información y que no la suministra, generando así una contribución a la subida de la curva dramática). Lo importante es que se ofrezca información de modo dosificado y no forzado.

En segundo lugar, plantea Vanoye, el diálogo de carácter clásico, realista, tiene como función también caracterizar a los personajes: no sólo por lo que los personajes dicen, sino por cómo lo dicen. Por el uso particular de una sintaxis, por el léxico, por la pronunciación.

Por último, el diálogo permite la dramatización, es decir que, a través del mismo, se genera tensión dramática, se sube la curva dramática. Pero, para que pueda cumplirse, es necesaria la utilización de sencillos procedimientos como los que siguen a continuación, acompañados de una muy elemental ejemplificación:

a) Encadenamiento de réplicas a partir de repetición de palabra o frase.

ELLA
¿Por qué no me contestás?

ÉL
¿Contestarte? ¿Qué querés?

ELLA
¿Qué quiero? ¿Me preguntás Qué quiero?
Como si no lo supieras...

ÉL
No lo sé, no lo sé... Vos me volvés loco...

b) disposición de réplicas según el esquema ternario de cualquier progresión dramática simple (planteamiento, desarrollo y desenlace)

ELLA
¿Por qué no me contestás?

ÉL
No te contesto, porque no llegó el momento de hacerlo, y porque no se me da la gana.

c) responder a una pregunta con otra pregunta

ELLA
¿Por qué no me contestás?

ÉL
¿Por qué no pensás por qué no te
contesto?

d) responder con otro tema

ELLA
¿Por qué no me contestás?

ÉL
Las obviedades me ponen nervioso

e) no responder

ELLA
¿Por qué no me contestás?

ÉL la mira a los ojos.

ELLA se acerca hasta quedar a pocos centímetros de su rostro.

ELLA
¿Por qué no me contestás?
¿Sos mudo?

f) responder con un gesto

ELLA
¿Por qué no me contestás?

ÉL se encoge de hombros

g) interrumpir la pregunta

ELLA
¿Por qué no me ...?

ÉL
No te contesto porque ya conocés la
respuesta

h) interrumpir la pregunta y continuarla después

ELLA
¿Por qué no me ...?

ÉL
No te contesto porque ya conocés la
respuesta

ELLA
¿Por qué no me...das un beso, mi amor?!!!

También contribuyen al desarrollo de la fluidez del diálogo, otros recursos, que en este caso plantea Comparato (2005, 136-137), y que sirven para precisar e incluso para garantizar, en el rodaje, no solo la comprensión sino también la interpretación de los actores. Dichos recursos se denominan: rúbrica, pausa y tono. La rúbrica es una indicación que se escribe debajo del nombre del personaje, entre paréntesis y da cuenta acerca del modo en que se expresa la línea de diálogo. Es breve, sólo implica dos o tres palabras. Si se escriben más de dos o tres palabras, ya no constituye una rúbrica y eso indica que debe escribirse en la zona de la página del guion donde se escribe la acción, donde se describe lo que se ve.

ELLA
(sollozando)
¿Por qué no me contestás?

La pausa, al igual que la rúbrica, se escribe entre paréntesis, en el lugar que corresponda, indicando un silencio momentáneo y breve. Generalmente, un actor, guiado por el director, efectúa estas pausas naturalmente, si el diálogo está bien resuelto. Pero muchas veces, es necesario marcarlas en el guion, porque implican un matiz dramático que le interesa subrayar al guionista.

ELLA
(sollozando)
¿Por qué no me contestás? (pausa)
¡Por favor, por favor!!!

El tono es una rúbrica no específica. Se utiliza para llamar la atención del actor sobre una ligera modificación en la conducta del personaje que requiere de un acento en la interpretación dramática. Sencillamente se escribe la palabra tono, entre paréntesis.

ELLA
¿Por qué no me contestás? (tono)
Está bien... Hacé lo que quieras...

Se pueden combinar todos estos procedimientos. Por ejemplo:

ELLA
(sollozando)
¿Por qué no me contestás? (tono)
Está bien... Está bien... Hacé lo que
quieras...
(pausa) Siempre te salís con la tuya...

El segundo modelo de diálogo al que alude Vanoye, al que llamamos naturalista, se lo diferencia del anterior en cuanto a que presenta sintaxis y vocabulario más relajados que en el modelo clásico, como si el lenguaje de los personajes se hubiera captado en vivo. Esto significa que el diálogo acentúa aquellas características prototípicas de la oralidad tales como: frases inacabadas, repeticiones de palabras, encabalgamientos o superposición de voces, silencios prolongados, utilización de interjecciones, muletillas, *malas palabras*. Todos estos recursos dan la impresión de una mayor espontaneidad y acercan al modelo a la conversación real. Desde este punto de vista, hay un vínculo con la modalidad documental, más específicamente con el registro observacional documental⁶, por lo que el diálogo, en este caso, se construye más en función de caracterizar a un personaje que para hacer avanzar la acción. Obviamente, la narración audiovisual también presenta esta característica. Son películas de factura más reciente, que, justamente, muchas veces, dan una apariencia de documental, aunque son construcciones ficticias. Se podría pensar en gran parte del cine de Lisandro Alonso, como así también de Lucrecia Martel. Justamente, de su primera película *La ciénaga* tomamos como ejemplo la escena en la que Tali lleva a su hijo menor al hospital porque se ha cortado, y descubre que en una sala contigua se encuentra su prima Mecha. De esa escena rescatamos y transcribimos los siguientes ejemplos de diálogo naturalista:

“Está grave, grave. No...” Marca repetición de palabras (innecesarias en el diálogo realista, pero que contribuyen a la sensación de un realismo exacerbado en el modelo naturalista).

⁶ Al respecto, véase: Nichols, B. (1997) *La representación de la realidad*. Buenos Aires: Paidós

“Yo no sé qué le pasa, realmente porque, esto no es nuevo creo...ella había dejado la bebida...” Marca una sintaxis relajada.

“¿Qué pasó? Que cuando les digo hagan caso, hagan caso, ustedes hagan caso...” Marca repetición pero da cuenta de un rasgo de caracterización de personaje.

“Uy volvió, ay menos mal, no, pucha che encima todo junto...” Marca sintaxis relajada, uso de muletillas.

“Ah bueno bueno sí, entonces sí” Marca repetición de palabras, sintaxis relajada.

Al tercer modelo lo denominamos *diálogo vacío*. Es un modelo muy representativo de la modalidad narrativa que damos en llamar contemporánea y específicamente contemplativa. Dice Vanoye que la tensión de la escena radica en la escasez de palabras, en lo no dicho, porque los mismos personajes sienten la imposibilidad de hablar, de decir. La utilización de este modelo de diálogo está en estrecha relación con lo que el mismo autor denomina modelo de personaje problemático y estructura ambigua o difusa. El primero, es aquel personaje que tiene como rasgo distintivo que oculta más información de la que expone. Muchas veces no conocemos motivo, intención y objetivo del mismo, o alguna de estas tres variables, lo que implica para el espectador una necesidad de interpretar, completar, aquello que deliberadamente se le oculta. Es un personaje que deambula, generalmente, que se encuentra en crisis existencial, personal, social, que es un observador de la realidad más que un participante. La estructura ambigua o difusa, tiene como marca distintiva la deliberada desconexión entre los episodios, las escenas, los comportamientos de los personajes. Maneja lo que Vanoye llama la lógica del “y” y del “después” y no en la del “por lo tanto” y “en consecuencia” (p.100), es decir una lógica de tipo asociativa o acumulativa, por sobre la lógica causa efectista, imperante y dominante en la mayor parte de la ficción audiovisual, pero no en toda.

Por lo tanto, este modelo de diálogo es no resolutivo. Los comportamientos de los personajes, se aclaran con sus acciones más que con sus palabras. En el modelo realista o en el naturalista, también puede haber pocas palabras, pero generalmente si esto sucede es para generar curiosidad. En este caso, hay una reticencia de información, porque el espectador sabe que el personaje se guarda una información adrede. Genera curiosidad. Pero en el modelo de diálogo vacío, se apunta a crear un clima, generalmente vinculado a fuertes sensaciones que percibe el personaje y hace percibir al espectador a través del uso de diferentes recursos del lenguaje cinematográfico (el plano largo, por ejemplo). Sensaciones de incomodidad, opresión, angustia, malestar, generalmente están presente en este modelo estético-narrativo.

Por lo tanto, decimos que el verdadero diálogo en el film, es el que mantiene el espectador con el discurso narrativo cinematográfico. El espectador es quien debe asociar, llenar los espacios vacíos, captar la sugerencia desde un lugar sensible y resignificar el espacio fílmico en su totalidad para decodificar el discurso, si esa es su intención. El espectador necesariamente debe mantenerse activo.

El modelo de diálogo vacío, también aporta al cine contemporáneo un nuevo tratamiento del tiempo cinematográfico, ya que apuesta a la dilatación y extensión temporal de los planos y las escenas como un modo de adentrarse en la interioridad problemática del personaje, que no siempre tiene una palabra en sus labios para expresar lo que piensa y lo que siente.

Para una mejor comprensión de este modelo, adjuntamos en capítulo anexo el artículo “El modelo del diálogo vacío en el cine contemporáneo” de Rosa Teichmann, que ejemplifica con la primera escena de la película *Una pareja perfecta* de Nobuhiro Suwa (2005).

El último modelo a desarrollar es tal vez el menos frecuente, no por eso poco interesante. Es el modelo al que llamamos antinaturalista o deliberadamente literario y que se caracteriza básicamente por ser un diálogo deliberadamente escrito, de carácter no realista, donde los personajes se expresan de modo no *natural*, sino poético. Expresan sus sensaciones y sentimientos con expresiones que no dan cuenta de los recursos planteados en los diálogos realista o naturalista, sino lo contrario. No es un tipo de diálogo que pueda ser registrado en cualquier narración de ficción sino en una que aborde la narrativa con un marcado tratamiento poético. Para este caso, tenemos dos ejemplos que resultan emblemáticos: *Hiroshima, mon amour* de Alain Resnais (1959), cuyo guion fue escrito por Marguerite Duras, y *Las alas del deseo* de Wim Wenders (1987), cuyo guion fue escrito por el director, escritor y guionista Peter Handke. Son dos casos en los que la participación de profesionales de la literatura contribuye a gestar productos de calidad estética indudable. También podrían citarse algunos diálogos, o tal vez monólogos, como son algunos de los que aparecen en las películas citadas, o de las películas de Terrence Malick, como por ejemplo *El árbol de la vida* (2011) o *Song to song* (2017).

Ejemplificamos con el comienzo del diálogo de *Hiroshima, mon amour*, excluyendo la imagen.

ÉL
Tú no has visto *nada* de Hiroshima. Nada.
ELLA
Lo he visto *todo*. *Todo*. Por ejemplo, el
hospital
lo he visto. De eso estoy segura. Hay
un hospital
en Hiroshima. ¿Cómo iba a poder dejar
de verlo?
ÉL
No has visto ningún hospital en
Hiroshima.
No has visto nada de Hiroshima.
ELLA
Cuatro veces en el museo...
ÉL
¿Qué museo de Hiroshima?

ELLA

Cuatro veces en el museo de Hiroshima. He visto a la gente paseando. Todo el mundo pasea, pensativo, por en medio de las fotografías, las reconstituciones, a falta de otra cosa, a través de las fotografías, las fotografías, las reconstituciones, a falta de otra cosa, las explicaciones, a falta de otra cosa. Cuatro veces en el museo de Hiroshima. He contemplado a la gente. He mirado a mi vez, pensativamente, el hierro. El hierro quemado. El hierro roto, el hierro que se ha hecho vulnerable como la carne. He visto ramilletes de cápsulas, ¿quién iba a pensarlo? Pielas humanas flotantes, supervivientes, con sus sufrimientos aún recientes. Piedras. Piedras quemadas. Piedras hechas añicos. Cabelleras anónimas que las mujeres de Hiroshima encontraban enteras, caídas, por la mañana al despertarse. He tenido calor en la plaza de la Paz. Diez mil grados, en la plaza de la Paz. Ya lo sé. La temperatura del sol, en la plaza de la Paz. ¿Cómo no lo iba a saber...? La hierba, es muy sencillo...

ÉL

Tú no has visto en Hiroshima, nada.

Sonido y música en el guion

SONIDO

No sólo el diálogo es el elemento diegético que maneja el guionista desde el punto de vista sonoro. También el sonido como tal, e incluso la música, pueden adquirir valor narrativo. Es recomendable que el guionista se vincule con las potencialidades narrativas que proporciona el mundo sonoro y pueda pensar en el enorme caudal sugerente del sonido.

Porque el sonido tiene un fuerte poder evocador. No necesitamos de las imágenes para reconocer situaciones dramáticas, necesariamente. A través del sonido que permite también desarrollar sucesos en un tiempo y en un espacio, una imagen puede evocar un sonido. “No olvidemos que muchos aspectos de la temporalización y la espacialización dependen del sonido y que éste es un factor de unificación de la cadena audiovisual, de puntuación, así como un factor narrativo y expresivo, entre otras tantas cosas” (Saitta, 2016, 19).

Pensemos en el arribo de un tren a una estación. Naturalmente va a sugerir un sonido que se desprende de la imagen misma. Vale aquí acotar que, en la escritura de un guion, cuando no se aclara específicamente una escucha particular, es decir, cuando no se especifica un tipo de sonido diferente, se sobreentiende que el sonido es lo que vulgarmente se denomina sonido ambiente, pero Saitta llama “sonorización” y plantea que “consiste en una redundancia, en el hecho de dar cuenta auditivamente de aquello que se ve en la imagen” (p. 20). Esto significa que el guionista no debe aclarar que, si está describiendo, la jaula del león, el sonido es el del rugido del león. Forma parte de ese sonido de acompañamiento, que no genera ningún quiebre ni ruptura dentro de un microcosmos realista.

Sin embargo, cuando el sonido tiene un valor diegético, se debe escribir en el cuerpo de la imagen, con una tipografía diferente, generalmente cursiva. Por ejemplo:

1. INT/ HABITACIÓN DE MARIELA/ DÍA

MARIELA está durmiendo en su cama junto a su gata. Suena el teléfono celular que está sobre su mesa de noche.

MARIELA no se despierta.

Según Chion (1993, 62) el sonido puede ser *visualizado*, es decir que es acompañado por la visión de su fuente o causa (como en el ejemplo anterior) y así se puede asociar con el llamado sonido *on*. Pero también puede ser *acusmático*, es decir que, se escucha un sonido sin ver su origen, o sea que se transforma en una fuente invisible al espectador, de sonido, que puede o no ser visualizado después. Se puede asociar con el llamado sonido *off*. En este caso, escribiríamos la escena anterior del siguiente modo:

1. INT/ HABITACIÓN DE MARIELA/ DÍA

MARIELA está durmiendo en su cama junto a su gata. Suena un teléfono.

MARIELA no se despierta.

De este modo se puede pensar que el sonido puede estar en contradicción con la imagen, lo cual genera una imagen audiovisual mental sugerente en el espectador. Si se escucha algo que no es lo que se ve, o no está en relación con lo que se ve, se incrementa el potencial sugerente de la combinatoria de la imagen y el sonido. Así, por ejemplo, los sonidos pueden estar adelantados respecto de la acción o pueden estar interactuando con ella, resignificándola.

Un ejemplo sumamente interesante respecto de esta problemática sonora, se manifiesta en la película *Stalker* de Andrei Tarkovski (1979). En una de las escenas iniciales, en las que se ve al *stalker* durmiendo en su cama junto a su mujer y su hija, se escucha el sonido de un tren que pasa. El tren no se ve, se escucha, e incluso se perciben sus consecuencias en el movimiento de los objetos que se encuentran sobre una pequeña mesa. Ese movimiento, esa inquietud proveniente del exterior, si bien tendrá una *desacusmatización* sonora con el correr de la película, en realidad, en la escena misma apunta a generar una percepción de profunda inquietud, tal como la que está viviendo el personaje en ese momento. Incluso la inquietud aumenta, cuando se escucha con el sonido del tren, los primeros acordes de *La marsellesa*. ¿Cuál podrá ser la interpretación posible de semejante disparidad sonora? La composición musical es el himno nacional francés, que se asocia con la Revolución Francesa, símbolo de la libertad dentro del entorno burgués, y posiblemente se podría asociar también con la necesidad del protagonista como la de los co-protagonistas que lo acompañarán en el viaje por la Zona. Un simple acorde dentro de otra sonoridad. Construcción por capas, de sentido narrativo.

Otro ejemplo interesante, que permite reflexionar acerca del potencial narrativo del sonido *acusmático* se encuentra en la película *Last days* de Gus Van Sant (2005) en la escena de la caminata inicial, cuando Blake está volviendo a la casa que comparte con sus compañeros de banda. En esa escena, lo que escucha el espectador son sonidos absolutamente *acusmáticos*, dado que lo que ve es un bosque donde solo está Blake. La interpretación posible de este uso sonoro, es que lo que escucha el espectador son los sonidos que están dentro de la mente de Blake, y que incluso podrían pensarse como, en parte, flashbacks sonoros.

Burch (1983) plantea que los sonidos *acusmáticos*, en realidad, no son de fácil lectura o legibilidad, y lo justifica desde su teoría del "espacio off". Dice que

en cuanto a la potencia evocadora del sonido, nos parece más ligada al potencial evocador del espacio off y de todo lo que a él se refiere: una mirada off es igualmente muy evocadora. No nos parece que esta noción esté necesariamente ligada a la naturaleza del sonido en sí, aunque sea evidente que en cine sonoro el espacio "off" vive mucho a través del sonido. (p. 97)

Es interesante entrar en esta dialéctica donde debemos discutir si el sonido tiene o no un poder evocador. Burch no lo niega, sino que lo relativiza. Opina que el sonido y la imagen comparten una problemática común: la cámara capta todo lo que delante de ella se le coloca, en cambio nuestro ojo selecciona naturalmente el objeto de su percepción. Así también entonces, un micrófono capta todo lo que tiene por delante de sí; en cambio nuestro oído puede seleccionar su escucha a cada momento. Esta dificultad, consideramos, tiene que transformarse en motivo de reflexión del guionista que, por ejemplo, si está planteándose una escena en un colectivo de línea en una hora pico en una gran ciudad, y dentro del mismo debe escucharse una conversación entre dos personas, de suma importancia, tendrá que privilegiar qué sonido se escuchará con mayor intensidad y en función de

esa decisión podrá pensar, por ejemplo que ruido y diálogo estén al mismo nivel o que el diálogo no se escuche, justamente, por el ruido ambiente, que no permitirá que las palabras sean audibles.

El clima sonoro de un film puede estar ya anunciado en un guion. Las intensidades sonoras pueden ser establecidas y marcadas. En el caso anterior, por ejemplo, el guionista puede marcar, tanto en la columna de diálogo, como en el cuerpo del guion, con una tipografía diferente a la que está usando (cursiva generalmente), que determinado sonido se escucha en *primer plano sonoro* y que otro se escucha en *segundo plano sonoro*. Veamos dos ejemplos, uno donde hay una lógica realista, y otro donde hay una lógica poética.

La escena se desarrolla en una clase de yoga. El maestro delante, los alumnos mirando hacia él. El maestro da las indicaciones y sus palabras están en primer plano sonoro, pero en segundo plano sonoro, se escucha la respiración de una mujer. Estaremos dentro de una lógica narrativa realista, ilustrativa, que posiblemente genere cierta expectativa por la respiración.

Cambiamos ahora las percepciones del espectador, y démosle en primer plano sonoro la respiración de la mujer, y en segundo plano sonoro las palabras del maestro. Estaremos dentro de una lógica no realista, intimista y poética, donde, posiblemente se genere una necesidad de bucear en la interioridad del personaje más que en el desarrollo físico de la acción.

También en *Last days* de Gus Van Sant (2005) encontramos otra escena que marca el cambio de foco sonoro y por lo tanto la regulación de la intensidad sonora, marca un cambio de la percepción del personaje y por lo tanto del espectador, lo cual convierte a la banda sonora de la película en un factor esencial de la evolución dramática. En la escena que mejor se advierte este cambio es cuando Blake entra a la sala donde está prendido un televisor que muestra un video clip de una banda que interpreta una canción romántica. La música está en un primer plano sonoro, para comenzar a bajar su intensidad y a escucharse un sonido similar al de un zumbido, que va subiendo en intensidad para luego bajar y volver al plano sonoro del videoclip. Este cambio en la percepción sonora del espectador revela lo que sucede, nuevamente, en la mente de Blake, quien, tal vez como producto de su consumo de drogas, entra y sale de la percepción del mundo real. Cuando se escucha el zumbido, Blake, extrañamente, se pone *en cuatro patas* y avanza por la sala, hasta quedar con la espalda apoyada en la puerta de entrada a la misma. En ese momento, entra una de sus compañeras, lo voltea, y tal vez por ese impacto, Blake vuelve al mundo *real* y su percepción es la de la música que *realmente* se está escuchando en ese momento.

Otra opción posible a desarrollar en la escritura del guion, que ofrece posibilidades dramáticas, es la distorsión sonora. No siempre los sonidos aparecen con su nivel de registro real. El guionista puede imaginar de qué manera incide en la narración una distorsión sonora y cómo puede alterar la percepción del espectador y así contribuir al clima de la escena. Nuevamente recurrimos a la película *La ciénaga* de Lucrecia Martel (2001) como ejemplo. En una de las escenas iniciales, se ve a un grupo de adultos que se encuentran recostados en reposeras alrededor de una piscina llena de agua turbia y sucia. Cuando comienza a llover, se paran, y en ralentí, arrastran sus sillas. El sonido aparece totalmente distorsionado. Observamos que esta

es una decisión guionística ya que se condice absolutamente con el sentido que la escena plantea: la realidad de los adultos que están al lado de la piscina está distorsionada, dado que, tal como se podrá advertir a lo largo de la película, la ciénaga que da nombre al título de la misma, no hace alusión necesariamente a una ciénaga real, sino a una ciénaga moral ¿Cómo mostrar entonces, que esta gente vive en una *ciénaga*? Conjuntamente con el encuadre segmentado de sus cuerpos, como si todos ellos no fueran una unidad, el sonido completa el sentido: viven en una realidad distorsionada, cenagosa.

Como conclusión de este apartado, nos parecen pertinentes las palabras de Carmelo Saitta, que apuntan a estimular el desarrollo diegético sonoro en un relato audiovisual:

No es mi intención negar la cualidad evocativa del sonido, la cualidad causal, como la llama Chion, dado que es la que nos permite ‘narrar’ con él en ausencia de la imagen, la que nos permite dar cuenta del ‘fuera de campo’ (sonido off). Pero, ¿es necesario ‘paralizar’ la imagen? ¿Por qué no usar una secuencia sonora que narre un acontecimiento fuera de campo mientras en él ‘campo’ se está contando otra cosa? ¿Por qué no contar simultáneamente lo que está pasando a la derecha o a la izquierda de la imagen, lo que pasa a su alrededor? ¿Por qué usar sólo una evocación por vez? ¿Por qué limitarnos al uso ‘realista’ o ‘naturalista’? ¿Por qué tanta pobreza? (p. 20)

MÚSICA

En primer lugar, es necesario diferenciar entre música intradiegética y extradiegética. La primera es aquella que forma parte de la diégesis. Por ejemplo, un caso emblemático, es el de la canción “As time goes by” que se escucha interpretada por el personaje de Sam, en la película *Casablanca*. Los personajes escuchan esa música que, además, es representativa de todo el devenir narrativo de la película. Esa composición musical es reconocida por el espectador como proveniente del mundo narrativo mismo. Se interpreta dentro del universo diegético y corresponde al ámbito de incumbencia del guionista.

Otro ejemplo interesante es el de la película *American Honey* de Andrea Arnold (2016), que, justamente, lleva el título de una composición musical que cantan los personajes de la película y que revela toda la intencionalidad de la misma: los jóvenes pretenden ser *miel americana*, dulces, soñadores y libres, aspiración de deseo de todos, ya que todos provienen de contextos marginales y degradados.

En cambio, la llamada música extradiegética, es aquella que se escucha por sobre la historia contada, es la música llamada muchas veces *incidental* que es patrimonio casi exclusivo del director. En el cine de modalidad narrativa clásica, la música ocupa un rol fundamental dado que actúa como intensificadora de las emociones que se quiere lograr transmitir al espectador. Esta práctica, que data de los comienzos del cine sonoro y se mantiene en la mayoría de las narraciones audiovisuales, subraya, acentúa, y no pocas veces resulta redundante respecto de lo que la imagen muestra. Es más, existen tipologías musicales, que el espectador medio reconoce fácilmente: *música de película de terror*, *música de película ro-*

mántica, música de comedia y así, el matiz genérico contribuye a la tranquilidad del espectador respecto del material narrativo que está visualizando, lo que muchas veces va en contra de una búsqueda creativa y original. “Es este aspecto, el de la gratificación inmediata, directa, el que ha llevado a estereotipar determinadas músicas, hasta el colmo de tipificar e inventariar obras que-como una receta de cocina-se usan en el montaje audiovisual para provocar determinado tipo de sensaciones.” (Saitta, 16).

Justamente, el cine de modalidad narrativa contemporánea, muy frecuentemente, no gusta de utilizar este recurso y hace exactamente lo contrario: no utiliza música extradiegética. Varios directores contemporáneos son conocidos también por este rasgo prototípico. Por ejemplo, los Hermanos Dardenne, Michael Haneke, incluso el movimiento conocido como Dogma 95, encabezado por Lars Von Trier, prohibió la música extradiegética en su conocido manifiesto.

Entonces, la música extradiegética, no se incluye en el guion. Pero hay veces en que la música es fundamental para el avance dramático. El guionista puede sugerir qué música se escuchará en la película desde el punto de vista extradiegético, porque considera que es fundamental para caracterizar a un personaje, para hacer avanzar la acción o para generar climas. Igual que los propósitos de la escena. No es frecuente, pero puede ser posible. Ejemplificaremos con la película *Apocalypse now* de Francis Coppola (1979) tanto el uso de la música extradiegética como intradiegética. Para ello, tomaremos dos escenas emblemáticas.

La película comienza planteando un verdadero clima de horror, conjugando el sonido distorsionado de un helicóptero, el silencio, y el tema de la banda de rock The Doors “The end”, cuya letra es absolutamente vinculante a lo que planteará la película. La devastación, el nihilismo, la decepción absoluta, la muerte en otra tierra que no sea la propia, la locura. Consideramos que este tema musical fue planteado ya desde el guion porque no solo la letra sino la música contribuyen fuertemente a plasmar ese horror, que es el tema fundamental de la película. No es casual que las últimas palabras que profiere el personaje de Kurtz sean “The horror, the horror” del mismo modo que lo hace el personaje de la novela *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad, en la cual se inspiró el director.

Otra escena antológica de esta película, pero que sirve para observar el uso de la música intradiegética con un valor creativo, es la de la identificación de la flota de helicópteros con un batallón de caballería. Desde el inicio de la secuencia, se observa a un soldado que toca la trompeta, como en las viejas películas, en los viejos western, donde se veía cómo después de ese sonido, la caballería se preparaba para el ataque. Aquí, no hay caballos, sino helicópteros, pero que van a cumplir la misma función. Es por eso, que al guionista y director de la película se le ocurre que el desquiciado coronel Kilgore estimule a sus soldados y atemorice a sus enemigos con una composición musical, que hace sonar a través de parlantes colocados en su helicóptero. La idea de reproducir la composición presente en la ópera de Wagner “La valquiria”, segunda parte de la tetralogía “El anillo de los nibelungos”, denominada “Cabalgata de las valkirias”, es una decisión guionística. La música determinó el carácter perverso de la escena. Cumplió un rol dramático fundamental, incluso también porque su estructura se condice con la estructura dramática de la escena, que va *increscendo* hasta un desenlace apocalíptico final.

Referencias

Bibliografía

- Burch, N. (1983). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Comparato, D. (2005). *De la creación al guión*. Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- Raynaud, I. (2014). *Leer y escribir un guión*. CABA: La marca editora.
- Saitta, C. (2017). *Cine y música*. Buenos Aires: Librería.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.

Filmografía

- American Honey* (Dir. Andrea Arnold). 2016.
- Apocalypse now* (*Apocalipsis ahora*. Dir. Francis Ford Coppola). 1979.
- Hiroshima mon amour* (Dir. Alain Resnais). 1959.
- La ciénaga* (Dir. Lucrecia Martel). 2001.
- Last days* (Dir. Gus Van Sant). 2005.
- Song to song* (Dir. Terrence Malick). 2017.
- Stalker* (Dir. Andrei Tarkovski). 1979.
- The tree of life* (*El árbol de la vida*. Dir. Terrence Malick). 2011.
- Un couple parfait* (*Una pareja perfecta*. Dir. Nobuhiro Suwa). 2005.

CAPÍTULO 12

De la reflexión a la producción

Rosa Matilde Teichmann

Herramientas de trabajo guionístico

Este libro se ha propuesto, hasta aquí, trabajar con los conceptos fundamentales y necesarios para la comprensión de la narrativa audiovisual. Hemos proporcionado un bagaje teórico que sustenta nuestra visión acerca de lo que constituye un relato audiovisual, a través del acercamiento a los conocimientos básicos para poder abordar un guion. Es momento, entonces, de pasar de la reflexión teórica a la producción concreta. Para ello, facilitaremos las que consideramos herramientas necesarias para abordar la escritura de un guion. Ofrecemos la oportunidad de mostrar un camino posible, un recorrido que no necesariamente debe seguirse en todos los casos y circunstancias por igual, sino esperemos se tome como un trayecto pensado, sobre todo, para la formación de futuros guionistas; un trayecto facilitador y a la vez cuestionador no solo del andamiaje teórico, sino también del propio proceso creativo, que requiere de un proceso dialéctico permanente que recorra de la reflexión teórica a la producción y también, en sentido contrario.

Por otro lado, también pensamos en aquellas herramientas que no solo tienen un carácter productivo, sino también persuasivo. Es decir, comenzar a entrenarse en la escritura de textos con diferente formato que son requeridos en los distintos ámbitos donde se puede buscar financiamiento no solo para la escritura de un guion, sino fundamentalmente para su realización.

Partiremos entonces desde las herramientas más elementales, hasta poder llegar a la escritura de un guion completo.

a) Libreta de guionista: proponemos a todo futuro guionista la utilización de una libreta portable (de papel o en algún dispositivo como teléfono celular o Tablet o notebook) donde el guionista, atento a los estímulos que la realidad le ofrece, no deje pasar oportunidad para escribir todo aquello que podría ser el germen de una historia. Así, una imagen captada en la calle, un diálogo escuchado en una reunión, una situación vivida, el relato de otro, una idea que surge de modo imprevisto en el lugar imprevisto, es necesario que queden registrados de forma escrita. Es el comienzo de una práctica de escritura libre y sin formatear, que, para ser efectiva, tiene que tener un carácter cotidiano. Proponerse escribir cada día una entrada de la libreta, contribuye a la práctica de escritura constante que es necesaria para cualquier escritor. Tam-

bién, la libreta es útil para aquellos momentos en los que se produce el *síndrome de la página en blanco*, es decir, para aquellos momentos en los que aparecen los bloqueos creativos, porque volviendo a las entradas de la libreta, pueden encontrarse valiosos materiales que enciendan la chispa creativa.

b) **Idea:** denominamos de esta manera a una formulación libre de lo que el guionista tiene como intuición primera. No tiene formato, es libre, puede ocupar 4 líneas o 2 carillas. Es importante que ese primer estímulo que puede provenir de la libreta de guionista o no, permita que se exprese lo que se desee, de modo absolutamente espontáneo. Porque, pensamos, es preferible comenzar por esta práctica, para luego ir reduciéndola, y no a la inversa. Por supuesto que, consideramos que este material tiene que ser monitoreado por un especialista que guíe y ayude en el proceso. Recordamos que estamos planteando un trayecto para el guionista principiante.

- **Idea dramática:** si tenemos en cuenta el recorrido teórico que llevamos adelante, los conceptos de carácter narratológico entran en juego en esta primera etapa. Sobre todo el esquema actancial. De este importante insumo conceptual, se desprenderá el concepto de conflicto. Habiendo reflexionado acerca de sujeto, objeto y oponente, básicamente, se desprende naturalmente, la lucha de intereses que implica el concepto de conflicto. Este es necesario para la construcción de esta primera aproximación a la totalidad, que paradójicamente, es una parcialidad. Una síntesis apretada de esa futura totalidad que será el guion. Entonces, idea dramática es la formulación del conflicto dramático del guion expresada en dos líneas, conteniendo una mínima información acerca del personaje protagonista y una mínima alusión al tono del futuro relato audiovisual. Los componentes básicos son:

Personaje: *sustantivo + adjetivo: quién*

Conflicto: conjunción adversativa pero + verbo: *por qué, para qué*

Tono: adverbio, construcciones adverbiales *cómo*

Si es absolutamente necesario:

Espacio: *dónde*

Tiempo: *cuándo*

Modelo: personaje..., edad..., mínima caracterización... le pasa tal cosa, pero... adverbio/s.

Es necesario observar detenidamente que algunos autores hablan indistintamente de un documento breve, que puede sintetizarse en dos líneas como "logline", "premisa" e incluso Blake Snyder (2010) se refiere al "high concept" como la definición de la película en dos líneas.

c) **Story-line:** es otra herramienta básica dentro del proceso de construcción dramática, que implica tener el conflicto claramente planteado, para, de ese modo, poder tener una primera aproximación a su desarrollo. Por lo tanto, la story-line (concepto planteado por Doc Comarato con bastante imprecisión y que aquí intentamos recuestionar) desarrolla la idea en tres etapas: presentación, desarrollo y resolución desde el lugar del conflicto dramático. No es una simple síntesis, sino una herramienta de verificación de la viabilidad del conflicto: Si fuerzas

uno y dos se encuentran en una proporción adecuada en función de que la primera tenga dificultades suficientes como para desarrollar una confrontación, y si es posible llegar a una resolución. También aquí es necesario aclarar que proponemos dos clases de story-line: la que llamamos *pedagógica*, que es la que manejamos con el objetivo arriba citado, para trabajo en el aula o en asesorías, y la que denominamos *persuasiva*, que sólo se diferencia de la anterior porque no tiene que explicitar la resolución del conflicto, sino sugerirla. Es el tipo de story-line que se utiliza en presentaciones formales, que tienden a que el receptor se interese y quiera pasar al siguiente estadio, que es el de la sinopsis. Se puede requerir en presentaciones para fondos, subsidios, que establecen diferentes documentos que acompañan al guion.

d) Sinopsis: sobre esta herramienta fundamental no hay una determinación universal respecto de su tipología básica. Por lo tanto, daremos nuestra propia definición, basada en la experiencia de trabajo. Una sinopsis, como su etimología lo indica (del griego, *syn* con; *opsis*, mirar) significa *con una mirada*, es decir, es un documento, en primer lugar, breve, que, con una mirada, puede dar idea de la totalidad de una historia.

Es un texto explicativo, no necesariamente descriptivo. No es el guion, por lo tanto se puede explicar lo que un personaje hace o hará. Su utilidad es la de verificar que se tiene la historia de principio a fin, con un esbozo de cadena causal, pero sin detalle aún.

Técnicamente es un texto breve, de una carilla a una carilla y media, en el caso de un largometraje, y de media carilla aproximadamente, en el caso de un cortometraje. No hay tipografía específica para su escritura, pero sugerimos escribirla con la misma tipografía establecida universalmente para la escritura de guiones que es Courier new 12. El texto de la sinopsis tiene que estar escrito en tiempo presente, en tercera persona, y no tiene que contener diálogo.

Los componentes conceptuales de la sinopsis son:

- **cadena causal esbozada:** las unidades de sentido consecutivas y consecuentes que permitan observar verosimilitud, coherencia, tienen que ser la base sobre la cual se establezca la sinopsis. No necesariamente acciones visibles y audibles, sino el fundamento conceptual de las mismas, que lo enfocamos en la cadena causal.
- **conflicto:** no es necesario explicitarlo como tal, sino evidenciarlo a través de acciones o explicación pertinente. No es necesario plantear acciones de carácter secundario. Se puede pensar que la sinopsis despliega la story-line.
- **caracterización mínima de personajes:** en la sinopsis, debe haber una caracterización mínima de personajes, sobre todo protagonistas, que permitan relacionarlos con el desarrollo de la cadena causal y observar su pertinencia y coherencia.
- **idea de estructura:** no necesariamente hay que explicitar el orden de las acciones, o sea la estructura dramática, porque eso puede cambiar al momento de la escritura del guion. Sí es adecuado escribir aquellos eventos centrales que hagan avanzar la acción. En el argumento es donde aparece la estructura dramática, pero manifestada a través de acciones. Ahora, bien, es muy útil tener una idea de estructura que ayuda también a *estructurar* la sinopsis.

- **contextualización:** la sinopsis debe dar cuenta de cuándo y dónde ocurren los hechos que generan la acción dramática de la futura película.
- **tono:** la sinopsis tiene que dar una mínima idea del género de la futura película. Muchas veces esta idea de tono se logra, encontrando expresión, léxico y sintaxis apropiados para la formulación del mismo. Es importante prestar atención a la escritura, al uso de adjetivación adecuada, a los usos retóricos o poéticos de la lengua. Lo que no se puede usar en el guion, canónicamente, sí es posible de ser usado en la sinopsis, dado que es un texto de lectura similar a la de un cuento breve. La sinopsis debe dar noción de qué tipo de película será la que manifestará el guion.

Proponemos a continuación una propuesta de estructura de sinopsis, absolutamente convencional:

1. Primera frase impactante, relacionada con la idea dramática o con la premisa o intencionalidad última.
2. Un primer párrafo destinado a la introducción, donde aparezca el contexto, los personajes principales, y se esboce, a través de acciones, el conflicto.
3. Dos o tres párrafos que muestren el avance de la acción, a través del concepto de cadena causal. En un corto de 10 minutos o menos, tal vez con una parrafada larga en el medio, funciona.
4. Estilo: preguntarse si usar frases cortas o largas; predominio de subordinación o de coordinación.
5. Un párrafo para concluir. Generalmente, al igual que la story-line, se puede pensar en dos tipos de sinopsis. Así, la sinopsis persuasiva, no explicita abiertamente el final de la película. La sugiere. Se usa una frase sugerente, que persuade. En la pedagógica, lo contrario.

e) Investigación narrativa: A partir de la elaboración de la sinopsis pueden surgir dudas respecto de cómo trabajar ciertos personajes y sus ámbitos específicos de acción, o también cuestionamientos respecto de la coherencia o no del accionar de los personajes, o inquietudes sobre su modo de pensar, sentir, o hasta de hablar. Tomemos como ejemplo el siguiente: elegimos como personaje a un bombero. ¿Qué sabemos de su vida cotidiana, su lugar de trabajo, su forma de trabajar, cómo es su uniforme, cuáles son sus horarios y su dinámica de trabajo?

Por lo tanto, lo que nos proponemos es encontrar ciertas informaciones provenientes de la realidad que nos permitan ampliar nuestro marco referencial y que en última instancia ratifiquen o rectifiquen lo imaginado. La investigación aporta y hasta puede consolidar nuestros materiales. La investigación narrativa permite entonces la clarificación de conceptos, temas, personajes, conflictos, o su modificación; el aporte de información para aplicar o para estimular la creación respecto del material ya existente, descubre zonas inexploradas; la sutílización del material, aporta matices desconocidos (para no pensar que todos los bomberos tienen las mismas

características, o todos los adolescentes hablan igual, etc.); la coherencia y riqueza del material narrativo, al descubrir aspectos de la realidad que no se conocían.

En cualquier proyecto, ya sea basado en una idea propia o ajena, con tono intimista o no, es necesario encontrar apoyo en la realidad; en algunos casos documentación, en otros, investigación, en otros ayuda para la creación. Así se coteja el universo personal, emocional, con la realidad, para reafirmar o rectificar lo que se piensa son certezas, para darle *credibilidad* incluso a lo absurdo.

Habrán casos en los que la necesidad de la investigación será mayor que en otros. Habrán casos en los que los resultados de la misma, aportarán más elementos que en otros. Lo que sostenemos es que, dentro del proceso didáctico, es una etapa interesante y productiva. Además, está avalada por algunos teóricos y por manuales de guion. Por ejemplo, Carrière plantea en el libro ya citado *Práctica del guion cinematográfico* (p.50-51) que los *gagmen* de Harold Lloyd y de Buster Keaton iban a los lugares planteados para el rodaje de las escenas, miraban de cerca, tocaban los objetos, hablaban con la gente. Esto significa, “investigar” en función de la creatividad.

Syd Field (1995) dice que hay que conocer el *tema* del futuro guion, que él reduce muy simplemente -dentro de su postura netamente pragmática- a personaje y acción. Pero dice, también, que es necesario tener la mayor cantidad de información posible que le sea útil al guionista para desarrollar la historia.

Mucha gente tiene dudas sobre el valor o la necesidad de la investigación. En lo que a mí respecta, la investigación es absolutamente esencial. Cualquier proceso de escritura requiere alguna investigación, lo que significa reunir información [...] Por medio de la investigación se reúne información, ya sea de fuentes documentales como libros, revistas, periódicos, ya sea a través de las entrevistas personales. La información reunida le permite actuar poniendo en práctica la elección y la responsabilidad. Puede usted elegir utilizar una parte, todo o nada del material reunido; ésa es su elección, condicionada por el tono de la historia. (p. 20-21)

A veces tenemos una idea, pero no sabemos cómo desarrollarla: la investigación lo permite. A veces comenzamos a trabajar sobre una idea y caemos en errores frecuentes sobre el manejo de las informaciones, sobre la elección o selección de informaciones. Por eso Field plantea que la investigación también permite “adquirir cierta confianza al dominar el tema y poder así actuar por elección, no por ignorancia o necesidad” (p. 22).

Veamos ahora las pautas para el desarrollo de la investigación narrativa: en primer lugar, es necesario realizar un plan de acción, es decir, qué es lo que sería conveniente investigar de acuerdo a la historia planteada y a la caracterización de los personajes. Así, una primera etapa es la de la elaboración de lo que llamamos la **hoja de ruta**, donde se consignarán los ámbitos específicos de la investigación, a saber:

- *Observación*: situaciones reales iguales o similares a las que imaginamos. Ejemplo: un empleado bancario. Esto significa, acercarse a un banco, y observar actitudes, modalidades de trabajo, vestimenta, etc. Es fundamental anotar o grabar las observaciones (audio, video).
- *Consulta*: a profesionales, especialistas, testigos. Ejemplo: historia de un adicto a las drogas. Se puede consultar a médicos, psicólogos, sociólogos, a una víctima, a familiares.
- *Lectura*: bibliografía específica: ensayo o ficción. A veces leer un cuento, o una obra de teatro que trate una problemática similar, o un tono o un personaje afín al nuestro, puede revelarnos mucha información, para repetirla o para desecharla.
- *Material audiovisual*: cine, video, TV. Películas referentes que aporten modalidades narrativas, estéticas. Puede ser que alguien recuerde una película que le parezca tiene algún elemento afín a la historia a contar.
- *Material de archivo*: diarios, revistas, periódicos. Este paso implica ir a bibliotecas, o consultar la propia.
- *Internet*: este paso en los últimos tiempos reemplaza al anterior. También se puede encontrar la información que buscamos a través de la red.

Una vez planteada la **hoja de ruta**, se pasa a la segunda etapa que es la de la **investigación propiamente dicha**, en la que se acopiará la mayor cantidad posible de información.

La tercera y más importante etapa es la de las **conclusiones**. Se debe hacer una síntesis de los resultados de la investigación aplicados al material ya existente, o sea qué aportó el trabajo, para qué sirvió, qué se modificó y qué se ratificó, qué informaciones nuevas aparecieron y pueden resultar útiles.

Como conclusión planteamos que, una vez que la investigación está realizada y las conclusiones extraídas, es posible pasar, entonces, a desarrollar la **estructura dramática**, para permitir el pasaje de la historia al discurso, para dar lugar a la aparición del relato audiovisual. Por lo tanto, el siguiente documento, que constituye otra de las herramientas fundamentales del guionista, es el argumento.

f) Argumento: es un texto que desarrolla la sinopsis, que la amplía y que ya muestra el devenir de la futura película, sin explicaciones sobre los hechos dramáticos o los personajes, sino a través de la acción misma. Permite observar la estructura dramática y la progresión. No es una herramienta de presentación, sino más bien de utilidad para el guionista. Sin embargo, en algunas ocasiones, algunas instituciones que colaboran con la creación cinematográfica lo solicitan. Es una primera aproximación al futuro texto del guion, pero no deja de tener un carácter provisorio, en función de seguir monitoreando que los pilares del guion estén en funcionamiento. Es decir, que el conflicto dramático se desarrolle, por lo tanto, que existan suficientes dificultades para que los deseos o necesidades de los personajes no se cumplan fácil o rápido; que los personajes estén caracterizados para que sean funcionales a dicho conflicto y que la

estructura dramática progresa de tal modo, que no se advierta estancamiento o aceleración indebida de la resolución del conflicto.

También es un texto austero, pero no al punto de no permitirse las licencias que el género y la película lo requieran. En función de un largometraje contemporáneo, se estima que el argumento puede presentar aproximadamente 20 páginas.

g) Scaletta: es una herramienta fundamental para el guionista porque es la antesala real de la escritura del guion. No constituye un documento para entregar a ninguna institución u organización, ya que, verdaderamente, ayuda al guionista a comenzar a visualizar la escritura del guion. Consiste en una segmentación del argumento en escenas, con su correspondiente encabezado, que implica consignar si la escena se desarrolla en interior o exterior, la locación, y si es día o noche (Int. Habitación de x. Noche). A continuación, se escribe una síntesis, de no más de dos o tres líneas, que dé cuenta de lo sustancial del desarrollo dramático de la escena. De este modo, es posible monitorear cantidad y calidad de las escenas. Una vez completada la scaletta, es posible observar si faltan o sobran escenas, si hay proporción en la estructura dramática, si la actuación de los personajes es equilibrada o si es necesario que algún personaje aparezca más o menos en el desarrollo del relato. Algunos manuales de guion recomiendan el método de las tarjetas. Esto significa escribir en fichas las distintas escenas y pegarlas en una pared, e ir cambiándolas de lugar, sacándolas, o incluso también se plantea usar fichas de colores diferentes para diferentes personajes, o marcaciones con color para las escenas de las distintas etapas dramáticas. Lo importante es que una buena scaletta, revisada a consciencia, facilita, posibilita la escritura del guion literario.

h) guion literario: es el texto completo que permite visualizar la futura película. Es necesario conocer las pautas para su escritura, más allá de la existencia de programas específicos (software) que facilitan la escritura proporcionando una plantilla que accede a los requerimientos básicos. Los programas más conocidos para escribir guiones son el "final draft" y el "celtx". Sin embargo, nuestra intención es que se conozca el fundamento de esta escritura, la convención establecida, más allá de que se decida usar un programa de escritura o no. Por lo tanto, las pautas básicas son las siguientes:

1. Un guion debe permitir visualizar acciones e interacciones de personajes, espacios y contextos; debe hacer avanzar el tiempo narrativo y debe permitir escuchar sonidos de todo tipo, desde diálogos hasta música o efectos sonoros, si fuera necesario.
2. Un guion no puede contener pensamientos o sentimientos de personajes, sino que debe elaborar acciones donde éstos puedan ser mostrados.
3. Un guion se escribe en escenas, unidad narrativa que se desarrolla en un mismo espacio y tiempo. Si cambia el espacio y/o el tiempo, cambia la escena.
4. Un guion debe describir mínimamente características físicas de personajes, de espacios relevantes para el desarrollo dramático, y debe particularizar acciones en relación a las necesidades dramáticas.

5. Un guion debe dar la sensación de fluidez temporal. Para que el tiempo "avance" hay que mostrarlo, fundamentalmente, a través de acciones de personajes.

6. Aspectos formales:

- La tipografía para la escritura de un guion es Courier New 12.
- La acción se escribe de margen a margen.
- El diálogo o sonido se escribe dejando sangría tanto a derecha como a izquierda del margen. El nombre del personaje que habla se escribe en mayúscula, debajo de éste entre paréntesis las rúbricas correspondientes, y debajo de éstas, el texto del personaje. No se usan guiones de diálogo. Se dejan dos espacios antes y después del diálogo.
- Cada vez que aparece un personaje hay que nombrarlo (no se puede escribir "él" "ellas", aunque parezca reiterativo hay que hacerlo así), y escribir su nombre en mayúscula. Todo personaje que aparezca, aunque sea secundario, debe estar consignado de este modo.
- Cada escena lleva un encabezado tipo, es así por convención: número de escena (sólo el número), interior o exterior, locación, día o noche (si es necesario amanecer o atardecer), todo en mayúsculas.
- Si no se ve a quien habla, se debe consignar su nombre en el diálogo y al lado aclarar (off).
- Si se quiere consignar fundido a negro o encadenado, una vez terminada la escena se escribe: FUNDE A NEGRO o FUNDE ENCADENADO A:
- Si se quiere plantear un futuro montaje alterno, sobre mismas escenas, al número de escena se la agrega una letra. Ejemplo 2 a, 2 b, 2 c.
- Se deja un espacio entre la indicación del comienzo de la escena y la acción y dos espacios entre el final de la acción y la escena siguiente.
- Sonido: si el sonido acompaña a la acción, se lo debe consignar en el cuerpo del texto, en mayúscula o negrita o cursiva. Sólo si el sonido es muy relevante, tiene una presencia dramática decisiva para el avance de la acción, se escribe en la columna de diálogo.
- Si en una misma escena se quiere remarcar acciones diferentes, se debe dejar un espacio entre la escritura de una y otra.
- Si aparece FLASHBACK (O FORWARD) consignarlo así antes de que empiece la escena, y cuando termina FIN FLASHBACK.

Referencias

Bibliografía

- Carrière, J. C. y Bonitzer, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Field, S. (1995). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.
- Snyder, B. (2010). *Salva al gato*. Barcelona: Alba Editora.

Conclusión

Este libro pretende dar cuenta de la experiencia adquirida por una Cátedra universitaria preocupada en optimizar su metodología de trabajo, en función de ofrecer insumos tanto conceptuales como instrumentales, a futuros profesionales del medio audiovisual, pero con un plus fundamental, que es el de la formación académica. Se puede escribir un guion sin necesidad de recurrir a las reflexiones abordadas en este libro. De hecho, la mayoría de los libros sobre guion son manuales, guías prácticas, muy influidas por la perspectiva norteamericana, que incentiva a la escritura de guiones modelo, de seguimiento de patrones, como garantía de éxito y por lo tanto de rédito económico. Nuestro objetivo es muy distinto. Es llamar a la reflexión para llevar adelante un proceso creativo consciente, eficiente y formador de una perspectiva crítica, que no guíe al estudiante hacia el seguimiento de esquemas preconcebidos, sino que experimente no sólo con su creatividad sino también que ponga a prueba las concepciones que aquí le son ofrecidas.

Nuestra verdad no es absoluta. Es perfectible. Por lo tanto, es nuestro deseo que este libro sirva para abrir a nuevos pensamientos, a nuevos modos de concebir el relato audiovisual, y no que constriña y deje cerradas las opciones de revisar, observar y proponer. Este es nuestro desafío.

ANEXOS

El modelo de “diálogo vacío” en el cine contemporáneo

Rosa Matilde Teichmann

Acabamos de ver la escena inicial de la película *Una pareja perfecta* del realizador japonés Nobuhiro Suwa (2005). Dice Onaindia (1996)

El diálogo está subordinado al conjunto del contenido del relato cinematográfico, y lo lógico es que se analice considerando en qué medida aporta algo nuevo al contenido global de la película. Desde este punto de vista, el diálogo es un medio privilegiado de comunicación entre personajes. A través de él, aunque no solamente por este medio, comprendemos cuál es la posición que ocupan determinados personajes en la estructura dramática y narrativa del filme, así como las relaciones que mantiene con otros personajes y la posible evolución que experimentan

El objetivo de este trabajo es demostrar que el diálogo puede tener además, otras funciones. Por esta razón nos basaremos en la propuesta conceptual de Francis Vanoye en su libro Guiones modelo y modelos de guión (1996), donde, entre otros modelos, que se detallarán más adelante, plantea el modelo de **diálogo vacío**.

Pasemos al análisis de la escena vista, de acuerdo a los siguientes parámetros:

1) Temporalidad. Estamos en presencia de la primera escena del film, que tiene la particularidad de estar constituida por un solo plano, particularmente extenso (dominante de toda la película que se caracterizará por escenas-planos de duración inhabitual: cuatro, seis, siete minutos). Tiempo de la diégesis, tiempo del relato y tiempo de pantalla son contemporáneos en la escena. En este sistema narrativo se exagera particularmente esta contemporaneidad, por el hecho de que no hay cortes. Es decir, se ha suprimido deliberadamente todo montaje. Y esto tiene una explicación posible: la dilatación temporal, la extensión extrema de los planos contribuye a que el espectador se adentre en la interioridad problemática del personaje sin intermediación. Incluso los planos fijos y abiertos, como es el caso de este plano uno, no guían al espectador sobre un objeto en particular, sino que dejan a su libre arbitrio la lectura tanto denotativa como connotativa del mismo. De modo tal que el diálogo entendido como una forma de comunicación y de transmisión de información de acuerdo a las pautas del cine clásico, pierde su importancia capital, ya que es sustituido, y en muchos casos absolutamente reemplazado

por el diálogo que consideramos es el definitorio en este tipo de films: el diálogo entre el espectador y el relato audiovisual. El espectador es el que debe preguntarle al discurso fílmico, y éste responderle con la riqueza de su nivel funcional -básicamente indicial-, actancial y narracional (tomando como base conceptual la teoría narratológica).

Es interesante observar que:

- La escena dura dos minutos y treinta y cuatro segundos, de los cuales dos minutos completos son de absoluto silencio. O sea que sólo se utilizan 34 segundos para que aparezca la palabra, que, como veremos, no necesariamente implica diálogo.
- Empieza con diez segundos de silencio, termina con 8 segundos de silencio.
- Estos dos puntos llevan a la reflexión de la siguiente observación:

2) Caracterización de personajes y estructura dramática de la escena o microestructura. El fragmento permite caracterizar a los personajes ya a partir de estos dos minutos y medio de película. Pero al contrario del cine clásico donde el diálogo ya estaría dando una caracterización más acabada, aquí es necesario construir al personaje básicamente desde lo que hace y desde lo que no dice-desde el exasperante silencio-, o dice desde un nivel subtextual, o desde el nivel discursivo exclusivamente audiovisual. Así, la escena comienza con la mirada de ambos personajes entre sí. Hecho que no volverá a repetirse en la duración de la misma porque intentarán encontrar esa mirada del otro, pero no lo lograrán. Luego Marie se dirige hacia el chofer. Luego Nicolas dice “Intentaré llamarlo de nuevo”, en una confusa actitud, que parecería dirigirse a Marie, sin embargo no lo logra. Veintiséis segundos después Marie mirando hacia delante pregunta “¿No contesta?”. Él responde “No”. Luego Nicolas intenta “dialogar” con su amigo, pero sólo logra dejarle un impersonal mensaje, donde la única palabra que repite es “llámanos”, pero donde, también, aparece el verbo “supongo”. En los siguientes cincuenta y cinco segundos, Marie y Nicolas no se miran. Para que el remate de la escena lo dé, sorpresivamente Marie, distendida, volviendo al comienzo, remarcando el “*vrai*” no traducido en el subtítulo, pero de enorme importancia dramática. Por un lado, marca una diferencia entre quién es Marie, y quién Nicolas. “Supongo” frente a “*vrai*”. Esta anticipación lingüística del carácter se ratificará a lo largo de la película. Es lo que se reclaman mutuamente los personajes: no saber qué se quiere versus mayor claridad en el deseo. Pero ¿cuál es la verdad, lo “*vrai*”, lo verdadero en estos personajes? Evidentemente hay un nivel de incomunicación importante, que los lleva a tener sólo un “mini diálogo” a lo largo de dos minutos y medio de película, que, no es poco tiempo desde el punto de vista de la discursividad fílmica. Allí lo que domina es la negación. “No contesta”. “No”. ¿Qué están negando estos personajes? A través de la imagen audiovisual el espectador puede inferir que lo que se afirma, no a través del diálogo, y eso es lo interesante, es la incomunicación. Lo cual implica que deberán estar negando otra cosa. Así, tanto el inicio como el final de la escena indican que esa incomunicación está ligada al afecto. Y de esto tratará la película: una pareja “perfecta” a todas luces para el mundo exterior: una pareja imperfecta en su intimidad. Una pareja que ha decidido separarse, pero que asume la

dificultad enorme que esto acarrea, ya que, si bien no pueden entenderse, asumen el amor que todavía los mueve a estar juntos.

3) Nivel estético: Como experiencia sensible, “física”, es difícil para el espectador no habituado, ver una escena de dos minutos y medio sin cortes, con una cámara estática (lo que se mueve es el auto, no la cámara), donde los personajes están “lejos” del espectador, donde además, hay un bajo nivel de diálogo. Justamente, el cine contemporáneo intenta trabajar con la evidencia material de la imagen audiovisual: queremos decir que si la situación que vive la pareja es de una extrema incomodidad, tal como nos la transmite, la sensación de que están cerca pero están lejos entre sí deberá ser percibida de igual modo por el espectador. Si los personajes están incómodos, el espectador también debe estarlo. A través del encuadre, la duración, el manejo de la luz (obsérvese que los personajes aparecen en sombra, “enceguecidos” por destellos de luz solar) y por supuesto, de la escasez del diálogo, se logra el efecto.

Esta ejemplificación nos lleva a incluir este diálogo dentro del modelo de lo que Vanoye llama el diálogo vacío. Pero antes de referirnos a él, haremos una alusión breve a los otros tres modelos de diálogo planteados por el autor.

Según Vanoye, entonces, es posible clasificar cuatro modelos de diálogo en el cine:

1) Modelo clásico: el más frecuentado en líneas generales (o por lo menos en el cine masivo, comercial), es aquél que pretende dar una sensación de naturalidad y fluidez intentando hacer desaparecer las marcas de la escritura que le dio origen. Es el diálogo que se emparenta fuertemente con el realismo, o sea que construye un mundo imaginario, pero que va a generar un fuerte efecto de realidad, obviamente, desde cierta idealidad. Esta aparente contradicción se funda en el concepto mismo de construcción.

Sus funciones son claras dentro de la diégesis: informa, confirma, precisa, caracteriza personajes, distribuye datos necesarios para el avance dramático. Para el sistema narrativo realista, muchas veces es el diálogo la apoyatura, la garantía de comprensión de la acción dramática. El exceso de diálogo también es una marca ideológica, que subestima al espectador en su capacidad de recepción del discurso audiovisual en toda su magnitud. Alfred Hitchcock, un cineasta profundamente clásico y realista, conocía muy bien esta tendencia, digamos, facilista, del cine de todos los tiempos (porque evidentemente continúa hasta la actualidad) que se apoya en el diálogo para hacer avanzar la acción y desprecia el poder altamente narrativo de la imagen audiovisual. Al respecto, Aumont en *Estética del cine* (1983) plantea que el cine se alió rápidamente con la narración, en sus inicios ya que compartían- y lo siguen haciendo, por supuesto, básicamente, “ la ostentación y la voluntad de significar el objeto más allá de su simple representación” y por otro lado que la “imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento”. Estas aseveraciones de Aumont llevan a pensar que el cine cuenta con los medios necesarios para narrar. Es decir que la imagen en movimiento detenta de por sí un status narrativo, que, no necesita de la palabra para cumplir su objetivo. ¿No es acaso significativo que el cine haya nacido mudo?

Volvemos a Hitchcock: “Es la utilización de los medios que posee el cine para contar una historia. Esto me interesa más que si alguien preguntara a Stewart: “¿Cómo se rompió la pierna?” Stewart contestaría: “Tomaba una foto de una carrera de automóviles, una rueda se soltó y me ha herido” ¿No es eso? Sería una manera vulgar de tratar la escena. Para mí, el pecado capital que puede cometer un guionista es que, cuando se discute algún problema, lo escamotee diciendo: “Lo justificaremos con una frase del diálogo”. Y yo pienso que el diálogo debe ser un ruido entre los demás, un ruido que sale de la boca de los personajes, cuyas acciones y miradas son los que cuentan una historia visual.” (El subrayado es nuestro) (Truffaut, 1966).

Este modelo clásico, realista, maneja una serie de “técnicas” más o menos precisas, más o menos eficientes y universalizadas, para transmitir información, caracterizar personajes y hacer avanzar la acción. Comparato (2005) cita, entre otros, procedimientos tales como: responder una pregunta con otra pregunta, responder con otro tema, no responder, interrumpir la pregunta, interrumpir la pregunta y continuarla después. Todos estos procedimientos tienen un único objetivo: hacerle creer al espectador en un mundo que ha sido ordenado de antemano, donde hay un control preciso de cada elemento narrativo, -incluido el diálogo- que tranquilice su conciencia y lo haga salir del cine satisfecho en sus expectativas básicas: se le contó una historia que podría llegar a tener una aproximación bastante estrecha con lo que sucede en la realidad. Generalmente nos remitimos a películas de ritmo ágil, dado por un montaje narrativo donde “El cambio de plano, correspondiente a un cambio de punto de vista, tiene el objetivo de guiar al espectador, permitirle seguir el relato con facilidad (sin prejuicio de invertir esta posibilidad y hacer un montaje que oscurezca nuestra comprensión, como a menudo ocurrió en el film negro, hasta nuestros días)” (Aumont y Marie, 2006).

La suma de las funciones del diálogo, el armado realista, relativiza su naturalidad. Implica una escritura precisa y ambigua: está fuertemente estructurada, pero debe parecer natural. Todo el cine de Alfred Hitchcock presenta esta caracterización.

Es por eso que Vanoye observa la presencia de un segundo modelo, que exagera el anterior, lo hace avanzar un grado más, ligado fuertemente a un cine contemporáneo y al que se podría llamar:

2) Modelo naturalista: es el que revela una relajación en la sintaxis y el vocabulario, e intenta reflejar más fielmente el habla cotidiana, acercando su modalidad a la del diálogo captado “en vivo”, sin intervención o mediación de una “escritura” de autor. Tal vez más cerca de los géneros no narrativos como la entrevista, el reportaje, la encuesta. Abundan en él los rasgos de la oralidad (frases inacabadas, repeticiones, encabalgamientos, silencios). Las películas que utilizan este tipo de diálogo, generalmente parten de un texto escrito que se reelabora durante el rodaje, y se apoyan mucho en la capacidad actoral. En general, las películas que manejan este tipo de diálogo están centradas más en el personaje que en las complicaciones de la acción. Por obvias razones, nos parece significativo citar aquí películas nacionales, ya que se puede advertir el uso del habla más fácilmente. Es así que llama la atención el uso de este modelo de diálogo en películas del llamado “Nuevo cine argentino” y del “Nuevo nuevo cine

argentino”, nos estamos refiriendo a cineastas de los tempranos sesenta y de mediados de los noventa. Dos movimientos cinematográficos que intentaron romper con los condicionamientos narrativos y estéticos de sus predecesores, levantando, justamente, las banderas de la reivindicación del relato audiovisual moderno. Desde Leonardo Favio hasta Adrián Caetano, estos cineastas otorgan un valor ejemplarizante a la imagen audiovisual y respecto del diálogo hacen uso del modelo naturalista. Citamos las películas *Crónica de un niño solo* de Favio y *Pizza, birra, faso* de Caetano, como ejemplo de uso de diálogo naturalista. En ambos casos, el diálogo es representativo de una clase social, de una época. Es un referente para la contextualización y no tiene, en la mayoría de las situaciones dramáticas, el objetivo de hacer avanzar la acción sino de contribuir a la caracterización integral del personaje.

3) En el extremo exactamente opuesto a los anteriores, se encuentra otro modelo de diálogo también moderno, el **modelo literario, o deliberadamente escrito o anti-naturalista**. Es aquél que expone su status sin veladuras: es el diálogo explícitamente poético, que se aleja de las formas y los modos del habla oral. El espectador debe percibir este carácter y no entenderlo como una mera actitud declamatoria de los personajes, tal como era frecuentado por el cine argentino de la década del cuarenta. Los ejemplos canónicos en la historia del cine son: *Hiroshima mon amour* de Alain Resnais, donde en la escena inicial, los amantes, cada uno a su turno, dicen lo que han visto o no han visto de Hiroshima. En realidad, es un diálogo “monológico”. Cada individualidad presenta su discurso que asemejaría a un diálogo sólo por el hecho de la alternancia, la unidad espacial y la idea de réplica (“Tú no has visto nada”-“Yo he visto todo en Hiroshima”) El otro ejemplo es la película de Wim Wenders *Las alas del deseo* donde a lo largo del relato los dos ángeles dialogan como tales: no hay intimidad entre ellos, más que la que pueden lograr dos seres inmateriales, espirituales, que, por lo tanto, sólo hablan con términos y expresiones poéticas y filosóficas. Toda la película guarda esta coherencia, hasta su clímax, constituido por el diálogo, nuevamente monológico, entre Marion y Daniel, el ángel ya convertido en hombre. Ella habla sobre el futuro de la humanidad, que es su propio futuro, el que ella misma debe labrar.

4) Y el que nos interesa fundamentalmente es el que Vanoye llama **diálogo vacío**, ya que creemos es el más representativo de la cinematografía contemporánea y el que intenta dar un nuevo modelo estético de realismo. El diálogo “vacío” compite con el “habla” cinematográfica, dice tanto como otras unidades lingüísticas audiovisuales. La tensión de la escena donde está presente radica en la escasez de las palabras, en lo no-dicho, a raíz de la imposibilidad de los personajes de poder decir, hablar, tal como se vio en la escena de *Una pareja perfecta*. Hay una gran vinculación con el modelo de personaje problemático planteado por el mismo Vanoye. Según el autor, puede estudiarse al personaje cinematográfico desde dos modelos diferentes: el modelo clásico y el modelo de personaje moderno, con varias opciones. Una de ellas, la que más se ajusta a la caracterización del modelo de diálogo vacío, sería la de personaje problemático, aquel que reacciona más de lo que actúa, tiene la actitud de un observador desilusionado

que vaga sin rumbo fijo por la realidad, de quien se conoce su plan de acción a futuro, su objetivo a cumplir, pero no su motivación para la acción. Un personaje que sugiere más de lo que expone. También este modelo de personaje, expuesto muy brevemente, se relaciona con un tipo de estructura a la que Vanoye denomina “estructura ambigua o difusa”, que tiene como marca distintiva la deliberada desconexión entre los episodios, las escenas, los comportamientos de los personajes. El espectador es libre en su nivel interpretativo. Se encuentra ante una lógica del “y” y del “después” y no en la del “por lo tanto” y “en consecuencia”, es decir una lógica de tipo asociacionista por sobre la lógica causa efectista. La película *Una pareja perfecta* se ajusta a esta caracterización.

El diálogo vacío entonces, es el resultado de una propuesta narrativa, estética e ideológica. Así, el diálogo vacío es no resolutivo. En el modelo clásico o en el naturalista también pueden usarse pocas palabras, pero generalmente se lo hace para crear curiosidad. El personaje se guarda alguna información deliberadamente y el espectador lo percibe, pero sabe que en algún momento de la película recibirá esa respuesta. Esta reticencia del diálogo vacío, apunta a crear un clima, una atmósfera, la mayor parte de las veces, un clima de incomodidad, o de opresión, o de angustia.

Por todo lo expuesto se infiere que la escasez de palabras en este modelo de diálogo no es gratuita, se debe a que el verdadero diálogo en el film, como ya se afirmó, es el que mantiene al espectador con el discurso narrativo cinematográfico. El espectador es quien debe asociar, llenar los espacios vacíos, captar la sugerencia desde un lugar sensible y resignificar el espacio filmico en su totalidad para decodificar el discurso, si esa es su intención. De lo contrario, habrá recibido una constelación de aspectos sugerentes que le habrán deparado una experiencia singular a nivel puramente estético.

Los ejemplos más interesantes de este modelo aparecen a partir de la *Nouvelle Vague* y sus referentes previos. Desde el cine de Bresson, donde el ascetismo lingüístico es fundamental, hasta el de Godard; desde *La noche* hasta *El pasajero* de Antonioni; el cine de Ozu, seguido muy de cerca por la variedad de cineastas orientales contemporáneos comprometidos con este tipo de estética y de narración, como por ejemplo Tsai Ming Liang (Malasia-Taiwán), Hou Hsia Hsien (Taiwán), Apichapong Weerasethakul (Tailandia), Hirokazu Kore Eda (Japón), Jia Zhan Ke (China), Wong Kar Wai (Hong Kong), entre muchos otros.

En la película *Una pareja perfecta* observamos rasgos muy claros de diálogo vacío que remiten al modelo:

- Uso reiterado del silencio entre réplicas, que respeta el pensamiento y el sentimiento del personaje, y que permite al espectador una relación “física” con el producto audiovisual. El espectador se involucra desde su emocionalidad teniendo sensaciones, en general “desagradables” (tedio, incomodidad, angustia, desconcierto, perplejidad) que remiten, obviamente, a lo que le sucede al personaje mismo.
- Deliberada desconexión entre réplicas: el diálogo no guarda una lógica de causa-efecto. Cada personaje vive su propia angustia individual, y así lo expresa.

- Espontaneidad, dada por el hecho de que los diálogos de la película fueron en su gran mayoría improvisados.
- Diálogo entre el espectador y los recursos discursivos del lenguaje audiovisual: el encuadre estático, general, amplio, que permite que el espectador se involucre con la acción desde el lugar que él elija. No hay diálogo en primer plano, al contrario de la modalidad clásica y realista. Actitud que revela un enorme respeto por parte del narrador de la historia sobre sus personajes. No se entromete obscenamente en sus vidas. Guarda una distancia “prudencial”, confiriéndole al espectador la categoría de testigo discreto que puede vincularse desde la empatía o el rechazo.

El diálogo vacío, también, aporta al cine contemporáneo un nuevo tratamiento del tiempo cinematográfico, ya que apuesta a la dilatación y extensión temporal de los planos y las escenas como un modo de adentrarse en la interioridad problemática del personaje, que no siempre tiene una palabra en sus labios para expresar lo que piensa y lo que siente. Estas manifestaciones se “dicen” con la cámara: encuadres abiertos que no se entrometen con el obscuro primer plano, movimientos de cámara, sobre todo travellings largos como en el caso de la película *Shara* de Naomi Kawase o *The World* de Jia Zhang ke, con el sonido (y muy contemporáneamente sin sonido extradiegético, más que el ambiente. Véase al respecto la filmografía de los hermanos Dardenne o de Michael Haneke).

El lenguaje audiovisual habla, en el cine clásico, con el espectador, en una temporalidad que tiende a considerar el montaje como premisa casi exclusiva de un fluir temporal. Recordemos que el cine clásico, y muy particularmente el norteamericano, estableció muy tempranamente un tipo de montaje “invisible” que tiende a hacerle creer al espectador que la sucesión de breves fragmentos coherentemente vinculados entre sí, -los planos- con una dinámica tal que no se advierta discontinuidad, exhiben la realidad “real”. Esta reconstrucción a través del montaje, intenta hacer síntesis del tiempo, elide, interviene fuertemente en las relaciones temporales entre la acción dramática que llevan adelante los personajes, y la fuerza expresiva de los encuadres, los movimientos, la iluminación, la dirección de arte. La dinámica de plano-contraplano, o el montaje armónico que comienza con el encuadre general y luego, lentamente, por cortes sucesivos se va adentrando en los personajes hasta llegar a los primeros planos, aporta dinamismo, dado por las leyes de la continuidad del montaje, que influyen en el espectador para darle la sensación de fluidez.

Muy al contrario de lo que sucede con lo que podríamos llamar el montaje ausente, es decir, la deliberada omisión de montaje: planos secuencia, largos, dilatados, ya sea de planos fijos como en el caso de *Una pareja perfecta* o de planos en travelling como ocurre en las películas citadas anteriormente, que pueden darle al espectador masivo, al que consume el cine del *mainstream* la sensación de estancamiento, dilatación, y las consabidas impresiones de películas “lentas”, “cansadoras”, “aburridas”. Nos preguntamos por qué debe ser así. Y la respuesta que aventuramos es que esto se debe a que no tenemos una educación audiovisual que nos haga ver que no existe un único modelo de narración atractiva, que no solamente un filme para

ser interesante, y valioso, debe centrarse en constantes que pueden sintetizarse en acciones físicas claras y bien definidas, personajes motivados, con arco de transformación amplio y lleno de obstáculos, montaje invisible, y por supuesto diálogo realista o incluso naturalista, garantía eficaz de comprensión y por lo tanto garantía eficaz de venta del producto. En el modelo planteado, llamado “vacío”, encontramos una interesante paradoja: nos parece que el vacío es obviamente formal, ya que el tipo de diálogo que se vincula fuertemente con una narrativa y una estética, invitan al espectador contemporáneo a ser partícipe directo del fenómeno estético. El espectador llena ese diálogo vacío, la actitud de completamiento es activa, es dinámica, es creativa, abre horizontes, deja inquietudes, perplejidad, ambigüedad. Condiciones estimulantes para un receptor del hecho estético en la contemporaneidad.

Al contrario de la famosa aseveración de André Malraux, quien en su artículo acerca de la impresión de realidad en el cine, terminaba diciendo “Pero el cine también es una industria”, quisiéramos concluir revirtiendo respetuosamente lo dicho por el escritor francés, planteando que el cine es una industria, una industria del entretenimiento; el cine es espectáculo, espectáculo de masas; el cine es una experiencia hedonista, incluso hasta pasatista. Nadie lo duda. Y está muy bien que así lo sea. Pero el cine crece, evoluciona y se desarrolla, provoca experiencias inefables, modifica la conciencia y el espíritu, porque el cine, también es un arte.

Para terminar, una cita de Manuel Yáñez Murillo:

En tiempos de un cine que parece haber decidido dar la espalda al misterio y aposentarse bajo un manto de certezas, sean estas industriales o autorales, seguimos persiguiendo y reivindicando a esa estirpe de realizadores que optan abiertamente por la senda de la incertidumbre, aquellos directores que deciden abrir nuevos recorridos en busca de lo que podría llamarse ‘El camino del espíritu’ (2005)

Bibliografía

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M. (1995). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Aumont y Marie (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La marca
- Comparato, Doc (2005). *De de la creación al guión*. Buenos Aires: La crujía
- Onaindia, Mario. (1996). *El guión clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Truffaut, François. (1992). *El cine según Hitchcock*. Buenos Aires: Alianza.
- Vanoye, François. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.
- Yáñez Murillo, Manuel. (2005). Tropical Malady. Formas para el misterio. *Revista Letras de Cine. Dossier Apichaptong N 9*.

Prologue: una aproximación a la narrativa contemporánea en relación con el cine clásico

Rosa Matilde Teichmann

El objetivo de este trabajo es confrontar una serie de características presentes en la narrativa denominada clásica, con modos de representación diegética diferentes a aquellos, presentes en la cinematografía contemporánea.

No nos proponemos una taxonomía de ambas modalidades narrativas, sólo planteamos una aproximación, tomando el cortometraje *Prologue* (2004) de Bela Tarr, como matriz ejemplificadora.

Pensaremos dialécticamente este tipo de cine, vinculándolo con las formas reconocidas, convalidadas como clásicas, de narrar. Para tal fin, vamos a partir de una cita que hace Eduardo Russo de Kristin Thompson, que nos abre el camino de la reflexión y de la propuesta:

En su volumen *Storytelling in the New Hollywood*, Kristin Thompson sostiene, frente a los diagnósticos usuales, centrados en una pérdida de la consistencia narrativa en los films, en virtud de otros atractivos más afines en una era posclásica del cine, que los principios que guían las películas más populares del cine norteamericano contemporáneo no han variado sustancialmente en los últimos ochenta años. En sus términos 'Hollywood continúa teniendo éxito a través de su habilidad en contar historias poderosas, basadas en acción de alta velocidad y personajes con rasgos psicológicos nítidos. El film norteamericano ideal todavía se centra en torno de series de acontecimientos bien estructurados y cuidadosamente motivados, que el espectador puede comprender con relativa facilidad' (Russo, 2008, 138)

Si bien la cita de Thompson remite a un tipo específico de cine, creemos que a partir de sus palabras podemos englobar de modo general (y por supuesto arriesgado) a toda una modalidad que cumple con una serie de requisitos a nivel diegético, que tal como plantea la autora, pueden verse en la mayoría de los films no sólo de la década del 80, tal como ella demuestra, sino en una gran mayoría de los mismos, sobre todo comerciales, de la actualidad.

A continuación desglosaremos las aseveraciones de Thompson, en función de ratificar sus ideas y confrontarlas con la propuesta de narrativa no clásica.

a) **“Hollywood continúa teniendo éxito a través de su habilidad en contar historias poderosas”**, esto significa que se sigue planteando el culto a la espectacularidad como axioma central, es decir que la historia debe plantear algún hecho que se salga de la cotidianidad, algún hecho que quiebre el devenir cotidiano y altere un estado de situación. Las historias atraen porque muestran muchas veces, aquello que el hombre común probablemente, no tenga opción de vivenciar. Además, las *historias poderosas* también contribuyen a generar una curva dramática que mantiene al espectador en vilo, sin descanso, en la duración completa del metraje. El espectador *desea saber* cómo el personaje volverá a su estado de equilibrio. El espectador *desea ver* en pantalla el arco de transformación de un personaje. Esta argumentación nos lleva a pensar que esta modalidad narrativa, se erige como una épica de la espectacularidad.

b) **“basadas en acción de alta velocidad”**, el sistema narrativo se sustenta en el ritmo ágil y dinámico, dado tanto por una estrategia particular de montaje signada por el precepto de la transparencia fílmica, que necesita del borrado de juntas, de toda marca visible que acredite el artificio, -por un lado-, como por otro, necesita de la acción física del personaje (incluyendo el diálogo como una manifestación de tal propuesta) en permanente cambio y movimiento.

c) **“personajes con rasgos psicológicos nítidos”**, el personaje, necesariamente aparece frente al espectador explicitando de algún modo sus conductas, como también sus relaciones sociales e interpersonales, funcionales al relato. El espectador *debe saber y conocer* el modo en que el personaje se mueve; su acción debe ser coherente con su pensamiento, el cual debe ser mostrado, ya sea a través del diálogo como a través de sus acciones. La percepción por parte del espectador de todos estos rasgos, provoca que éste se coloque en una posición “superior”, es decir, se sienta contenido, amparado por el conocimiento que tiene de sus personajes, por la información que le ha sido entregada de modo directo o indirecto. Así se puede plantear la idea del cine clásico como *tranquilizador*.

d) **“El film norteamericano ideal todavía se centra en torno de series de acontecimientos bien estructurados”**, esto significa que hay estructuras dramáticas nítidas, generalmente sostenidas por el paradigma ternario (Field, 1995), o estructura canónica en tres actos, que necesitan del perfecto ensamblaje entre los hechos narrados, a través de una lógica causal. Estructura equilibrada, que permite al espectador entender la curva dramática como una escalera empinada que es necesario ir subiendo, con descansos, con escenas de relajación y con escenas cruciales, que se irán encadenado de modo coherente, pero también con mayor grado de complejidad, dado por una mayor obstaculización del objetivo que el personaje persigue. Se trata de mantener la atención del espectador a través de una fórmula que incluso Vanoye plantea, puede observarse también en muchas películas contemporáneas (Vanoye, 1996, 91) y que se establece a partir de las ideas de consecutividad y consecuencia.

e) **“y cuidadosamente motivados”**, los acontecimientos son motivados, porque los personajes que llevan adelante los hechos lo son. Los espectadores de cine clásico conocen “el motivo” por el cual el personaje actúa, que lo llevará al deseo de cumplir un “objetivo”, es decir a anular aquello que lo perturba y que es el causante del “motivo”. Pero es necesario recorrer un trayecto desde el motivo hasta el objetivo, que Vale llama “intención”, y define como plan de

acción a futuro del personaje, que obviamente, deberá verse interferido por numerosas dificultades, que permitan la aparición de un conflicto dramático explícito, a los ojos del espectador (Vale, 2002). La lógica de la causa y el efecto es la lógica de la motivación.

f) “**que el espectador puede comprender con relativa facilidad**”. La fuerza, la potencia del lenguaje cinematográfico clásico, claro y explícito, es producto no sólo de su desarrollo estético sino también comercial. El cine clásico tiene la necesidad de mantener a un espectador “satisfecho”, es decir, con todas sus expectativas respondidas, a lo largo de la película. Para esto, las informaciones básicas no sólo se explicitan, sino que incluso también se repiten o se trabajan desde la estructura indicial, que se alza en interesante estrategia diegética de reconocimiento del devenir de las acciones, como también en refuerzo, -algunas veces sutil, otras, no tanto-de informaciones de importancia capital para el desarrollo dramático.

Pasaremos, a continuación, a observar las particularidades de un cine que presenta otra modalidad narrativa y que produce relatos con facturas completamente diferentes a la anteriormente desarrollada. Tomaremos ahora sí, el ejemplo del cortometraje *Prologue* del cineasta húngaro Bela Tarr. Sólo como información paratextual diremos que fue realizado en el marco de la serie de 25 cortometrajes del film *Visiones de Europa* (2004), que reúne a una gran cantidad de importantes directores de cine de comienzos del siglo XXI.

Retomaremos los principales conceptos planteados arriba, para oponerlos a los de este diferente tipo de modalidad narrativo-estética.

1) ÉPICA DE LA ESPECTACULARIDAD: deliberadamente *Prologue* se focaliza en una situación no espectacular, sino cotidiana. Para una parte importante del cine contemporáneo, las épicas, las narrativas, no se construyen en función del gran hecho que corta la cotidianeidad, sino que dan vuelta la idea, y trabajan desde la potencialidad narrativa que presenta el mismo. Aquí, un grupo de personajes marginales o humildes, hace una cola, que suponemos no constituye un hecho aislado, sino que forma parte de su vida diaria: pedir alimento por no tener trabajo o dinero. Hay drama en la repetición de una situación que nunca cambia. Y esta idea de repetición, contribuye a generar una curva dramática no sostenida en el progresivo encadenamiento de hechos a través de una lógica causa-efectista, sino de una lógica sumatoria, como se verá. La épica de la espectacularidad, se transformará en la

ÉPICA DE LO COTIDIANO, que además lleva a la idea de

MINIMALISMO NARRATIVO, historias que parece que ahondan más en lo superficial que en lo nodal. Que focalizan en aquella acción -supuestamente-insignificante. Contar solamente una espera. Razón por la cual, muchas veces el minimalismo narrativo, se sostiene sobre la

INTENSIFICACIÓN DE LA TEMPORALIDAD, lo cotidiano tiene su tiempo, su rutina, dado que no pasa nada fuera de lo común. Y eso es lo que se valoriza en este tipo de cine. Que el espectador pueda percibir, lo mismo que los personajes: si es agobiante e interminable el tiempo de espera por un vaso de sopa caliente y dos panecillos, el espectador también tendrá esa percepción estratégicamente diseñada a través de una puesta en escena que valoriza tanto el

plano secuencia en travelling, como el uso del blanco y negro, como la música monocorde y repetitiva. Por lo que genera una sensación de

ESTANCAMIENTO NARRATIVO y DRAMÁTICO, película donde “no pasa nada”. Nos preguntamos: ¿es la vida un permanente movimiento de hechos trascendentes y espectaculares? La vida también es estancamiento, pesadez. La vida real, está plena de silencios, repeticiones, situaciones vacías. Queremos discutir aquí el concepto de realismo, planteando que el cine no clásico o contemporáneo, practica una suerte de hiperrealismo, intensifica lo real, lo exagera. Muchas veces, incluso, deshabitando los espacios, que quedan vacíos, pero pregnados de la sensibilidad de los personajes que allí estuvieron. Esa pregnancia se vuelca al espectador, quien, de algún modo, tiene una presencia decisiva, casi interactiva con el personaje de la pantalla. Los personajes de *Prologue* no hablan, poco sabemos de su estado emocional. Pero habla su gestualidad, su corporalidad; básicamente habla el lenguaje audiovisual puesto a su servicio, o mejor al servicio del espectador.

[...] el regreso que el silencio como forma estética ha llevado a cabo en el cine contemporáneo acaba revelando un deseo reverencial de acercamiento hacia el cine mudo pero sobre todo a una idea de incomunicabilidad del cine moderno (...) Hoy, los cineastas privilegian el peso de la imagen y del sonido para situarse más cerca de los aspectos sensibles que de los narrativos. (Doménech y Lósilla, 2007, 61)

Finalmente observamos una **VOLUNTAD MÁS MOSTRATIVO-DESCRIPTIVA QUE NARRATIVO-DRAMÁTICA**. Teniendo en cuenta la cita anterior, esta idea nos acerca al cine primitivo. Al cine que no conocía el corte, y prolongaba la mostración de una situación. Sostenemos que el cine contemporáneo más radical, desea vincularse con ese cine primitivo a través de una serie de recursos propios del lenguaje audiovisual: planos frontales, largos, dilatados, donde se desarrolla casi una secuencia, con valorización tanto del espacio in como off, con personajes que no llevan a cabo más que una acción simple.

2) TRANSPARENCIA FÍLMICA. Según Vanoye, la continuidad narrativa del cine clásico se elabora sobre la base de la linealidad en la manera de enlazar un plano con el siguiente: record de movimiento, de mirada, de sonido.

Todos estos medios tienen en común hacerle “olvidar” al espectador el carácter fundamentalmente discontinuo del significante cinematográfico por imágenes “pegadas” unas con otras [...] Hemos propuesto el término “transparencia” para designar la calidad específica de este tipo de películas donde todo parece desarrollarse sin tropiezo, donde los planos y las secuencias se encadenan aparentemente con toda lógica, donde parece que la historia se cuenta sola. (Vanoye, 2008, 24-26)

Frente a esta realidad, *Prologue* dura 5 minutos y 23 segundos, y tiene un solo plano. Aquí no se trata de ocultar el artificio, sino de revelarlo. El espectador percibe claramente la presencia de una cámara en travelling constante, hasta el justificado momento en que ese movimiento que acompaña la espera angustiada, posiblemente conjugada con el frío y el hambre, termina.

Cuando el 'dispositivo' es ocultado, a favor de un mayor ilusionismo, la operación se denomina *transparencia*. Cuando el 'dispositivo' es revelado al espectador, posibilitando la adquisición de un mayor distanciamiento y crítica, la operación se denomina *opacidad*" (Xavier, 2008, 10)

Por lo tanto a la transparencia fílmica le oponemos:

OPACIDAD FÍLMICA, NO A LA ILUSIÓN DE REALIDAD, MENOR VALOR AL EJE NARRATIVO DRAMÁTICO Y ATENCIÓN AL ASPECTO ESTILÍSTICO, O PLÁSTICO. Aquí vale la pena destacar una cita de Adrian Martin, en el capítulo dedicado a Chantal Akerman

La descripción de Antonioni de su estilo pictórico en *El desierto rojo* anticipa la imagen y la sensación del universo de Akerman: 'La abstracta línea blanca que ingresa a la película al inicio de la secuencia de la pequeña calle gris me interesa mucho más que el auto que va allá arriba; es una forma de aproximarse al personaje en términos de cosas, más que por medio de su vida' (Martin, 2008, 160)

Toma de conciencia de la existencia de un producto estético, donde la marca estilística define y conceptualiza el relato, y éste se desentiende de la normativa clásica, básicamente en su insistencia explicativa; que se vale de un artificio, deliberadamente, que lo evidencia, que involucra una estrategia de blanqueo de la propia situación de producción de la diégesis. Por lo tanto, se hace clara la

EXPLICITACIÓN DE LA ESTRATEGIA DISCURSIVA, en algunos casos más radicalmente que en otros, el cine quiere mostrar su estatuto fundante al espectador, y por eso los busca altamente sensibles y profundamente críticos. Obviamente esta estrategia se logra

DESDRAMATIZANDO, EN POS DE GENERAR EL EFECTO DE HIPERREALISMO DISTANCIANTE, dado que ni la explicitación ni la ilusión de realidad contribuyen a plasmar la matriz que erige estos artefactos narrativos. Es más la cadena de preguntas, que la consecutividad y consecuencia, los motores de estas formas diegéticas. ¿Quiénes son las personas que hacen la cola? ¿De quiénes reciben ayuda: del gobierno, de una institución privada? ¿Están resignados, acostumbrados, desesperanzados? Las respuestas no están dadas en la pantalla, pero el espectador recibe un valor emocional que compensa la falta de información explícita. Ese valor se traduce en lo que dimos en llamar:

CINE FÍSICO, transmite sensaciones a través de la explotación deliberada de los recursos del lenguaje cinematográfico, que los explora y los transmite al espectador. El agobio, la desesperación, la angustia, el tiempo que no pasa, no lo demuestran los actores solamente, sino

que el encuadre, el movimiento o la falta de él, la angulación, la iluminación, el montaje, y el sonido lo hacen.

FALTA DE LÍMITES ENTRE LO FICCIONAL Y LO DOCUMENTAL. La hibridación entre estas dos modalidades genera productos que llevan necesariamente al cuestionamiento de la estrategia discursiva, al tiempo que por un lado el efecto hiperrealista distanciante se efectiviza y el cine físico opera con todos sus materiales de base. ¿Es *Prologue* un documental o una ficción? ¿Tiene sentido hacerse esta pregunta?

3) PERSONAJES CARACTERIZADOS DESDE TODO PUNTO DE VISTA. CINE TRANQUILIZADOR

El cine clásico explicita; el contemporáneo, oculta. El espectador sabe poco, o a veces casi nada del personaje, que se presenta incompleto. Vanoye caracteriza al personaje del guion moderno en tres categorías que se presentan con acentuación de la ausencia de rasgos de modo creciente. El personaje problemático se encuentra inmerso en las situaciones, soporta los acontecimientos sin ejercitar una voluntad muy precisa, está poco dispuesto para la acción; actúa poco, más bien reacciona; no toma iniciativas y atraviesa situaciones como un observador desilusionado y vagamente inquieto, sin rumbo. El personaje opaco y el no-personaje, exacerbaban las características citadas.

Por lo tanto, el cine contemporáneo ofrece:

PERSONAJES INCOMPLETOS. La estrategia del ocultamiento y por lo tanto de la omisión apunta direccionalmente al espectador como verdadero artífice del film. Obviamente, para el público acostumbrado a un cine tranquilizador por lo completo de su información y explicitación, este cine se alza como un verdadero

CINE PERTURBADOR: no da respuestas, genera inquietud, es incompleto, no es explícito. En definitiva, podríamos arriesgar que este cine perturbador sienta sus bases ontológicas en ese

OCULTAMIENTO DELIBERADO DE INFORMACIÓN: en pos de una mayor participación del espectador en el proceso narrativo. Johnathan Rosenbaum cita a Barthes: “Las mejores películas para mí son aquellas que ocultan mejor su significado. La suspensión del significado es una tarea extremadamente difícil que requiere al mismo tiempo una técnica magnífica y una lealtad intelectual absoluta” (Rosenbaum y Martin, 2010, 38).

4) LÓGICA CAUSAL, VEROSIMILITUD LÓGICA. El cine clásico, como la narrativa clásica en general sienta sus bases epistemológicas en el presupuesto de que todo se puede conocer a través de un sistema de pensamiento que lo habilite: el pensamiento causal, que da como resultado un relato perfectamente ensamblado y ordenado. Es una visión de mundo. Razón por la cual, el concepto de estructura dramática es central: es un principio ordenador, es una voluntad específica de querer armar aquello que realmente, se presenta desordenado, caótico, desequilibrado, sin principio ni final. Gaudreault y Jost citan a Lafitte: “Contrariamente al mundo, que no tiene ni comienzo ni fin, el relato se ordena según un riguroso determinismo.... El cine narra y a la vez representa, contrariamente al mundo, que simplemente es” (1995, 22).

En el corto de Bela Tarr, se podría decir que hay efecto, pero sin causa. La causa se mantiene oculta. Razón por la cual, hay una cadena rota, hay algo que no es *lógico*: ¿cómo es posible que en pleno siglo XXI, en Europa, existan personas que deben pedir comida, que no pueden suministrársela por sus propios medios? El cineasta no vincula los hechos mínimos a través de la causalidad, sino a través de la acumulación, manera en la que se va generando, de otro modo, la progresión dramática. Se ve una y otra vez la misma imagen (que lleva a pensar cómo estas personas uno y otro día llevan a cabo la misma rutina). Entonces, aparece

DEBILITAMIENTO DEL NEXO LÓGICO-CAUSAL O ANULACIÓN DEL MISMO A FAVOR DE UNA LÓGICA ACUMULATIVA, SUMATORIA: la curva dramática sube a partir de la acumulación de situaciones dramáticas y no necesariamente a través de la concatenación causal entre los hechos. Muchas veces domina la lógica asociativa a la par de la acumulativa. Y básicamente, la citada curva dramática se produce más en el estado emocional en que queda el espectador pregnado de lo que ve y escucha en pantalla de modo sugerente, que por la evidencia de la imagen y el sonido que se le presentan.

L'histoire exige que l'on retienne de chaque situation les éléments qui peuvent s'insérer dans un schème de causes et d'effets. Mais le réalisme, lui, commande qu'on aille toujours plus loin à l'intérieur de la situation elle-même, qu'on développe toujours plus avant l'enchaînement des sensations, des perceptions et des émotions[...] (Rancière, 2011)⁷

ESTRUCTURAS AMBIGUAS O DIFUSAS: “Estamos en una lógica del ‘y’ y del ‘después’, no en la del ‘por tanto’ y del ‘porque’”, según Vanoye (1996, 100), que lleva muchas veces a discursos narrativos fragmentarios, que tienen quebrada la lógica causal y desarrollada, la lógica acumulativa o asociativa.

5) PERSONAJES MOTIVADOS Y CONFLICTO EXPLÍCITO: al personaje con motivación clara para la acción se le opone el personaje que aparece frente al espectador sin una causa clara para su accionar y por lo tanto el conflicto dramático se presenta con veladuras. El espectador percibe un avance dramático, de hecho se interesa, quiere saber más, pero el sistema diegético se lo impide. El narrador de un film contemporáneo parecería querer explicitar su deliberada ignorancia frente al mundo que lo rodea, o su poco conocimiento respecto del mismo, que comparte, de modo angustioso muchas veces con el espectador. De este modo en *Prologue* no sabemos cuál es el motivo por el que un cantidad tan importante de gente está haciendo esa larga cola, esa larga espera. No todos pueden tener la misma motivación. Razón por la cual aparece la intervención del espectador, su falta de certezas, sus hipótesis. Lo mismo para el conflicto. Entonces, observamos en este tipo de cine, un relativismo epistemológico que desborda y abre las compuertas de la especulación: ni el narrador ni el narratario se constitu-

⁷ La historia exige que se retenga de cada situación los elementos que pueden insertarse en un sistema de causas y efectos. Pero el realismo pide ir más lejos en el interior de la situación misma, desarrollar más a fondo el encadenamiento de sensaciones, percepciones y emociones [...] (La traducción es nuestra)

yen en agentes que detenten el poder. Se declaran ignorantes, casi perceptores absolutos, no concedores de una realidad profunda, que los lleva a buscar, a interrogarse, a comenzar un camino, un trabajo. Decimos muchas veces que un film contemporáneo, empieza cuando termina. Invita al espectador a una revisitación del mismo, en pos de su decodificación, que no está exenta de un placer estético adicional, producto, justamente de esa labor de comprensión y deliberación.

Por lo tanto aparecen:

PERSONAJES NO MOTIVADOS que no explicitan motivo ni objetivo y sus intenciones no son siempre concientes; generalmente están en crisis sentimental, profesional, social, existencial, tal como plantea Vanoye.

CONFLICTO VELADO: no significa ausencia del mismo; pero requiere del adverbio de duda para su formulación (posiblemente, tal vez)-

6) EXPLICITACIÓN DELIBERADA DE INFORMACIÓN. Por todo lo anterior, el cine contemporáneo necesita de un espectador activo que aporte su plus de sentido, que se inserte en el sistema narrativo que sienta sus bases en la incompletud, que deliberadamente le retace información, en función de que se sienta exigido a interactuar con las imágenes y sonidos que percibe en pantalla. Este hecho en particular nos hace pensar en las nuevas modalidades de producción y recepción del hecho fílmico en la contemporaneidad, que también requiere de un espectador-visitante de museo, que interactúe muy claramente con el producto estético ofrecido.

Finalmente, todo lo anterior se vincula también con una estrategia focalizadora específica: muchas películas contemporáneas, con las características anteriormente observadas, presentan una focalización externa, es decir que el espectador conoce menos que el personaje; está, tal como observamos, en una clara situación de ignorancia relativa, que lo mueve a estar atento y a tratar de descubrir los pocos indicios que generalmente se le ofrecen.

ESPECTADOR ACTIVO, o mejor interactivo, en permanente diálogo con la pantalla

FOCALIZACIÓN EXTERNA, modo de ver el mundo, posición frente a la posible interpretación de la realidad sólo como fenómeno, en términos kantianos.

Conclusión

De modo sumario, acercamos una serie de constantes que observamos en el emblemático cortometraje de Bela Tarr, pero que también están presentes en una cantidad importante de films, de diferentes y variados orígenes. Elegimos como constante final la

INCOMPLETUD, como posición ideológica y estética, ya que refuerza la idea de búsqueda constante, de inquietud, de plataforma para el encuentro de respuestas menos en pantalla, y más en la interioridad humana, que el cine de factura no clásico, al que podemos atribuirle el adjetivo de contemporáneo, coetáneo, presenta. Como posición ideológica, dado que no es el

narrador, el artífice del poder, el que guía el relato, sino el sujeto perceptor, el espectador, al que nos gustaría bautizar como el participante.

Bibliografía

- DE Baecque, A. (compilador) (2001). *Nuevos cines, nueva crítica*. Barcelona: Paidós Comunicación
- Domènec, F. y Losilla, C. (2007). *Derivas del cine contemporáneo*. Valencia: Sotelo Blanco Edicions.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*, Barcelona: Paidós.
- López, J. M. (editor) (2008). *El cine en el umbral*. Madrid: T&B Editores.
- Martin, A. (2008). *¿Qué es el cine moderno?* Santiago de Chile: Uqbar editores.
- Rancière, J. (2011). *Béla Tarr, le temps d'après*. Paris : Capricci.
- Rosenbaum, J. y Martin, A. (2010). *Mutaciones del cine contemporáneo*. Madrid: Errata Naturae.
- Russo, E. (2008). *El cine clásico. Itinerarios, variaciones y replanteos de una idea*. Buenos Aires: Manantial.
- Vale, E. (2002). *Técnicas de guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Vanoye, F. (1996): *Guiones modelo y modelos de guión*, Barcelona: Paidós.
- Vanoye, F. (1992). *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid: Abada Editores.
- Xavier, I. (2008): *El discurso cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

Enseñanza de guion: un desafío académico

Script teaching: an academic challenge

Rosa Matilde Teichmann y Marianela Constantino

Rosa Matilde Teichmann
rosateichmann@yahoo.com.ar

Departamento de Artes Audiovisuales
Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Marianela Constantino
kostia_mari@hotmail.com

Departamento de Artes Audiovisuales
Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Resumen

El artículo reflexiona acerca de la problematización de nuestro objeto de estudio y enseñanza dentro de la Cátedra de Guion I de la Facultad de Bellas Artes. Porque problematizando, también pretendemos formar guionistas, que puedan ver más allá del canon, observando al guion como sustento narrativo y estético de una creación audiovisual y como objeto en permanente transformación. A su vez, el desafío de la Cátedra, es desarrollar sujetos/investigadores/artistas, posicionados frente a la realidad con conciencia crítica y una mirada transformadora sobre ella.

The article reflects on the questioning about our object of study and teaching, within the Chair Guion I, in the Faculty of Fine Arts. By asking questions, we also intend to form script writers, who can see further from the canon, considering the script as a narrative and aesthetic structure of audiovisual creation and as an object of constant transformation. At the same time, the challenge of the Chair is to develop students / researchers / artists, facing reality with a critical conscience and a transforming view of it.

Palabras clave: guion – educación – universidad - desafíos
script – education – university - challenges

En este artículo presentamos una reflexión acerca de la concepción que la Cátedra Guion I de la Carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, sostiene acerca de su objeto de estudio y enseñanza. También pretendemos observar el vínculo estrecho entre dicha concepción y la propuesta pedagógica abordada específicamente dentro del contexto académico.

Para dar cuenta de la propuesta, realizaremos un breve análisis de carácter narrativo-estético, del comienzo de una película, que operará como disparador de una serie de reflexiones sobre lo que la Cátedra considera, aborda el guion, al que define como el relato audiovisual que propone el diseño narrativo-estético de una película. Reflexiones que remiten a lo que plantean Jean Claude Carriere y Pascal Bonitzer: “Un guion es ya la película (...) Pues el guion cinematográfico es la primera forma de una película. Debe imaginarse, verse, oírse, componerse y por consiguiente escribirse como una película” (Carriere y Bonitzer, 1991:14). Pero, el guion es paradójico: si bien es la película en un sentido, no lo es, en otro. Materialmente, no lo es. Si lo fuera completamente, se le restaría importancia a la fundamental labor autoral del director. O por lo menos, en la mayoría de los casos.

Concepción de guion

La película elegida constituye un ejemplo no habitual.

Porque nos interesan los desafíos, las provocaciones que permitan aperturas, tanto reflexivas como sensibles respecto de la narrativa audiovisual.

Porque nos interesa concebir la educación desarrollando conciencia crítica que problematice la realidad.

Porque nos interesa empezar a mirar desde lugares distintos a los establecidos canónicamente desde los centros del poder.

Desafíos.

En este artículo, al igual que en nuestras clases, en función, sobre todo, de permitir al estudiante el acercamiento a otro modo de concebir el cine, el arte y el mundo.

Así, adherimos a Paulo Freire:

“Cuanto más se problematizan los educandos, como seres en el mundo y con el mundo, se sentirán mayormente desafiados. Tanto más desafiados cuanto más

obligados se vean a responder al desafío. Desafiados, comprenden el desafío en la propia acción de captarlos. Sin embargo, precisamente porque captan el desafío como un problema en sus conexiones con otros, en un plano de totalidad y no como algo petrificado, la comprensión resultante tiende a tornarse crecientemente crítica y, por esto, cada vez más desalienada” (Freire:1980;92)

Tomamos como ejemplo, entonces, la película colombiana “La tierra y la sombra” de César Augusto Acevedo (2015) que adscribe a lo que llamamos modalidad narrativa contemporánea⁸, porque nos permite llevar adelante esa problematización, que abre a la conciencia crítica, y que ofrece la posibilidad de mirar desde un lugar diferente al canónico no solo el cine sino también el universo social. Porque nos permite pensar cuáles son los límites de la autoría, en el proceso de construcción narrativa que implica una producción audiovisual, en particular de ficción. Porque nos permite ofrecer al estudiante una mirada global frente al hecho estético, saliéndonos de los límites dogmáticos con los que frecuentemente se enseña a escribir un guion.

El plano uno de la película referida dura dos minutos. Es un encuadre fijo, donde se observa, en un plano general largo, el avance de un personaje hacia cámara, interrumpido por la aparición de un gran camión que se aproxima desde atrás y que lo lleva a refugiarse en una plantación que se encuentra a la vera del camino. Una vez que el camión pasa, dejando una gran polvareda en el ambiente, el hombre continúa su camino hasta salir de cuadro. Nos preguntamos qué decisiones que involucran aspectos realizativos, pertenecen al ámbito de lo estrictamente guionístico, y cuáles pueden haberse tomado en la fase de la producción y realización de la película. En este sentido, no es de nuestro interés adivinar o demostrar qué es lo que ha sucedido en la realidad y en particular con esta película, sino simplemente, como mencionamos anteriormente, plantear nuestra concepción sobre el guión y su importancia dentro del proceso de construcción de una obra.

Observamos entonces, en primer lugar, que el encuadre deliberadamente general, coloca al personaje a una distancia muy considerable del espectador, generando así una perturbación inicial en éste, al no poder distinguir con claridad de quién se trata. Esa distancia no es azarosa. El guionista busca generar, justamente, la sensación de distancia, que es la que producirá entre este personaje y su familia, al momento de reencontrarse con ella, después de una gran ausencia. Entonces, distancia que involucra ausencia. Pero al mismo tiempo, la ubicación específica de la cámara, llama a interpretar la escena como una espera. Los espectadores que compartimos el punto de vista de la cámara, estamos sujetos a la espera del avance del personaje hacia nosotros. La modalidad narrativa a la que adscribe esta película, requiere de un uso muy preciso de los recursos narrativo-estéticos, porque uno de sus objetivos es generar fuerte impronta emocional en el espectador, no solo a tra-

⁸ Véase el artículo de Rosa Teichmann (2012) “Prologue. Una aproximación a la narrativa contemporánea en relación con el cine clásico.”

vés de las acciones y palabras de los personajes, sino, más precisamente, a través de los recursos específicos que el lenguaje audiovisual pone al servicio de la narración. La sugereencia, es aquí más importante que la explicitación, y contribuye a que el espectador necesite completar aquello que deliberadamente no se le facilita. De modo que ¿no deberíamos cuestionar que la elección del encuadre, no es patrimonio exclusivo del realizador sino que puede ser un requerimiento narrativo, *sugerido* ya desde el guion?

En segundo lugar, la cámara está fija. Se produce una situación contradictoria: fijeza en la cámara y movilidad en el personaje. Esa fijeza, estará en consonancia con aquello que el personaje va a encontrar: una realidad que no cambia, una situación social que no contribuye a la movilidad sino al estancamiento de las personas, que no pueden progresar, porque se les impide que trabajen dignamente. Estos dos polos antitéticos, se verán reflejados a lo largo de toda la película, y recibirán un remate narrativo y conceptual, en un final desolador, donde el personaje de Alicia quedará “fijado” en el paisaje, vacío de afectos y de posibilidades vitales. Fija como una muerta en vida. De manera tal que, la insistencia que plantea la película en trabajar constantemente el plano fijo, no es casual, y responde a un sentido que el guionista debe haber sugerido en la descripción de la escena. Entonces, ¿se puede escribir un guion transgrediendo las pautas canónicas con el fin de lograr una narración coherente planteando ya aspectos realizativos y estéticos, tales como un *plano fijo*?

En tercer lugar, la duración. Esta temporalidad, que sostiene el tiempo real, que pretende involucrar al espectador en ese devenir, acentúa el estancamiento, tanto de la situación social como familiar, y que, por lo tanto, perturba, incomoda. El espectador acostumbrado al dinamismo temporal de la narrativa tanto clásica como comercial, necesariamente percibirá un cierto malestar visual. Consideramos que ese es el propósito básico de la escena, agudizado también por la única acción que resalta en la misma: el pasaje raudo del camión levantando la polvareda que obliga a Alfonso a refugiarse entre las cañas. Entonces, ¿es posible escribir el estancamiento temporal? ¿Se puede hacer durar una escena sin que, necesariamente, una página de guion equivalga a un minuto de película, tal como indica la regulación establecida al respecto?

En cuarto lugar, la sonoridad. El plano sólo trabaja el sonido ambiente de la zona, donde el silencio tiene valor, pesa, porque es un mundo de gente que habla poco, que ya no tiene palabras por decir, que se está vaciando no sólo de palabras sino de personas. ¿Puede un guion avanzar sin palabras, o con pocas palabras o vaciar a las palabras de su sentido?

Un plano general largo, fijo, que dura dos minutos, donde no se producen hechos significativos, pero que, tal como analizamos, está pregnado de connotaciones, producto de la combinatoria de recursos lingüísticos audiovisuales: De acuerdo a nuestra visión, estos recursos ya

fueron pensados, planteados y sugeridos desde la concepción primera de la película, es decir, ya fueron concebidos desde el guion.

Las preguntas anteriores, de carácter retórico, abren a más preguntas, como brotes que germinan generando así una estructura rizomática que nos induce a conclusiones provisorias y coyunturales, pero útiles para el contexto de reflexión sobre la identidad del proceso de escritura guionística.

Ponemos en discusión, así, la concepción tradicional que proviene de la industria cinematográfica, sobre todo la que ancla en los parámetros fordistas que dominaron y siguen dominando ese contexto, que deposita en el guion solo el objetivo de construcción de la historia, de la fábula (de allí la denominación de *guion literario*), posponiendo para la etapa realizativa la concepción estética de la película, resultando entonces, una visión un tanto mecanicista sobre el proceso creativo.

Consideramos que es deseable buscar la manera de transmitir la complejidad de la temporalidad, que involucra no solo un tiempo, sino tres². Aparecen aquí, para repensar la categoría temporal, las reflexiones del cineasta tailandés Apichatpong Weerasethakul³, que explica que sus películas, que pueden durar hasta más de dos horas, muchas veces tienen guiones de treinta páginas. La explicación es que la temporalidad extendida, la fijeza de la cámara, generan atmósferas que el cineasta quiere lograr y para ello, no tiene problema en *explicar* esos estados anímicos que pretende sean percibidos por el espectador. Es decir, contradice el canon. Explica. No describe.

Pensamos, igualmente, que podría generarse la situación opuesta, y sería igualmente válida. El cine de modalidad narrativa contemporánea, sobre todo, aprovecha muchas veces los recursos lingüístico-realizativos en pos de construir sentidos, que van más allá de la literalidad de las palabras o las acciones.

Entonces, desde estas reflexiones avanzamos hacia una concepción del guión no dogmática, dado que, siendo el sustento narrativo y estético de una creación audiovisual su escritura no puede ser un hecho fijo, estable, inmutable, sino que debería responder a los requerimientos y necesidades de cada obra artística, de cada proceso creativo. Justamente por esto, consideramos junto con Francis Vanoye que el “guión es un proceso de elaboración del relato cinematográfico que pasa por diferentes estadios, desde la idea primera hasta el script final (...) El guión es todo lo que se escribe antes, durante o con vistas a la elaboración de una película” (Vanoye, 1996:13).

² Tiempo de la historia, tiempo del relato, tiempo de la narración.

³ workshop que ofreció en el marco del *Festival 4+1* que organizó la Fundación MAPFRE, en noviembre de 2010 en el MALBA

Es necesario aclarar también, que la propuesta sostenida es acorde con el modo en que muchos guiones se presentan actualmente, ya no destinados al director de la película como su primer lector, sino al *lector de guiones*, personaje que intermedia la relación creativa con la productiva. De modo que, la lectura, apunta a ser más sugerente, atrapante, impactante e interesante aún. Se escribe no sólo para el director, el productor, la instancia dadora de subsidios. Se escribe para una persona con dominio y conocimiento de la escritura audiovisual, en el ámbito de la producción industrial. (Raynauld, 2014).

Pero fundamentalmente, se escribe para un espectador.

Enseñanza de guion

*Nadie educa a nadie, nadie se educa a sí mismo,
los hombres se educan recibiendo ideas unos de
otros, mediatizados por el mundo en el que viven.*

PAULO FREIRE, 1975

¿En qué mundo vivimos? Sería absurdo intentar responder a esta pregunta en este espacio. Sí podemos preguntarnos ¿en qué Universidad educamos? ¿En qué Facultad? ¿En qué Cátedra? La respuesta es simple y contundente: en una universidad pública, abierta, gratuita, democrática, que alberga no solo a estudiantes nativos sino también de diversos países de América Latina, una universidad inclusiva que da cuenta de un perfil integracional, “recibiendo ideas unos de otros”. Y agregamos: en una Facultad de Artes, que pretende la formación de estudiantes que reconozcan al arte como una construcción humana, que al decir de Marta Zátanyi, permita pensarlo como un “objeto de goce y estudio, cuya aprehensión está balanceada entre sentir, percibir y saber” (Zatonyi, 2007:9) En una Cátedra donde el aprendizaje se concibe como proceso que involucra no sólo la apropiación del conocimiento específico, sino el desarrollo de la conciencia crítica, el entrenamiento perceptivo, y la adhesión sensible. Un proceso que intenta ser dinámico, interactivo y participativo a la vez.

Formar artistas es posible, si entendemos al arte, también, como un modo de intervención social, cultural, estética y política en la realidad. Así observamos que concebir una película como un proceso de trabajo intenso, de búsqueda permanente, de recorrido sinuoso, no sólo involucra el acceso a un conocimiento y una práctica, que puede dar resultados conceptualmente valiosos, sino también a un proceso de introspección profundo en pos del encuentro de respuestas no sólo creativas sino también emocionales y personales. También creemos que ese proceso de trabajo intenso, permite el acceso a la percepción y posterior toma de conciencia del mundo socio histórico que nos rodea. En definitiva, Universidad, Facultad, Cátedra, Guion, trabajamos con objetivos comunes: abrir trayectos, mostrar opciones, sugerir espacios de reflexión como de debate grupal, estimular las capacidades creativas innatas reales que

todo ser humano posee, respetando tiempos, pero también, educando hacia la responsabilidad, que es la que traerá como consecuencia, junto a todo el conjunto de propuestas, un profesional creativo, reflexivo, participativo socialmente, comprometido y libre.

En nuestro territorio de trabajo, partimos de una primera consigna en función de llevar adelante el trabajo docente: no existen talentos ni privilegiados. Todos los estudiantes pueden desarrollar su creatividad y escribir una historia para poder ser desarrollada audiovisualmente. Lo que es necesario, es encontrar el modo de, no solo estimular la creación, sino hacer comprender la importancia fundamental de llevar a cabo ese proceso dentro de un entorno académico, que necesariamente involucra el suministro de una cantidad de insumos teórico-conceptuales, que amplían, estimulan y desarrollan no sólo la creatividad sino el horizonte de expectativas culturales de los estudiantes. “Hay que entrenar la imaginación como si fuera un músculo” (Carriere y Bonitzer, 1991: 48). Premisa que recorre la trayectoria de la cursada del estudiante de guion. Para esto también, promovemos una actitud de investigación constante. El guionista, además de un cineasta, es también un investigador, ya que cuanto más amplio sea su mundo, su universo simbólico, mayores posibilidades creativas tendrá.

Conclusión

Partimos de una búsqueda de la identidad del guion como sustento de una producción audiovisual, y observamos la necesidad de un desarrollo de sus potencialidades estéticas, que le confieran mayor sentido narrativo y re-signifiquen así el proceso de escritura, tendiendo a vincularlo más estrechamente con la realización futura. De este modo, desde una concepción del guion más abierta, menos dogmática y más crítica, estimulamos hacia nuevos recorridos que puedan generar distintos modos de contar, que no siempre se aferren a los modelos establecidos, sino que logren superaciones enriquecedoras.

Continuamos planeando una concepción crítica del aprendizaje del guion, ya que si bien no podemos eludir modos de producir escrituras que respondan a la convención, apelamos a una revisión de lo modélico, analizando el contexto de producción de esos paradigmas, su funcionalidad y sus intereses tanto narrativos como extra-narrativos (¿Qué hay por detrás de una narrativa que maneja siempre el mismo patrón y ofrece la misma fórmula? ¿Qué intereses extra-diegéticos, de carácter netamente ideológico, se juegan en la concepción y en la realización de un producto audiovisual?)

Intentamos, demostrar entonces que desde el espacio áulico, hacemos tomar conciencia de las distintas y profundas capas de sentido que reviste un producto estético. De este modo, creemos, también, logramos hacer pensar en otros modos, otras dimensiones escriturales, más libres y desconectadas de parámetros pre-establecidos. Más auténticas.

Y concluimos planteando que, en el ámbito académico de una Universidad Pública, el espacio que facilita y favorece este tipo de abordaje pedagógico de la enseñanza del guion, no solo se forman profesionales, sino sujetos/investigadores/artistas, posicionados críticamente frente a la realidad. Sobre todo nuestra realidad latinoamericana. Con intereses, necesidades, proyectos comunes y a la vez diversos; con la capacidad de analizar y problematizar tanto el conocimiento, como su propia práctica artística. Sobre todo y en nuestro ámbito, guionistas y realizadores capaces de proponer y construir nuevas miradas, nuevas modalidades narrativas, que amplíen el universo de posibilidades estéticas y transformadoras de la realidad, en una búsqueda de un arte propio y comprometido.

Ese es nuestro desafío.

Referencias bibliográficas

- Carriere, J. C. y Bonitzer, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Paidós: Barcelona.
- Freire, P. (1975). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI: Madrid.
- MDZ on line. (2013). Diario de Mendoza. Recuperado de <http://www.mdzol.com/nota/456858/>
- Raynauld, I. (2014). *Leer y escribir un guión*. La marca editora: Buenos Aires.
- Teichmann, R. M. (2012). "Prologue. Una aproximación a la narrativa contemporánea en relación con el cine clásico". *Revista Arkadin (4)* pp.34-41. La Plata: Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Paidós: Buenos Aires.
- Zatonyi, M. (2007). *Arte y creación. Los caminos de la estética*. Capital intelectual: Buenos Aires.

Bibliografía ampliatoria

- Arella, P. y Sanguine, T. (2005). *Al final del arco iris*. Buenos Aires, Ediciones cinescuela.
- Baiz Quevedo, F. (1998). *Nuevos instrumentos para la escritura de guión*. Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.
- Busquier, C. (2004). *Escribimos cine*. Buenos Aires: La Crujía ediciones.
- De Felipe, F. (1999). *Joel y Ethan Coen. Barton Fink. Estudio crítico*. Buenos Aires: Paidós.
- Del Rey Reguillo, A. (2002). *Orson Welles. Ciudadano Kane. Estudio crítico*. Buenos Aires: Paidós.
- Hunt, R. E. et al. (2010). *Bases de cine: Guión*. Barcelona: Parramón Ediciones S.A.
- Ickowicz, L. I. (2008). *En tiempos breves*. Buenos Aires: Paidós.
- Machalski, M. (2006). *El guión cinematográfico. Un viaje azaroso*. Buenos Aires: Catálogos.
- Martin, A. (2008). *¿Qué es el cine moderno?* Santiago de Chile: Uqbar editores.
- Oubiña, D. (2009). *Entrevista a Lucrecia Martel*. Buenos Aires: Picnic editorial.
- Parent-Altier, D. (2005). *Sobre el guión*. Buenos Aires: La marca.
- Piglia, R. (2000). "Tesis sobre el cuento" en *Formas breves*. Buenos Aires: Anagrama.
- Senna, O. (2003). "Existen más misterios entre la palabra y la imagen de los que suele suponer nuestra vana filosofía (Notas sobre el aprendizaje y la enseñanza del guión)" en *Así de simple* (compilado). Barcelona: EICTV-Olleros&Ramos.
- Stam, Robert, Burgoyne, Robert, Flitterman-Lewis, Sandy (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Tirard, L. (2005) *Lecciones de cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Vanoye, F. (2005). *Récit écrit. Récit filmique*. Paris : Armand Colin Cinema.

Las autoras

Teichmann, Rosa Matilde

Profesora en Letras egresada de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la UNLP. Profesora Titular Ordinaria con semi-dedicación de la Cátedra de Guion I, Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Profesora del Departamento y la Maestría en Guion de la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba. Profesora de las asignaturas "Producción audiovisual", "Proyectos artísticos y culturales en contextos diversos III", Espacio de Integración Artística III, Lenguaje cinematográfico y Espacio de Integración Audiovisual en Bachillerato de Bellas Artes, UNLP. Investigadora clase III. Integrante de proyectos de investigación enmarcados en el Programa de Incentivos del Ministerio de Educación y Cultura de la Nación desde el año 2008. Realizadora audiovisual. Documentalista.

Constantino, Marianela (colaboradora)

Profesora en Comunicación Audiovisual egresada de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Profesora Adjunta interina de la Cátedra de Guion I, Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Profesora de Análisis cinematográfico en el Programa de Educación Permanente para Adultos Mayores, Facultad de Humanidades de la UNLP. Ex co-organizadora y Programadora del Festival de cine sobre diversidad sexual y género Espacio Queer. Realizadora documentalista. Integrante del Consejo editor de la revista digital La Cueva de Chauvet.

Teichmann, Rosa

Escribir guión : proceso creativo y reflexivo de construcción narrativa audiovisual / Rosa Teichmann ; Marianela Constantino ; contribuciones de Ana Kancepolsky Teichmann. - 1a ed . - La Plata : Universidad Nacional de La Plata ; La Plata : EDULP, 2018.
Libro digital, PDF - (Libros de cátedra)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-950-34-1723-2

1. Guión. 2. Narrativa. 3. Creatividad. I. Constantino, Marianela II. Kancepolsky Teichmann, Ana, colab. III. Título.
CDD 791.43

Diseño de tapa: Dirección de Comunicación Visual de la UNLP

Universidad Nacional de La Plata – Editorial de la Universidad de La Plata
47 N.º 380 / La Plata B1900AJP / Buenos Aires, Argentina
+54 221 427 3992 / 427 4898
edulp.editorial@gmail.com
www.editorial.unlp.edu.ar

Edulp integra la Red de Editoriales Universitarias Nacionales (REUN)

Primera edición, 2019
ISBN 978-950-34-1723-2
© 2019 - Edulp

S
sociales


Editorial
de la Universidad
de La Plata



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA