

Narrativa audiovisual

Estrategias y recursos

Fernando Canet
Josep Prósper



Narrativa audiovisual

Estrategias y recursos

Consulte nuestra página web: www.sintesis.com
En ella encontrará el catálogo completo y comentado



Narrativa audiovisual

Estrategias y recursos

Fernando Canet
Josep Prósper



Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

© Fernando Canet
Josep Prósper

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34 - 28015 Madrid
Teléf.: (91) 593 20 98

ISBN: 978-84-995823-9-9

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

PREFACIO

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN A LA NARRACIÓN

1.1. Una historia mínima

1.2. La tríada de Genette: historia, narración y relato

1.3. Los agentes del discurso: instancias que participan en la enunciación

1.3.1. Autor y lector real

1.3.2. Narrador y narratario

1.3.3. Autor y lector implícito

1.4. Dos modos de narración: mimesis o diégesis

1.5. El grado de autoconciencia de un relato

1.5.1. La metalepsis narrativa

1.5.2. Un ejercicio de reflexividad: estructura especular

1.6. El universo diegético

1.7. A modo de cierre: un viaje por El ladrón de orquídeas

CAPÍTULO 2: CONTENIDOS DE LA HISTORIA: SUCESOS Y EXISTENTES

2.1. Introducción y concepto

2.2. Sucesos: acciones y acontecimientos

2.2.1. Sucesos: núcleos y satélites

2.2.2. Peripencias: estructurales y de apoyo

2.2.3. Anagnórisis: reconocimiento

2.2.4. Cambio de fortuna: mejoramiento o empeoramiento

[2.2.5. La intención es el origen de la acción y la consecuencia el resultado de la misma](#)

[2.2.6. Las dificultades generadoras de conflictos](#)

[2.3. Existentes: personajes y escenarios](#)

[2.3.1. La evolución de la noción de personaje](#)

[2.3.2. La construcción del personaje](#)

[2.3.3. La transformación del personaje](#)

[2.3.4. El personaje clásico y el personaje moderno](#)

[2.3.5. El escenario como existente](#)

[CAPÍTULO 3: LA ESTRUCTURA](#)

[3.1. Introducción y concepto](#)

[3.2. Leyes que gobiernan la relación entre los sucesos: la temporalidad y la causalidad](#)

[3.2.1. Diferentes tipos de causalidades: personal e impersonal](#)

[3.3. La estructura en tres actos](#)

[3.3.1. Primer acto o planteamiento](#)

[3.3.2. Segundo acto o desarrollo](#)

[3.3.3. Tercer acto o desenlace](#)

[3.3.4. Número de actos y su duración](#)

[3.4. Diferentes tipos de estructura](#)

[3.4.1. Monograma](#)

[3.4.2. Multigrama](#)

[3.5. La temporalidad como criterio a la hora de estructurar el relato](#)

[3.5.1. Desviaciones temporales motivadas por la subjetividad del personaje](#)

3.5.2. Perversiones temporales: la construcción de estructuras no lineales

CAPÍTULO 4: EL PUNTO DE VISTA Y LA VOZ NARRATIVA

4.1. Diferencias y relaciones entre el modo y la voz

4.2. El punto de vista: la perspectiva narrativa

4.2.1. Focalización y ocularización

4.2.2. Profundidad de la narración: objetividad y subjetividad

4.2.3. Alcance de la narración: limitado e ilimitado

4.3. La voz del narrador y su oyente el narratario

4.3.1. Nivel narrativo: extradiegético e intradiegético

4.3.2. Según la relación que tiene el narrador con la historia: homodiegético o heterodiegético

4.3.3. Cuatro tipos de narradores

4.3.4. La persona de la voz

4.3.5. El tiempo de la voz

4.3.6. Vías de expresión del narrador

4.4. La generación de expectativas en el espectador

4.4.1. Un proceso dinámico: satisfacción o inversión de expectativas

4.4.2. Gag repetitivo

4.4.3. El sorprendido es el personaje

4.4.4. Personaje y espectador son sorprendidos

4.4.5. Subrayar para distraer. El Hareng-saur y el Mac Guffin

4.4.6. El no subrayado: la implantación

4.4.7. Generación de expectativas a través del modo condicional

[4.4.8. Efecto de primacía](#)

[4.4.9. Información transtextual como fuente de generación de expectativas](#)

[CAPÍTULO 5: LA DIVISIÓN DEL SABER NARRATIVO](#)

[5.1. Tres tipos modales: igualdad, inferioridad y superioridad](#)

[5.2. Alteraciones en la modalización: paralipsis y paralepsis](#)

[5.3. Sorprenderse con el personaje, saber más que éste o una fórmula mixta](#)

[5.3.1. Relato localizado e igualdad de saber en la novela negra](#)

[5.3.2. Una fórmula mixta: suspense y sorpresa](#)

[5.4. Narración comunicativa: el espectador sabe más que cualquier personaje](#)

[5.4.1. Historias de enredos](#)

[5.4.2. Un segmento cargado de suspense](#)

[5.4.3. Relato con punto de vista variable: monoscópico o poliscópico.](#)

[5.5. El saber inferior: retraso y ocultación de la información](#)

[5.5.1. La suspensión del desenlace de una acción](#)

[5.5.2. Una laguna informativa en el presente narrativo](#)

[5.5.3. Estrategias para retrasar las respuestas a las preguntas formuladas](#)

[5.5.4. El pasado oculto del personaje](#)

[5.5.5. Lo que se oculta es la identidad del personaje en el presente](#)

[5.5.6. La narración silencia las intenciones del personaje](#)

[5.5.7. A modo de cierre: Ser o no ser de Lubitsch](#)

[CAPÍTULO 6: EL TIEMPO](#)

[6.1. Concepto de tiempo narrativo](#)

6.2. La duración temporal

6.2.1. Tiempo reducido

6.2.2. La expansión temporal

6.2.3. Tiempo equivalente

6.3. Orden

6.3.1. Orden temporal: introducción y concepto

6.3.2. La representación temporal

6.4. La frecuencia

CAPÍTULO 7: EL ESPACIO AUDIOVISUAL

7.1. Concepto de espacio audiovisual

7.2. El plano

7.2.1. Planos simples o compuestos

7.2.2. Escalaridad

7.2.3. Según el procedimiento de trabajo

7.2.4. Según la altura, angulación y nivel de cámara

7.2.5. Según el ángulo de toma respecto al sujeto

7.2.6. Según la distancia focal del objetivo

7.2.7. Planos estáticos o móviles

7.2.8. Planos objetivos y subjetivos

7.2.9. Planos diegéticos y no diegéticos

7.2.10. Según su duración temporal

7.3. Espacio en campo y fuera de campo

7.4. Construcción del espacio audiovisual

7.4.1. El espacio en el plano

7.4.2. Espacio del montaje

7.4.3. Espacio y sonido

CAPÍTULO 8: LA ARTICULACIÓN ESPACIO-TEMPORAL: EL MONTAJE

8.1. Introducción y concepto

8.2. Toma de imágenes en continuidad, bloques o plano a plano

8.2.1. Toma de imágenes en continuidad

8.2.2. Toma de imágenes por bloques

8.2.3. Toma de imágenes plano a plano

8.3. Transiciones entre planos

8.3.1. Transiciones físicas

8.3.2. La transición como elemento de continuidad y expresivo

8.4. Montaje interno y montaje externo

8.5. Continuidad y discontinuidad en el relato audiovisual

8.5.1. Concepto de continuidad

8.5.2. Tipos de continuidad

8.5.3. El eje

8.5.4. Recursos básicos del sistema de continuidad

8.5.5. La discontinuidad en el relato audiovisual

8.6. Tipos de montaje según la presentación de las acciones

8.6.1. Sin fragmentar la pantalla

8.6.2. Fragmentando la pantalla

CAPÍTULO 9: ASPECTOS FORMALES EN LA ESCRITURA: EL GUIÓN.

9.1. Introducción y concepto

9.2. Fases del guión

9.2.1. Idea y argumento

9.2.2. Sinopsis

9.2.3. Mapa de tramas

9.2.4. Escaleta

9.2.5. Tratamiento

9.3. El guión: formatos y modelos

9.3.2. La secuencia

9.3.3. Indicaciones y aspectos formales

9.4. Un ejemplo de guión: El antojo

APÉNDICE

BIBLIOGRAFÍA

PREFACIO

Este libro, como su título indica, tiene como pretensión ofrecer al lector un elenco de estrategias y recursos útiles para la narración de una historia. Así pues, el enfoque del libro es eminentemente práctico, escrito desde el punto de vista del autor que tiene la necesidad y la inquietud de trazar un discurso narrativo, que da cuenta de una historia basada en hechos reales o íntegramente imaginada por él. Todas las recomendaciones aptas para la práctica narrativa que se ofrecen en este libro proceden tanto del estudio concienzudo de relatos de diferente índole, como de la experiencia profesional investigadora y docente de los propios autores del mismo, pasando por las aportaciones ya realizadas previamente por un número significativo de teóricos, que tuvieron en la narratología, como teoría de los textos narrativos, su objeto de estudio. Por tanto, el carácter del libro no sólo es práctico sino que su lectura también invita a la reflexión teórica, buscando en la convergencia entre ambas vertientes, la praxis y la teoría, el camino perfecto para el aprendizaje por parte del lector de los mecanismos narrativos necesarios para la articulación del proceso discursivo que tendrá como resultado la creación de un relato.

Las aportaciones teóricas a las que se han hecho referencia en el párrafo anterior se traducen en aquellos libros considerados fundacionales de la narratología como disciplina, y que fueron escritos principalmente durante la década de los sesenta y setenta del siglo pasado. Entre otros, hay que agradecer las aportaciones teóricas realizadas en este período por Genette, Greimas, Bremond, Todorov, Barthes, Benveniste, Metz, Prince y Chatman. Anteriores a estos teóricos hay que mencionar las aportaciones que en los años veinte hicieron los formalistas rusos encabezados por Propp. Durante esa época e incluso unas décadas antes, es decir, a finales del siglo xix y principios del xx, en otro ámbito geográfico, también tuvo su relevancia la rica tradición anglo-americana liderada por James, Lubbock y Booth. Y si se prosigue el camino hacia atrás se llegará a los dos textos que pueden ser considerados como los dos pilares fundamentales de la narratológica, por una parte, la Poética de Aristóteles, y por otra, La República de Platón.

En la mayoría de las ocasiones estos textos fundacionales fueron pensados para el estudio de relatos literarios, pero no por ello dejan de tener su interés para el análisis y la creación de relatos de otra índole. Ahora bien, siempre y cuando se realicen las adaptaciones lógicas a las características particulares que definen cada medio de expresión. Hay que tener presente que el estudio del relato puede ser abordado desde una doble perspectiva: la temática o de contenido y la expresiva o modal. Esta distinción ya fue realizada en 1968 por Metz en su famoso artículo sobre la "Gran Sintagmática".

La primera vertiente, la temática o de contenido, se centra en las estrategias narrativas capaces de explicar la creación de un relato independientemente del medio en que éste es

expresado. Así, este tipo de acercamiento busca detectar y aislar formas universales de organización narrativas. Para Stam (1999: 92), esta vertiente constituye la visión canónica del análisis del relato, "que se ocupa de las características estructurales o las regularidades que todas las formas narrativas tienen en común". Por su parte, Bremond escribió en 1964 que cualquier historia puede ser narrada en diferentes formas expresivas sin perder ninguna de sus principales propiedades: "el sujeto de una historia debería servir como argumento para un ballet, una novela puede ser adaptada a un escenario o a una pantalla, alguien puede volver a contar en palabras una película a alguien que no la haya visto".

Por el contrario, la segunda, la formal o modal, se preocupa sobre todo de la forma de expresión con la que una historia puede ser narrada. Por tanto, para esta vertiente, el medio expresivo seleccionado tiene mucha relevancia a la hora de determinar las características que definen el propio proceso discursivo. Obviamente, el interés de este libro se centra principalmente en la manifestación audiovisual, por lo que desde el punto de vista formal el interés se dirige fundamentalmente a la exploración de las estrategias que permitan la creación de un relato audiovisual. Ahora bien, el objetivo de este libro no se reduce únicamente a esta vertiente, sino que se propone un acercamiento al relato desde la doble perspectiva comentada, por lo que el lector del libro podrá conocer tanto estrategias y recursos específicos para la creación de relatos audiovisuales, como estrategias más generales que pueden ser útiles para la construcción de relatos de cualquier tipo, con independencia del medio de expresión seleccionado para tal propósito.

Por lo que respecta a los ejemplos analizados en este libro, cabe decir que éstos proceden en su gran mayoría del medio cinematográfico. Esto no debe extrañar ya que con el cine, y su surgimiento allá por finales del siglo XIX, nació el relato visual en movimiento, en primer lugar, y tras la llegada del cine sonoro, el relato audiovisual. Por consiguiente, es el cine el medio que permitió la aplicación de las estrategias narrativas procedentes de otras artes, principalmente de la novela decimonónica, al lenguaje audiovisual y, por tanto, ha sido el medio que ha facilitado el nacimiento y desarrollo de la narrativa audiovisual. Ahora bien, los ejemplos propuestos no sólo se reducen al medio cinematográfico, sino que también se han tenido en cuenta otro tipo de relatos audiovisuales como es el caso de las series televisivas. La inclusión de este tipo de relato audiovisual se justifica, entre otros, por dos motivos: en primer lugar, por sus características diferenciales con respecto a las películas, y en segundo lugar, por la relevancia actual que este tipo de formato está teniendo en el sector audiovisual.

En todos los casos, los ejemplos propuestos provienen tanto de los orígenes como de la narrativa audiovisual más contemporánea. Así pues, en este libro el lector podrá encontrar ejemplos de relatos audiovisuales tanto de la primera década del siglo anterior como de la primera del siglo XXI, pasando por la narrativa clásica de los años treinta,

cuarenta y cincuenta y la llegada de la modernidad y las nuevas olas en los sesenta. En el Apéndice se ofrece un listado exhaustivo que incluye todos los relatos citados. Este listado no sólo recoge los ejemplos audiovisuales analizados, sino también los ejemplos literarios citados o comentados.

Por lo que se refiere a la estructura del libro, éste comienza con un capítulo inaugural que pretende explicar los conceptos clave que el lector deberá manejar si quiere enfrentarse a la narración de una historia. Así, se habla de lo que significa el acto de narrar, qué aspectos son los que caracterizan una historia como mínima, las características que definen un texto como narrativo, así como las particularidades que describen un relato.

Por su parte, el segundo capítulo tiene como objetivo dar cuenta de los contenidos que forman una historia, es decir, abordar las características que definen la materia prima con la que el autor elaborará el proceso discursivo que tendrá como resultado el relato. Para ello, se propone la diferenciación que Chatman hace entre sucesos y existentes, dividiendo los primeros en acciones y acontecimientos, y los segundos en personajes y escenarios.

Toda narración supone un proceso discursivo, donde alguien enuncia y, a su vez, alguien recibe lo enunciado. Este proceso o procedimiento implica una forma o modo de representación de los contenidos de la historia en el relato. Así, si los contenidos de la historia, vistos en el capítulo anterior, dan respuesta al qué se narra, el discurso, y las estrategias que lo desarrollan, responden al cómo hacerlo. En el tercer capítulo, se inicia el camino que traducirá los contenidos de la historia a un discurso donde éstos serán enunciados, para ello se aborda, en primer lugar, cómo los elementos de la historia pueden ser organizados y ordenados mediante el desarrollo de la estructura del relato.

A partir del cuarto capítulo, el discurso como proceso narrativo adquiere todo su protagonismo. La explicación de las estrategias y recursos que el autor puede articular para generar el discurso narrativo comienza su trayecto abordando el "punto de vista", entendido éste como la instancia a través de la cual se comunica la información de la historia. Así mismo, en este capítulo, también se explica la función de la voz narrativa y los diferentes tipos de narradores que el autor puede articular como recurso comunicativo.

En el capítulo quinto, el interés se centra especialmente en la relación informativa que mantiene el espectador con respecto al personaje. Esta relación permite desarrollar diferentes modos de representación, obteniendo con ello una variedad de formas narrativas que provocarán efectos diferentes en el espectador. Esta relación entre la información que conoce el espectador y el personaje a lo largo del relato se conoce como

la división del saber.

El sexto capítulo se centra en el tiempo, categoría básica de todo relato ya que la narratividad exige una estructura temporal. Todo conjunto de sucesos implica un tiempo de desarrollo, un tiempo cronológico y un número de veces en que tiene lugar. Por lo tanto, a través del tiempo se controla el flujo informativo que recibe el espectador a partir de tres aspectos: la duración, el orden y la frecuencia que se establecen a partir de las relaciones entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso.

El espacio audiovisual se aborda en el séptimo capítulo. Una narración audiovisual es un conjunto de fragmentos de espacio que se suceden unos a otros en el tiempo. El estudio del espacio audiovisual en los relatos debe conducir tanto a entender su significado como a permitir identificar los procedimientos de construcción. Por tanto, en este capítulo se exponen un conjunto de ideas teóricas sobre la concepción del espacio en la narrativa audiovisual, así como toda una serie de nociones fundamentales sobre las técnicas y los procedimientos utilizados para la representación del espacio audiovisual, los usos más comunes y las principales utilidades que tienen.

Una vez estudiados el tiempo y el espacio, es absolutamente necesario abordar cómo estas variables narrativas son articuladas para construir el relato audiovisual, siendo este tema, la articulación espacio-temporal, el motivo del octavo capítulo. En este capítulo se ha procurado abordar tanto los elementos técnicos fundamentales en la construcción del relato como los aspectos expresivos. La referencia básica ha sido el sistema de continuidad, que tiene como objetivo básico asegurar el desarrollo narrativo lógico de un conjunto de sucesos, sin embargo, también se ha tenido en cuenta la discontinuidad como elemento expresivo.

El último capítulo, está dedicado al guión y su escritura. La exposición está planteada con la intención de que el lector aprenda las estrategias necesarias para que éste pueda redactar un guión. Es un capítulo, por tanto, muy enfocado al saber hacer. La elaboración de un guión audiovisual requiere, además de creatividad, un conocimiento profundo de los recursos narrativos audiovisuales. Si en los capítulos precedentes se han analizado estos aspectos, en este último capítulo todo el interés se centra en los aspectos formales que facilitan la escritura de una historia a través de la redacción de un guión audiovisual. Y aunque el libro en su conjunto ha sido pensado y estructurado por sus dos autores en estrecha colaboración, cabe indicar que la redacción de los diferentes capítulos se ha llevado a cabo de forma individual según la siguiente distribución: del capítulo primero al quinto han sido escritos por Fernando Canet y del capítulo sexto al noveno por Josep Prósper.

Como se puede observar, los contenidos expuestos en el libro pretenden abarcar todos

los momentos o fases del proceso de realización de un relato audiovisual, donde la articulación del discurso narrativo como proceso creativo tenga sentido. Así pues, se habla de la creación de los contenidos de la historia, de cómo éstos pueden ser enunciados a través del desarrollo de un discurso narrativo, de cómo materializar este proceso creativo a través de la escritura del guión, de cómo planificar la toma de imágenes desde el punto de vista de la construcción del espacio narrativo, así como de la articulación del tiempo y el espacio en la fase final del montaje.

Así mismo, hay que señalar que los lectores de este libro son todos aquellos amantes de la comunicación audiovisual, tanto profesionales como investigadores y estudiosos, que estén especialmente interesados en la narración de historias a través de la realización de relatos audiovisuales. Sin duda alguna, la principal motivación que llevó a los autores de este libro a escribirlo fue la esperanza de que sus contenidos fuesen realmente de provecho para tan noble cometido.

Y para finalizar, los autores no quieren desaprovechar la oportunidad que les concede este prefacio para indicar con enorme gratitud estas últimas palabras a Nuria, Beatriz, Mariló y Juan Antonio. Muchas gracias por vuestras constantes e inagotables muestras de ánimo y por la ayuda prestada durante este largo e intenso viaje.

1

INTRODUCCIÓN A LA NARRACIÓN

1.1. Una historia mínima

Narrar es el arte de contar historias. Pero ¿qué es una historia?, ¿cuáles son las condiciones mínimas que la definen? Dar respuesta a estas preguntas básicas será el primer cometido de este capítulo y, a la postre, del libro que aquí da comienzo. Además, resolviendo esta primera cuestión se estará describiendo las características que definen un texto como narrativo, diferenciándolo de otro tipo de textos, ya que un texto narrativo se identifica fundamentalmente como aquél que narra una historia. Así, el primer objetivo que se acometerá será el de distinguir las condiciones que describen una historia como mínima, y con ello se estará caracterizando a un texto como narrativo.

"Había una mujer mayor la cual vivía en un zapato", Carroll (2001: 22) introduce esta frase con la intención de cuestionar si este texto cumple las condiciones mínimas para considerarlo como un discurso que narra una historia. Para Carroll estas condiciones no se dan. La frase describe únicamente un estado: una mujer mayor vive en un zapato. Así, y siguiendo a Carroll, se puede afirmar que la descripción de un estado no es una condición suficiente para hablar de una historia mínima. Gaudreault y Jost (1995: 43) cita un filme de los hermanos Lumiere para ejemplificar la descripción de una situación o un estado. En Laveuses (1897) "cuando empieza la película, las mujeres están lavando la ropa y, cuando acaba, persiste la misma acción. Es decir, se ha captado simplemente un fragmento de una realidad más amplia". Se trata como apunta Schaeffer, citado por Gaudreault y Jost (1995: 43), de "la retención visual de un momento espaciotemporal real".

Evidentemente, continuando con Gaudreault y Jost (1995: 43), hay discurso, un enunciador ha intervenido sobre la realidad eligiendo el encuadre a través del cual filmarla, pero no se le puede considerar como narrativo porque no se ha contado ninguna historia, no se ha producido ningún cambio significativo. Y precisamente esto, filmar una fracción de la realidad, era el objetivo, sin mayores pretensiones narrativas, de las primeras películas filmadas allá por finales del siglo XIX y principios del xx. Como dice Thompson (1997: 173-178) "las primeras películas son películas breves de un solo plano que filmaban una situación narrativa más estática: una causa potencial que no llega a producir un efecto".

Así pues, un único estado no es una condición suficiente para describir una historia

mínima. Sin embargo, ¿qué pasaría si se incrementase el número de estados o situaciones planteadas?, en este caso, ¿se podría hablar de la existencia de las condiciones mínimas para que se diese una historia? Por ejemplo, y siguiendo con el caso anterior, ¿el siguiente texto se podría considerar como narrativo?: "había una mujer mayor la cual vivía en un zapato, que por el día hacia punto y por la noche escribía un diario". Evidentemente las condiciones siguen siendo insuficientes, ya que este texto, aunque de forma más amplia, sigue describiendo igualmente las condiciones de vida de un personaje, por lo que ningún cambio en la misma es introducido.

Pues bien, ¿qué se precisa para ir avanzando en la definición de una historia como mínima? La respuesta ya ha sido anticipada: se requiere la presencia del cambio. Así pues, una de las claves esenciales que definen una historia como mínima es la presencia de un evento que provoque un cambio en un estado inicial. Por consiguiente, para que un texto narre una historia mínima deben de contemplarse al menos tres elementos: un estado (A), un evento (B) que provoque un cambio en (A) y un nuevo estado (C) fruto del cambio en (A). Prince (1973: 9) propone la siguiente frase para ilustrar esta idea: "un hombre que era feliz, se casó con una vanidosa y dominante mujer, entonces, como resultado, fue muy infeliz". En este ejemplo se distingue claramente las tres unidades comentadas: un estado inicial (un hombre que era feliz), un evento (se casó con una vanidosa y dominante mujer) que provoca un cambio y un estado final (fue muy infeliz). Así pues, la presencia de un evento o un suceso, como será definido en el siguiente capítulo, es la condición mínima para que un texto sea considerado como narrativo. Como dice Genette (1998: 16-17), "desde el momento en el que hay un acto o suceso, aunque sea único, hay una historia, porque hay una transformación, el paso de un estado anterior a un estado posterior y resultante".

La frase introducida por Prince, además de explicitar claramente el cambio de estado, saca a la luz otra de las condiciones necesarias para definir una historia como mínima: los tres elementos descritos no son unidades aisladas sino que están relacionados entre sí. Y justamente para Genette esta cualidad es lo que las define como historia. También para Carroll (2001:23) supone una condición imprescindible: "Los eventos y/o estados deben estar conectados; estos no pueden ser simplemente una lista de eventos y/o estados desconectados". Así pues, además de la presencia del cambio se precisa que las diferentes unidades que van componiendo la historia estén relacionadas entre sí. Así lo ve Stephen Heath, citado por Branigan (1992: 10), "una acción narrativa es una serie de elementos que se mantiene a través de una relación de transformación que tiene como consecuencia un estado S' diferente al inicial estado S".

Ahora bien, ¿qué tipo de relaciones son las que se establecen entre las diferentes piezas?, o mejor dicho, ¿qué variables son las que lo posibilitan? Hay una que ningún teórico cuestiona, siendo su presencia imprescindible para considerar un texto como

narrativo, se trata de la variable temporal. El estado (A) precede al evento (B) y éste a su vez al estado (C). Para Prince (1973: 23) "organizar los eventos en el tiempo es una de las principales características de la historia". Para ilustrar esta idea tiene sentido introducir la tan citada frase formulada originalmente por E.M.Forster en 1927: "Murió el rey y luego murió la reina". En ese caso los dos sucesos están vinculados temporalmente a través de la conjunción temporal luego. Este deíctico es la marca que aparece de forma explícita en el texto para señalar la relación temporal que se establece entre estos dos contenidos de esta historia.

Precisamente es la relación temporal entre los contenidos de la historia lo que principalmente distingue un texto narrativo de uno descriptivo. En este último, y a diferencia del primero, es el espacio, y no el tiempo, el motivo que fundamentalmente justifica el encadenamiento de un conjunto de elementos independientes. Así lo explica Rimmon-Kenan (1983: 14-15): "las descripciones o exposiciones son diferentes de un texto narrativo, porque el criterio temporal no es el que prevalece sino el espacial". Este teórico propone el siguiente ejemplo para ilustrar tal diferencia: "rosas son rojas, violetas son azules, azúcar es dulce, y así eres tú". Estas cuatro proposiciones, eso sí enunciadas sucesivamente, no representan un texto narrativo porque, como se puede ver, entre ellas a nivel de la historia no se establece ningún tipo de vínculo temporal.

Así pues, la diferencia fundamental entre un texto narrativo y un texto descriptivo, no se centra en el discurso (significante), ya que en ambos casos éste es secuencial, y por tanto temporal, sino se establece más bien por la relación que mantienen los contenidos que se quieren transmitir (significado). Así, un texto narrativo traduce temporalmente al discurso una relación que es igualmente temporal en los contenidos de la historia. Por el contrario, en el caso de un texto descriptivo la temporalidad del discurso no representa una vinculación temporal sino una relación espacial entre los contenidos que se quieren comunicar. Genette (1989: 201) lo expresa de la siguiente forma: "la diferencia más significativa sería pues que la narración restituye, en la sucesión temporal de su discurso, la sucesión igualmente temporal de los acontecimientos, en tanto que la descripción debe modelar dentro de la sucesión la representación de objetos simultáneos y yuxtapuestos en el espacio".

Asimismo, Genette (1989: 201) a través de la siguiente cita ilustra a la perfección la diferencia que, en primer lugar, existe entre un único plano y una sucesión de éstos, y en segundo lugar, entre un segmento descriptivo y uno narrativo: "el plano aislado e inmóvil de una extensión desértica es una imagen (significado-espacio/significanteespacio); varios planos parciales y sucesivos de esa extensión desértica constituyen una descripción (significado-espacio/significante-tiempo); varios planos sucesivos de una caravana en marcha en esta extensión desértica forman una narración (significado-tiempo/significante-tiempo)". Por su parte, Bal (1985: 105) propone un ejemplo muy

similar a este último igualmente ilustrativo: "cuando un personaje entra en una iglesia para verla y el interior de la iglesia se presenta durante su visita, no habrá interrupción". Por consiguiente, tanto en un ejemplo como en el otro, se puede apreciar que precisamente es la acción del personaje el motivo que dota de temporalidad al significado. Así pues, y como sigue diciendo Bal (1985: 137), "si el actor desarrolla una acción con un objeto, la descripción se hace entonces del todo narrativa".

Siguiendo adelante, y retomando de nuevo la frase introducida por Prince: "un hombre que era feliz, se casó con una vanidosa y dominante mujer, entonces, como resultado, fue muy infeliz", se puede apreciar que no sólo la relación temporal, señalada por el deíctico entonces, es el motivo que une a los diferentes sucesos, sino que otro deíctico permite que entre éstos se establezca otro tipo de relación. Se trata del nexo como resultado, que introduce a la temporalidad otro motivo de unión entre los contenidos, la causalidad. Así, el nuevo estado del personaje, fue muy infeliz, es consecuencia de un suceso que lo ha provocado, se casó con una vanidosa y dominante mujer. En este ejemplo, la relación entre ambos contenidos de la historia no es sólo temporal sino también causal. Así pues, teniendo en cuenta ambos tipos de relaciones, la temporal y la causal, una historia mínima se puede definir así: el estado (A) precede al evento (B) y éste a su vez al estado (C) y además (B) es la causa de (C). Para Carroll (2001: 26) la narración representa un cambio de estado y, por tanto, un proceso causal. De esta forma lo ejemplifica: "Creón ha ejecutado a Antígona, consecuentemente, su hijo se suicida, lo cual provoca que su mujer se suicide también, como resultado entra en un estado de angustia". Y para Thompson (1997: 173-178) es, precisamente, el desarrollo de las relaciones causales entre los sucesos el principal motivo que permite la aparición de las primeras películas narrativas a partir de 1903. De esta forma, las películas originales, en las que únicamente se representaba un fragmento de la realidad como se ha visto anteriormente, van dando paso paulatinamente a películas que ya comienzan a destacar por sus cualidades narrativas.

A diferencia de lo que sucede con la variable temporal, en la que hay una absoluta unanimidad entre los teóricos acerca de su necesaria presencia para que una historia sea considerada como mínima, no existe el mismo acuerdo con respecto a la obligatoriedad de la presencia de la variable causal. Con respecto a la causalidad hay discrepancias: por una parte hay teóricos que la consideran imprescindible, y por otra, los hay que la consideran prescindible. Así, mientras que Rimmon-Kenan (1983:18) defiende que la sucesión temporal es suficiente para considerar que un grupo de eventos forman una historia, para Carroll (2001:23) la conexión temporal sigue siendo insuficiente para considerar un discurso como narrativo, se trataría más bien, como apunta Prince (1973:26), de una crónica en la que los eventos están únicamente ordenados temporalmente. Por su parte, Prince (1973:9) también es partidario de añadir a la variable temporal la causalidad como condición necesaria para que un discurso sea

considerado narrativo, como lo demuestra la definición que propone de historia mínima: "una narración que dé cuenta de tan sólo dos estados y un evento, de tal forma que un estado precede al evento en el tiempo y este evento precede a otro estado en el tiempo (siendo causa de este último)".

Al margen de esta polémica, lo que sí es evidente, y siguiendo con el ejemplo de Forster, es el hecho de que el discurso anteriormente citado, "Murió el rey y luego murió la reina", en el que únicamente se establece una relación temporal entre los dos sucesos, no narra la misma historia que si a este tipo de relación se le añade además una vinculación causal: "El rey murió y luego la reina murió de pena". Como se puede apreciar, no resulta la misma historia, y sobre todo no se establece el mismo tipo de relación entre los personajes, en un caso con respecto al otro: que la reina muera como consecuencia de la muerte del rey, es claramente diferente al hecho de que ambos sucesos únicamente estén vinculados de manera temporal. Por consiguiente, la muerte del rey, en el segundo ejemplo, es un suceso rico en consecuencias posteriores, mientras que en el primero, ese mismo evento, se engulle a sí mismo sin mayores repercusiones para el devenir de la historia.

Diferente resulta cuando Forster, citado por Genette (1998: 17), propone una tercera versión con la intención de añadir algo de misterio a la narración: "La reina murió, nadie supo por qué". Tobias (1999: 31) lo reformula como sigue, "añadamos un toque de suspense: la reina murió y nadie supo la causa hasta que se descubrió que fue por la tristeza que le produjo la muerte del rey". A diferencia de los dos casos anteriores, esta tercera variación propuesta por Forster no representa una nueva historia, sino que es la misma que la segunda, pero en este caso lo que la diferencia no es el contenido sino la forma en cómo ésta es narrada. En este caso los motivos de la muerte son retrasados intencionadamente para despertar en el espectador la curiosidad por conocerlos. Así pues, este tercer ejemplo ilustra el desarrollo de una estrategia narrativa con el objetivo de provocar un determinado efecto en el espectador, por lo que no se trata de una nueva historia sino de un modo distinto de narrarla.

En definitiva, se puede hablar de dos tipos de relaciones entre los sucesos de una historia: la temporal y la causal. Por su parte, Casetti y Chio (1991: 200) hablan de dos tipos de transformaciones: sucesión y necesidad. La primera, la sucesión, se caracteriza por una concatenación temporal, y se define como un proceso que encuentra en el simple fluir del tiempo su único origen; mientras que la segunda, la transformación por necesidad, se caracteriza por un orden de concatenación causal. La primera es una condición sine qua non para que una historia sea considerada como mínima, mientras que la segunda más bien es una condición que desarrolla un tipo de historias, donde las conexiones entre los sucesos no sólo se justifican temporalmente sino que además, con preferencia, deben estar vinculados causalmente. Ahora bien, y como siguen diciendo

Casetti y Chio, "hay que advertir que la narración tiende de algún modo a fundir en sí misma estos dos tipos de transformación, superponiendo el criterio según el cual A sucede después de B y el criterio según el cual A es una consecuencia de B: es el célebre principio del *Post hoc ergo propter hoc*", expresión latina que significa "después de esto, luego a consecuencia de esto". De todo ello se hablará de forma más detenida en el capítulo dedicado a la estructura.

1.2. La tríada de Genette: historia, narración y relato

Los formalistas rusos Chlovski, Tomachevski, Propp y Eikhenbaum, gracias a sus estudios sobre los cuentos y los relatos populares, ya diferenciaron en el primer tercio del siglo xx entre fábula, lo que ha ocurrido (historia), y sujeto (*syuzhet*), el modo cómo el espectador llegará a conocerlo (discurso). Posteriormente, ya pasada la segunda mitad del siglo xx, los estructuralistas franceses, como por ejemplo Barthes, Todorov y Genette, retomarían esta distinción formulada inicialmente por los formalistas rusos. Así, Todorov (1972: 157) propone trabajar sobre dos grandes niveles: la historia (*histoire*) que comprende una lógica de las acciones y una sintaxis de los personajes y el discurso (*discourse*) que abarca los tiempos, los aspectos y los modos del relato. Por tanto, la historia da respuesta a la pregunta ¿qué se narra?, mientras que el discurso responde a cómo es narrada. La primera es el terreno del contenido (significado), el segundo lo es de la forma o del modo de representación (significante).

Para Chatman (1990: 157) este último, el terreno de la expresión, se traduce en un conjunto de enunciados narrativos que van dando forma a los contenidos de la historia. Por consiguiente, y según Zunzunegui (1992: 182), "todo texto narrativo articula una historia (contenido o cadena de acontecimientos y seres implicados en el relato) y un discurso (la expresión a través de la que se comunica el contenido). A su vez, Bordwell (1995: 66) también hace esta distinción pero, en lugar de hablar de discurso, habla de argumento. Y para Genette (1998: 14), esta distinción da lugar a dos narratologías: "una temática, en sentido amplio (análisis de la historia o los contenidos narrativos) y otra formal o, mejor dicho, modal, el análisis del relato como modo de representación de las historias". Por tanto, se puede hablar de narratología temática o del contenido si el estudio se localiza en la historia, y de narratología modal o de la expresión si el centro de interés se centra en el discurso.

A esta distinción entre historia y discurso, o entre historia y relato, Genette propone añadirle un tercer elemento que rompa, según él, con esta dualidad ausente de sentido. Este tercer componente es la narración. Así, Genette (1998: 12) plantea la siguiente propuesta con la intención de representar mejor el conjunto del hecho narrativo: "historia (el conjunto de acontecimientos que se cuenta), relato (el discurso, oral o escrito, que los cuenta) y narración (el acto real o ficticio que produce ese discurso, es decir, el hecho, en

sí, de contar". Por consiguiente, Genette propone una tríada en la que se distingue:

- La historia, que constituye los contenidos, es decir, la materia prima que la narración moldea para darle forma al relato.
- La narración, que representa el proceso a través del cual se enuncian los contenidos de la historia en el relato.
- El relato, como resultado del proceso narrativo.

Ahora bien, qué características son las que definen al relato como producto final de un proceso narrativo que tiene como origen los contenidos de una historia. Metz (1968: 25-35), citado por Jost (1995: 25-29), distingue principalmente cinco cualidades:

- 1.En primer lugar, y como dice Metz, el relato es "un discurso cerrado que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos". Secuencia que tiene un principio y un final, siendo precisamente esta característica el motivo que lo dota de unidad.
- 2.En segundo lugar, y muy relacionado con lo anterior, en tanto que resultado material y producto de consumo, el relato tiene una última imagen que lo clausura. Como dice Greimas (1972), "el relato se orienta hacia un objetivo y, por tanto, hacia la búsqueda de la clausura y plenitud". Aristóteles ya en su obra la Poética propuso que el relato es un todo con un principio donde algo sucede y un final en el que se resuelve. Así pues, el relato comienza con unas imágenes y se cierra con otras conformándolo como un todo clausurado.
- 3.En tercer lugar, todo relato pone en juego dos temporalidades: por una parte la temporalidad de la historia, es decir, el orden cronológico en el que los sucesos ocurren; y por otra parte, la temporalidad que se desarrolla en el discurso y que se plasma en el relato, que puede o no coincidir con la anterior, como ya se verá en los capítulos dedicados a la estructura y al tiempo narrativo. Así pues, según Metz (1972: 38), "una de las funciones de un discurso narrativo es transformar un tiempo, el de la historia, en otro tiempo, el del relato".
- 4.En cuarto lugar, el relato representa lo sucedido en la historia y, por tanto, difiere de lo que realmente sucedió. Como dice Laffay (1964) "el cine narra y a la vez representa, contrariamente al mundo, que simplemente es".
- 5.Y en último lugar, el relato es un discurso. Así pues, el relato precisa de un enunciador, el emisor del discurso, y de un enunciatario, el receptor del mismo. Según Barthes (1972: 32) no puede haber relato sin emisor y sin receptor (oyente,

lector o espectador). Es decir, la narración pone en juego en el relato una serie de enunciados, que reclaman la figura tanto del sujeto que los enuncia como del sujeto que los recibe.

1.3. Los agentes del discurso: instancias que participan en la enunciación

Así pues, todo relato es un discurso ya que es el resultado de un proceso de enunciación en el que participan, como dice Tarín (2006: 53), dos instancias: "un yo emisor (enunciador) que actúa sobre los significantes para construir su discurso, pero hay un tú receptor (enunciario) que en el curso de la fruición rehace el texto y produce una actualización para la que, conservando su función de narrario, se adueña del constructo y comparte el espacio de la primera persona originaria". Por consiguiente, todo discurso tiene dos agentes: el que enuncia unos significantes con el objetivo de construir un significado, el autor del discurso, y el que los interpreta dotándolos igualmente de significado, el lector. Este significado final, tantos como lectores tenga el texto, puede coincidir en mayor o menor medida con el pretendido inicialmente por el autor. Esto dependerá del grado de cercanía que ambos manifiesten con respecto a los códigos culturales, ideológicos, estéticos y expresivos que el autor despliegue en su discurso, es decir, dependerá del grado en que ambos, autor y lector, compartan un mismo universo referencial.

Cuando la enunciación se traduce en un relato, bien sea escrito, radiofónico o audiovisual, Chatman (1990) reclama la presencia de seis agentes que pueden ser clasificados según su adscripción a una de las dos instancias descritas anteriormente.

- Así, del lado del anunciador introduce tres figuras: el autor real, el autor implícito y el narrador.
- Y por lo que se refiere al enunciario tres figuras más: el público real, el público implícito y el narrario.

Así mismo, Chatman (1990) también las divide según su pertenencia o no al relato, proponiendo también dos categorías:

- Figuras textuales: el autor implícito/lector implícito y el narrador/narrario. Estas dos parejas de instancias son las que pertenecen al relato, forman parte de él, están inscritas en su interior.
- Figuras transtextuales: el autor real y el lector real. En este caso esta pareja no forma parte del relato, su función en el discurso se desarrolla más allá de las fronteras del mismo.

1.3.1. Autor y lector real

Por lo que se refiere a la pareja formada por el autor y el lector real, se trata de dos instancias que cumplen su función fuera del texto narrativo, definiéndose por tanto, como transtextuales. La primera figura, el autor real, representa al autor responsable de la enunciación del relato. Se trata del escritor que escribe un relato literario o del director responsable de la realización de un relato cinematográfico. Por su parte, el lector real, lo constituyen todos aquellos lectores, oyentes o espectadores que han consumido, consumen o consumirán como receptores el relato narrado por el autor real. Casetti y Chio (1991: 231), refiriéndose específicamente al medio cinematográfico, definen a esta pareja de la siguiente forma: "Es el autor de la obra, Welles en el caso de Ciudadano Kane, y el receptor es el espectador real (los espectadores sentados en la sala cinematográfica)".

1.3.2. Narrador y narratario

En este caso la pareja formada por el narrador y el narratario, a diferencia del caso anterior, sí pertenecen al relato, forman parte de él, por tanto, se trata de figuras textuales. El narrador es un intermediario entre el autor y el lector real. Es una figura que el primero desarrolla en el relato para ayudarlo en el proceso de transmisión de los contenidos de la historia. Su presencia en un texto literario es una condición necesaria, incluso en aquellos relatos en los que se busque de forma intencionada borrar su presencia priorizando la narración de acciones y situaciones. Tanto Rimmon-Kenan (1983) como Genette (1998) defienden la presencia del narrador en todos los relatos literarios, aun en uno de los casos más extremos de estilo directo, como es la novela *Los asesinos* de Hemingway. La primera frase de este breve texto literario, "La puerta del restaurante de Henry se abrió y entraron dos hombres que se sentaron al mostrador", ya denota claramente la presencia de ese narrador responsable de la enunciación de la historia dentro del texto.

Esta presencia obligada del narrador en un relato literario deja de serlo en un relato audiovisual. En este medio, se trata más bien de una elección de estilo por parte del autor a la hora de trazar la forma en que la historia será narrada, más que un requisito impuesto por el propio medio de expresión. Por tanto, la figura del narrador se convierte en un recurso más a disposición del autor, que puede ser elegido o no por éste, en su pretensión de comunicar los contenidos de la historia al espectador. Como se verá en el siguiente apartado, si el autor prescinde de esta figura se estará inclinando hacia un modo de representación más mimético, haciendo, por tanto, menos evidente el propio proceso de enunciación. En aquellos casos en los que se decida hacer uso de la figura del narrador, éste requiere obligatoriamente la figura de quien lo escucha en el texto, es decir, se precisa la presencia del narratario. Según García (1995: 160) este término lo puso de

moda Wolf Schmidt en 1973 para referirse, precisamente, al sujeto que recibe el signo emitido por el narrador en el interior del relato.

1.3.3. Autor y lector implícito

La pareja formada por el autor y el lector implícito, a diferencia de las dos anteriores, son dos figuras abstractas, cuya función es la de representar al autor y al lector real en el interior del relato. Como dice Chatman (1990: 32) "solamente los implícitos son inmanentes a la obra, construcciones de la transacción narrativa como texto", que permiten que el autor y el lector real se comuniquen a través del mismo. Estas figuras abstractas son reconstruidas a través de las huellas que el autor ha dejado en el discurso durante el propio proceso de enunciación. Como afirma Casetti (1989: 880-881) este rastro no abandona jamás el relato y "se percibe en la mirada que instituye y organiza lo que es mostrado, en la perspectiva que delimita y ordena el campo, en la posición a partir de la que se sigue lo que aparece ante los ojos". Y el encargado de rastrear esas huellas y hacerlas cognoscibles no es otro que el espectador, siendo éste el responsable, según Chatman (1990), Rimmon-Kenan (1983) y Genette (1998), de la reconstrucción a partir del texto de esa figura abstracta llamada autor implícito.

Como dice Metz, citado por Branigan (1992: 94), "el espectador percibe imágenes, las cuales han sido seleccionadas (podrían haber sido otras) y organizadas (el orden podría haber sido diferente) por un autor situado en alguna parte detrás del filme". Así pues, el autor implícito es la imagen abstracta inscrita en el texto, resultado de la enunciación llevada a cabo por el autor real. Es decir, como afirman Casetti y Chio (1991: 228), estas marcas son "todo aquello que recuerda que las imágenes y los sonidos no se dan por sí solos, sino que hay alguien, una primera persona, que nos los proporciona". Según Genette (1998: 95-96), ya en 1961 Wayne Booth definió a esta figura con el nombre inglés de *implied author* (autor implicado), "que hemos traducido erróneamente al francés como autor implícito".

Estas marcas serán más evidentes a los ojos del espectador en la medida en que el autor real decida hacerlas más explícitas en la enunciación. Se trata pues de una elección de estilo, donde el autor tiene un abanico de posibilidades a través de las cuales proponer una narración más autoconsciente o, por el contrario, plantear una narración más transparente cuyo objetivo sea precisamente borrar, como se verá a continuación, las marcas de la enunciación en la medida de lo posible, con la intención de hacerle creer al espectador de que la historia se cuenta por sí sola, sin la participación de un enunciador.

Para Chatman (1990: 161) "el complemento del autor implícito es el lector implícito, no usted o yo en carne y hueso, sentado en nuestra sala de estar leyendo el libro, sino el público presupuesto por la misma narración". Así pues, el lector implícito es esa figura

abstracta que se le presupone al espectador como receptor inscrito dentro del texto narrativo, y que tiene como función la de escuchar el relato enunciado por el autor implícito.

1.4. Dos modos de narración: mimesis o diégesis

Como se ha dicho anteriormente, el autor de un relato audiovisual puede prescindir del narrador como figura que enuncia la historia. Si elige este modo narrativo estará optando por una narración más transparente, donde la única vía que se articula para narrar la historia es mediante la representación de sus contenidos a través de las acciones de los personajes. Así, la historia parece que se cuenta por sí sola, sin la intervención de ninguna instancia que la enuncie. Por consiguiente, inicialmente el autor tiene dos formas de proponer la narración de una historia: por una parte la representación directa de sus contenidos sin la mediación de ningún agente, y por otra parte, la articulación de estos contenidos a través de la presencia de un narrador, que, como ya se sabe, hace más explícito el proceso de enunciación. Para Todorov (1972) esta distinción representa los dos modos principales que el autor puede modular a la hora de crear un relato, llamando al primero representación y al segundo narración. Otros autores como Gaudreault (1988) han utilizado el término mostración para referirse al primer modo narrativo.

Esta distinción no es algo reciente sino que ya fue formulada por Platón en el libro 111 de *La República* y por Aristóteles en la *Poética*. En estos dos textos fundacional los dos modos descritos son denominados como mimesis y diégesis. Mientras que en la diégesis es el poeta quien narra directamente al auditorio los contenidos de la historia, en la mimesis éstos son dramatizados y representados por los actores en un escenario. Como decía Sócrates, citado por Rimmon-Kenan (1983: 106), el término mimesis sirve para hablar de la capacidad de imitar la realidad, representándola directamente sin la necesidad de hacer uso de un intermediario que se la narre al espectador. Así pues, y según Platón, en la diégesis "el propio poeta es el que habla en su propio nombre, sin tratar de hacernos creer que es otro quien habla", mientras que en el caso de la mimesis se pretende crear la ilusión de que los actores son los personajes que viven los acontecimientos de la historia. Así, parafraseando de nuevo a Platón: "El poeta debe esforzarse por dar la ilusión de que no es él quien habla". Por su parte Aristóteles dice lo siguiente: "El poeta puede imitar por medio de la narración - en la cual puede adoptar otra personalidad, como hace Homero, o hablar con su propia persona, sin variaciones - o puede presentar todos sus personajes como si vivieran y se movieran delante de nosotros".

Esta dicotomía reaparece de nuevo a finales del siglo XIX y principios del xx de la mano de la crítica anglo-americana, liderada principalmente por Henry James y sus discípulos. En este contexto diégesis se traduce por contar (telling) y mimesis por mostrar

(showing). Dentro de la historia de la literatura, este momento representa un período donde se propone un giro hacia la narración mimética en detrimento de una escritura más cercana a la diégesis. Por ejemplo, Percy Lubbock (1962; original, 1921), inspirado por la famosa frase dicha por Henry James "Dramatiza, dramatiza", erigió la categoría de mostrar en el más alto ideal de la ficción narrativa. Éstas son sus palabras: "El arte de la ficción no comienza hasta que el novelista no comienza a pensar en cómo la historia debe ser mostrada". Así, para Lubbock la novela es satisfactoria cuando imita una acción y cuando el lenguaje del novelista funciona como un discreto encuadre del proscenio (en el teatro griego y romano, el proscenio es el lugar reservado para la representación de los actores). Un ejemplo de ello, según Lubbock, es la literatura de Maupassant. Años más tarde, en 1961, Wayne C. Booth arremete contra Lubbock, rechazando la extremada y distorsionada interpretación que éste hace de James, así como defendiendo de nuevo la importancia y las ventajas del modo de contar frente al modo de mostrar.

Posteriormente, en la década de los sesenta, de nuevo fue retomada esta distinción. En este caso quien lo hizo fue Émile Benveniste, asociando la diégesis a discurso y la mimesis a historia. Así, Benveniste (1966: 241) define el modo mimético como sigue: "para decir la verdad, ya no existe ni el narrador. Los sucesos se plantean como se producen, a medida que aparecen en el horizonte de la historia. Nadie habla, parece que los acontecimientos se cuentan por sí solos". Por consiguiente, y como dice Zunzunegui (1992: 183), en este contexto hay que asociar "discurso como aquel relato que muestra ostensiblemente las marcas de la enunciación, mientras que la historia sería un relato que tiende a suprimir todas las huellas del trabajo del sujeto empírico de la enunciación, representándose como una historia de ningún sitio y que nadie cuenta". Como bien matiza Zunzunegui, esta asociación sólo es admisible en este contexto. Así, cualquier uso fuera del mismo entraría en claro conflicto con otras definiciones de los términos de historia y discurso formuladas en otros contextos teóricos, como ya se vio anteriormente. Por tanto, es importante ser consciente de estas diferentes interpretaciones para no caer en equívocos innecesarios.

Una de las mayores preocupaciones en la gestación de la narración cinematográfica fue la necesidad de ir construyendo un modo de representación donde se borrara las marcas de enunciación. Es decir, el objetivo era encontrar formas de expresión que condujeran al lenguaje cinematográfico hacia un modo de narración estrictamente mimético. Así, y según dice Zunzunegui (1992: 183), la distinción propuesta por Benveniste entre historia y discurso fue retomada por Christian Metz en 1979 para señalar cómo el cine clásico es un "discurso que tiende a presentarse como historia". Ahora bien, y como sigue diciendo Metz, "esta impresión de historia es una ilusión", ya que el relato filmico no deja de ser discursivo. Lo único que sucede es que en un filme tradicional lo que se procura es disimular esta condición en beneficio de un planteamiento más mimético. Para Aumont et al. (1996: 121) esta metamorfosis del discurso filmico en

historia explica la famosa regla vigente, sobre todo en el cine comercial abanderado por Hollywood, que prescribe al actor a mirar a la cámara.

No cabe la menor duda de que la narración imitativa es la forma más habitual en la narrativa de ficción de corte clásico. Sin embargo, no son pocos los ejemplos en la trayectoria del relato audiovisual en los que el autor, además de la representación de la acción, se ha servido de la figura del narrador para la transmisión de la información de la historia. Precisamente para Vanoye (1996: 80) la voz narrativa es un recurso a disposición del autor que facilita el propio proceso narrativo, "puesto que permite reintegrar en el filme unos elementos específicamente literarios. Así, y siguiendo a Genette (1989: 195), "se establece una clasificación en la que encontramos por un lado dos modos puros, la diégesis, representada por el antiguo ditirambo (una composición poética en que se muestra entusiasmo por cierta cosa) y la mimesis, representada por el teatro, más un modo mixto o, más precisamente, alternado que es la epopeya". Para Genette (1989) el siglo XIX, con las obras de Balzac o Tolstói, es el momento más representativo dentro de la historia de la literatura donde se articula con mayor precisión esta forma mixta.

Por su parte, Platón en *La República* ya había propuesto esta clasificación, citado por Díez (2003: 20), definiéndola como sigue: la narración simple, la narración imitativa y la narración compuesta. La narración simple sería la diégesis, asociándola a la poesía o al género lírico, la narración imitativa el modo mimético, relacionándola como Genette con el teatro, y por último, la narración compuesta sería una dicción mixta donde la palabra del personaje se alterna con la voz del narrador. Se trata, pues, del género propio de la epopeya, como apuntaba Genette, y de sus derivados: la novela, la novela corta y el cuento. Este caso mixto es definido por Chatman, citado por Bordwell (1996: 77), refiriéndose al relato audiovisual como de escenificación relatada: "un personaje habla sobre acontecimientos pasados y entonces los presenta en flash back".

1.5. El grado de autoconciencia de un relato

Tal y como se ha comentado anteriormente, la tendencia dentro de la narrativa audiovisual, y sobre todo en el seno de la narrativa hollywoodiense, es el borrado de las marcas de enunciación. El objetivo es, por tanto, conseguir que el espectador perciba que la historia se cuenta por sí misma, haciendo transparente el propio proceso discursivo. Ahora bien, hay otro tipo de narrativas que, precisamente, lo que pretenden es transgredir esta convención. Por consiguiente, se establece un continuo que va desde la máxima pretensión de la transparencia narrativa, lo que Burch (1985) ha denominado el grado cero de la representación cinematográfica, hasta el polo opuesto en el que se busca, intencionadamente, que el espectador sea consciente de que la historia que está viendo es fruto de un discurso creado por instancias que lo enuncian. González Requena

(2007: 108) lo interpreta de la siguiente forma: "En el proceso de enunciación es posible reconocer dos políticas textuales extremas: una que tiende a borrar sistemáticamente las marcas de la enunciación, del trabajo de la escritura, y otra que, por el contrario, conduce a su permanente puesta en evidencia, haciendo patente el ser semiótico de la representación".

Como es obvio entre ambos polos, en el continuo propuesto, caben cientos de posibilidades intermedias. Por ello, en este contexto el autor debe hacerse la siguiente pregunta: ¿hasta qué punto quiere hacer evidente el proceso enunciativo? La respuesta a esta cuestión establece según Bordwell (1996) el grado de autoconciencia de un relato. Uno de los ejemplos más significativos en la literatura de relato transparente, de grado cero, como ya se ha comentado, es el relato breve escrito por Hemingway *Los asesinos*. Otra autora significativa que busca borrar las marcas de la enunciación en la literatura es Dorothy Parker, cuyas obras igualmente están plagadas de diálogos y acciones, y en las que se evita en la medida de lo posible la intervención del narrador. Para Genette (1989: 230) "este camino es una de las vías de emancipación que definen a la novela moderna en su afán por llevar al extremo la mimesis narrativa, borrando en la medida de lo posible las marcas de la instancia narrativa y cediendo todo su protagonismo a la palabra del personaje".

Precisamente todo lo contrario, hacer consciente al espectador del propio proceso de enunciación, es una de las pretensiones del cine moderno, como reacción a la transparencia mimética del cine de Hollywood. Como dice Jost (1995: 54), "cierto cine moderno ha podido acentuar las huellas de la enunciación fílmica". Incluso cierto cine que se caracteriza principalmente por articular un grado cero de autoconciencia, como por ejemplo el de Hitchcock, muestra en ocasiones ciertas marcas de enunciación. Así, Bellour (1979) distingue en *Marnie*, la ladrona, película dirigida por Hitchcock en 1964, momentos en los que éste revela su control a través de marcas específicas de la enunciación: una posición de la cámara extremadamente notoria, la mirada efímera de la heroína hacia la cámara y, en un momento específico, cuando el propio Hitchcock, caracterizado como transeúnte, mira fijamente a Marnie y luego mira a la cámara. Todo ello son marcas explícitas que denotan la presencia de la figura del autor implícito como abstracción en el texto de las elecciones enunciativas del autor real.

Anteriormente a la eclosión de este cine moderno, el cine negro ya propuso el uso de ciertos recursos estilísticos, como reflejo del interior del personaje, que provocaban cierta extrañeza en el espectador. Recursos que eran principalmente articulados en la puesta en escena, como por ejemplo, el tipo de iluminación o las composiciones inquietantes que recordaban al expresionismo alemán. Precisamente, y siguiendo a Bordwell (1997: 83-86), "se considera que todos estos recursos desafían la neutralidad e invisibilidad del estilo clásico". Así, una fotografía no realista, un encuadre sorprendente como los

famosos contrapicados de Welles o los desencuadres de Godard, una imagen congelada o cualquier efecto especial resultan ser comentarios narrativos, marcas explícitas, que hacen visible el propio acto de enunciación especialmente en el relato clásico tendente a la transparencia.

En muchas ocasiones ciertos movimientos de cámara, como recurso estilístico y en determinadas épocas, resultan extremadamente autoconscientes, bien porque no se asocian a ningún personaje de la historia o bien porque éstos resultan especialmente espectaculares. Un ejemplo del primer motivo puede ser el movimiento de cámara, no localizado en ningún personaje, que protagoniza el prólogo y epílogo de una de las obras más influyentes de la historia del cine, Ciudadano Kane, dirigida por Orson Welles en 1941. La cámara comienza su andadura más allá de una verja que prohíbe el paso a la mansión de Xanadú, e infringiendo esa prohibición se adentrará hasta su interior para presenciar la muerte de su propietario. El trayecto inverso será el que realice a la finalización del relato, y como conclusión del mismo, partiendo del interior de la mansión dirigiéndose en dirección al exterior para abandonar definitivamente la historia del que ha sido su protagonista, el enigmático Charles Foster Kane, no sin antes mostrarle al espectador, y sólo a él, la pieza necesaria para completar el puzle con el que se representa en profundidad su historia.

Otro ejemplo de este tipo de mirada que abandona a los personajes, y que tiene como sujeto de la misma al autor real, se puede contemplar en el filme Hiroshima mon amour, dirigido por Resnais en 1959. La cámara abandona por un tiempo a sus protagonistas, Emmanuelle y Eiji, motivada por la frase que este último pronuncia: "Tú no has visto nada en Hiroshima", y como si quisiera mostrarle al espectador la amarga realidad que se respira en una ciudad destrozada por una guerra, recorre las calles de Hiroshima.

Otras marcas de la enunciación son claramente los deícticos. Se trata de marcas formales explícitas en el texto, como se ha visto al comienzo de este capítulo, en el texto que son pronunciadas por el personaje o el narrador, y que evidencian claramente el proceso comunicativo. Los deícticos pueden ser temporales, como por ejemplo, ahora y después; espaciales como aquí y allí; de persona como yo, tú o él o causales, por ejemplo, como resultado. La función de los deícticos será retomada cuando se hable del tiempo y la persona en el capítulo dedicado a la voz del narrador.

1.5.1. La metalepsis narrativa

La autoconciencia es una graduación que, como se ha visto, va desde el grado cero, representación de una narración transparente, pasando por diferentes grados, donde el autor implícito es más o menos evidente, hasta llegar a su máxima expresión con una narración plenamente autoconsciente. Esta máxima autoconciencia se produce cuando se

traspasan las barreras del texto y se reclama la presencia de las dos figuras, que como se definió anteriormente, se caracterizan precisamente por su condición de transtextualidad. Esta interpelación al autor y lector también tiene su graduación, que va desde la simple mirada a cámara por parte del personaje buscando al espectador, hasta la participación del actor real en la historia por él narrada. Así pues, la autoconsciencia es una acción de doble dirección que puede viajar tanto desde el interior del relato hacia el exterior o viceversa, es decir, desde el exterior hacia el interior. Se trata pues, como dice Genette (1989: 290), de un tránsito de un lado a otro de una "frontera movediza, pero sagrada, entre dos mundos: aquél en que se cuenta y aquél del que se cuenta".

Genette (1989: 290; 1998: 60) denomina a este tipo de acciones de doble dirección metalepsis narrativa, y las define como sigue: "cuando un autor (o su lector) se introduce en la acción ficticia de su relato o un personaje de esa ficción se inmiscuye en la existencia extradiegética del autor o el lector, dichas intrusiones causan, al menos, un problema en la distinción de los niveles". Genette (1989: 207, 1998: 60) cita a diferentes escritores como muestra del uso de la metalepsis con distintas finalidades. Por ejemplo, en la época clásica Cervantes, Scarron y Fielding, asumiendo la figura de autor-narrador, intervienen "en el relato con irónica indiscreción, interpelando a su lector en un tono de conversación familiar". Posteriormente también lo hicieron Sterne y Diderot, con toques de humor; desde lo fantástico, Cortázar y Bioy Casares o de una mezcla de ambos, Borges.

Como se ha anticipado en el apartado anterior, un ejemplo de esta intrusión de un nivel a otro en un relato audiovisual, por tanto un caso de metalepsis narrativa, es la mirada del personaje a cámara interpelando directamente al espectador. Precisamente Casetti y Chio (1991) denominan a este tipo de mirada interpelación. Por ejemplo, las películas de Eisenstein a menudo intensifican su clímax emocional haciendo que los personajes miren o hagan gestos a la audiencia. En la filmografía de Godard, altamente autoconsciente, es frecuente encontrar ejemplos de miradas de su personaje a cámara buscando la complicidad del espectador. Para Burch (1991) uno de los umbrales críticos superados en la historia del cine fue, precisamente, la supresión de la prohibición por ciertas productoras americanas, hacia 1910, de la mirada a cámara.

Bess, la protagonista de *Rompiendo las olas*, película dirigida por Lars Von Trier en 1996, mira a cámara en reiteradas ocasiones a lo largo del relato. Por ejemplo, al comienzo de la película, cuando Bess sale de la iglesia, ésta dirige su mirada amable al espectador buscando su complicidad. Un año antes del estreno de esta película, en 1995, su director junto con el también danés Thomas Vinterberg firmaron el manifiesto Dogma 95, donde se exponen una serie de normas que, entre otras pretensiones, quieren transgredir los cánones del cine transparente, clásico y comercial Made in Hollywood proponiendo una narración más autoconsciente. Miradas a cámara, cámara al hombro en

constante movimiento, el uso de rótulos para dividir el relato en capítulos y la música extradiegética (pop de los años sesenta), son una muestra de los recursos de estilo que emplea Lars von Trier en *Rompiendo las olas* para proponer una narración alejada de la transparencia del relato clásico. Tres años después, en 1998, ambos directores llevarán a cabo sus películas más autoconscientes: *Los idiotas* (Lars Von Trier) y *La celebración* (Thomas Vinterberg), relatos ya producidos bajo el paraguas del manifiesto Dogma 95.

Alex, el protagonista de *La naranja mecánica*, dirigida por Stanley Kubrick en 1971, en el plano que da comienzo al filme mira a cámara, y a diferencia de Bess, éste lo hace de forma desafiante, como si quisiera retar al espectador. No obstante, se trata sólo de una provocación fugaz que finaliza cordialmente con la propuesta de brindis que Alex le hace al espectador. Éste no será el único momento en el relato en el que el primero interpele directamente la participación del segundo. En la segunda parte, cuando Alex ha sido condenado a prisión, y mientras la cámara la sobrevuela, su voz superpuesta a las imágenes busca la compasión en el espectador diciéndole lo siguiente: "Lo más lastimoso y trágico de mi historia da comienzo aquí, hermanos y únicos amigos míos. Después de mi juicio con jueces y jurados, y algunas palabras muy duras contra vuestro amigo y humilde narrador, fui sentenciado a 14 años a la prisión 84F, entre sucios degenerados y prestukos habituales".

Así pues, en este caso el personaje además de mirar a cámara buscando la mirada del espectador también se dirige a él hablándole como si quisiera entablar una conversación. Así, en el caso de Alex, incluso se dirige a él tratándolo de hermano y amigo. Como dice Chatman (1990: 275) "se le apela al espectador con algún epíteto familiar, como por ejemplo, mi lector o mi querido lector". Además de estos epítetos familiares también se pueden utilizar otros, como por ejemplo, "¡eh tú!, te lo digo a ti, te estoy hablando a ti". En la escena de la gasolinera en la película *Dos o tres cosas que sé de ella*, dirigida por Godard en 1967, el narrador es tan consciente del espectador que, incluso, le hace explícita su duda sobre qué mostrarle a continuación.

Igualmente de autoconscientes son los comentarios que Woody Allen le hace al espectador en muchas de sus películas. En este caso no son realizados desde el discurso, es decir no son propuestos por un narrador, sino que son formulados desde la historia por el propio protagonista de la misma, que en muchas ocasiones es el propio Allen interpretando ese papel. Por ejemplo, en *Annie Hall* (1977), el film comienza con el plano de Alvy (Woody Allen) dirigiéndose directamente al espectador en los siguientes términos: "Conocen este chiste...". Más tarde, haciendo cola en la entrada de un cine junto a Annie (Diane Keaton) y harto de las impertinencias que un tipo está diciendo, de nuevo lo hará buscando en este caso el consuelo en el espectador: "¿Qué se hace cuando uno se encuentra en la cola de un cine con un tipo como éste?". El tipo reaccionará buscando también la intermediación del espectador: "Un momento, por qué no puedo dar

mi opinión, éste es un país libre". Alvy, enfurecido, le recrimina que no se puede hablar de la obra de Marshall McLuhan cuando no se tiene ni idea de la misma. Éste le replica que conoce perfectamente su obra, ya que da clases en la Universidad de Columbia. Alvy quiere zanjar el asunto de raíz, por lo que pide la mediación del propio Marshall McLuhan, el cual de forma sorprendente aparece en escena dándole la razón.

Genette (1998: 60) en una de las notas a pie de página también cita a Woody Allen. En concreto habla de uno de sus cuentos titulado *El experimento del profesor Kugelmass*. En este relato breve se narran las peripecias del profesor Kugelmass, que aburrido de la vida que lleva quiere tener un romance con una mujer. Un día conoce al mago Persky, que le propone participar en un truco de gran efecto. El truco consiste en lo siguiente: poder viajar a la historia narrada en cualquier libro. Kugelmass decide viajar a la historia narrada por Gustave Flaubert en *Madame Bovary* (1857). De esta forma conocerá a Emma Bovary. A partir de este momento ambas historias se entrecruzan, así un personaje, Kugelmass, que pertenece a una historia narrada por el discurso principal cruzará la frontera participando también como personaje en un relato de segundo nivel insertado en el anterior. Así mismo, Emma Bovary también cruzará ese umbral que separa ambos relatos participando de una historia ajena a la suya. Como es obvio, estas interferencias provocan cambios tanto en la historia protagonizada por Kugelmass como en la novela escrita por Flaubert. Así, en el cuento escrito por Woody Allen, un profesor de la Universidad de Stanford refiriéndose a la novela escrita por Flaubert de forma sorprendida dice lo siguiente: "No entiendo nada. Primero aparece un extraño personaje llamado Kugelmass y ahora desaparece ella. Supongo que ésta es la prerrogativa de los clásicos: los vuelves a leer por enésima vez y descubres siempre algo nuevo".

Este mismo juego entre personajes que no pertenecen a la misma historia es desplegado también por Woody Allen en un relato audiovisual. En concreto en su película *La rosa púrpura de El Cairo* (1985). Su protagonista, Cecilia (Mia Farrow), que tiene en el cine la principal vía de escape a su mediocre vida, se quedará atónita cuando en la sala cinematográfica vea saltar de la pantalla a Tom Baxter (Jeff Daniels), protagonista de *La rosa púrpura de El Cairo*. Así, en este caso el relato insertado dentro de la historia principal es otra película, la protagonizada por Tom Baxter que, a partir del momento en que ha cruzado el umbral, participará como personaje de la historia principal protagonizada por Cecilia. Este suceso será el que posteriormente provocará que Cecilia también conozca al actor que interpreta a Tom Baxter, Gil Shepherd (Jeff Daniels), personaje que, a diferencia de aquél, sí forma parte de la historia principal protagonizada por Cecilia. Estos dos relatos fruto de la capacidad creativa de Woody Allen son dos ejemplos de lo que popularmente se conoce como la ficción dentro de la ficción.

Este juego de relaciones entre personajes procedentes de historias ubicadas en diferentes niveles narrativos ya fue desarrollado por Buster Keaton mucho antes de que

lo hiciera Woody Allen. Como dice Chatman (1990: 270-271) Buster Keaton dirige en 1924 *Sherlock Jr.*, en la que interpreta a un proyccionista, Sherlock Jr., que se queda dormido en su cabina mientras se está proyectando una película. A través de su sueño se introducirá en la misma, formando parte como un personaje más de la historia que allí se está contando.

1.5.2. Un ejercicio de reflexividad: estructura especular

Más autoconsciente todavía puede resultar el caso en el que la narración dirija toda su atención hacia los propios mecanismos de enunciación. Se trata, pues, de un ejercicio de reflexividad sobre la creación del propio discurso, de comentarios que según Chatman (1990: 266) "socavan la estructura de la ficción". Esta reflexividad se puede llevar a cabo a través de una estructura especular, que se conoce en la pintura y en la literatura como *misse en abyme*, que consiste, como dice André Gide, citado por Vanoye (1996: 85), "en reflejar en la obra, y a su escala, toda o parte de la propia obra". De ahí, la idea de contar que se cuenta, escribir que se escribe o filmar que se filma. Por consiguiente, se busca reflexionar en el propio relato acerca del discurso que lo enuncia, explicándolo o hablando sobre él, en definitiva, lo que se propone es la articulación de lo que también se conoce como metalenguaje.

Para Vanoye (1996: 85) esta práctica, la de la reflexividad, es atribuible fácilmente al cine moderno. No obstante, se puede encontrar un ejemplo muy temprano en la historia del cine, el filme dirigido en 1929 por el director soviético Dziga Vertov, *El hombre con la cámara*. En este relato se evidencia de forma muy directa el proceso enunciativo que lo construye. El filme comienza mostrando en primer lugar al autor real cargado con la cámara con la que obtendrá las imágenes que serán proyectadas. A continuación se presenta a quien va a ser el receptor de estas imágenes, que no es otro que el lector real. Así, se muestra en primer lugar la sala de proyección vacía y como ésta se va llenando de espectadores deseosos de ver el espectáculo. Una vez llena la sala, es el momento de que éste comience. Este momento es retratado de forma mágica, subrayando especialmente el instante en que la luz se enciende y se comienzan a proyectar las primeras imágenes.

A lo largo del filme se verá en diferentes momentos cómo el operador de cámara va grabando las imágenes que a continuación serán ensambladas en la sala de montaje. En esta sala se puede ver cómo los múltiples rollos de películas grabadas están organizados en categorías, y lo más interesante, cómo toman vida en las manos de la montadora, que por cierto es la mujer del propio Dziga Vertov, Elisaveta Svilova. Ella es la responsable de la selección de las imágenes, de la duración de éstas, de establecer el orden, en definitiva, de construir el discurso a través del montaje. Así pues, a lo largo de la película se explicitan tanto los mecanismos como las figuras que participan en el proceso de

enunciación filmica. Chatman (1990: 270-271), refiriéndose específicamente a este filme de Vertov, advierte que éste "estaba intentando conseguir en su medio lo que Cervantes, Sterne, Diderot, y más tarde Beckett, Nabokov y Fowles, han hecho en el suyo".

Genette (1998: 92) cita la obra escrita por Laurence Sterne entre 1760 y 1767, *La Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*, como ejemplo de metalepsis narrativa expresada, en este caso, desde el interior de la historia hacia el exterior del relato. Exactamente habla del momento en que Tristram interpela al lector para que le ayude a llevar al Sr. Shandy, su padre, a la cama. Recientemente, en el 2005, el director británico Michael Winterbottom ha llevado a cabo una adaptación cinematográfica de esta novela con el título de *Tristram Shandy: A Cock and Bull Story*.

En este filme, al igual que en la novela, el protagonista Tristram Shandy (Steve Coogan) se dirige directamente al espectador. Como punto y final de la secuencia de títulos de crédito éste se acercará a cámara y dirigiéndose al público comenzará su narración citando a Groucho Marx: "Que el problema de escribir un libro sobre ti mismo es que no puedes jugar". Tristram se lo cuestiona: "¿Por qué no? La gente juega consigo misma todo el tiempo". Y como queriendo demostrárselo, así como al público, comienza, como si de un juego se tratase, a presentarse a sí mismo como el protagonista de la historia que a continuación va a narrar. Así pues, Tristram es un ejemplo de narrador intradieгético ya que está representado como tal en la historia, así como también es un narrador homodieгético ya que cuenta su propia historia. Todo ello se verá con mayor detenimiento en el capítulo dedicado a la voz narrativa. Pero sobre todo, y es lo que más interesa en estos momentos, se trata de un narrador que busca a su narratario más allá de las fronteras del relato, haciendo, de la misma forma que los casos comentados anteriormente, muy consciente al espectador del proceso de enunciación.

Ahora bien, la película de Winterbottom persigue algo más, y esto se traduce en un ejercicio de reflexión acerca del propio medio cinematográfico. Así, los actores interpretan a los personajes de la novela pero también se interpretan a sí mismos. La película comienza con una secuencia en la que ya se le anticipan al espectador las intenciones de la narración. En una sala de maquillaje, Steve Coogan, mientras lo están caracterizando de Tristram, habla con Rob Brydon, actor que interpreta al tío de éste, entre otras cosas sobre el protagonismo que tienen los personajes que ellos interpretan en la historia. El filme se divide principalmente en dos partes: la primera, donde Steve Coogan, interpretando el papel de Tristram Shandy, narra especialmente todo el revuelo que se genera en torno a su nacimiento y una segunda parte, en la que a través del punto de vista de Steve Coogan, ya interpretándose a sí mismo como actor, se muestran todas las vicisitudes que surgen en el rodaje de la película que está filmando la historia de Tristram Shandy.

Esta segunda parte es la que tiene especial relevancia en el filme, siendo la primera una excusa que tiene como función, precisamente, justificar el ejercicio de reflexividad sobre el proceso de creación cinematográfica que se desarrolla en aquélla. Así, en la película se representan los problemas del rodaje, las relaciones que se establecen entre el equipo técnico y artístico, los cambios que se producen en el guión conforme se avanza en la grabación, los problemas de protagonismo entre los actores, las exigencias de los productores. Además, se habla de la propia industria audiovisual haciendo alusiones tanto a lo contemporáneo, como por ejemplo a las producciones de la HBO, como a la historia del cine, citando a Bresson o a Fassbinder. Se trata, por tanto, de un ejemplo de lo que se conoce como intertextualidad, es decir, en un texto se citan otros textos anteriores.

Además, Winterbottom cita otras películas, pero en este caso no lo hace de forma tan explícita. Así, por ejemplo, la ambientación y la banda sonora recuerdan a *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975) y a la película del director Peter Greenaway, *El Contrato del dibujante* (1982), así como también es utilizada en algunos fragmentos la banda sonora que Nino Rota compusiera para la película *Fellini, ocho y medio* (81/2) dirigida por Federico Fellini en 1963. Pero la cosa no queda aquí, sino que además también se autocita. En un momento de la película, Steve Coogan concede una entrevista a Tony Wilson, fundador del sello musical Factory Records y uno de los protagonistas de la película *24 hour Party People* dirigida por el propio Winterbottom en 2002. Además de lo dicho, hay que añadir que el propio Steve Coogan es el autor que interpreta a Tony Wilson en esta película.

Una muestra más del nivel de autoconsciencia de este relato es el hecho de que no sólo se hace evidente el propio discurso filmico, sino que se va más allá, haciendo alusión incluso a los diferentes discursos enunciados en los cada vez más frecuentes materiales extras incluidos en la edición del DVD. Así, en la citada entrevista, y tras la respuesta que Steve Coogan le ofrece a la primera pregunta formulada por Tony Wilson, una voz de un narrador extradiegético la interrumpe diciéndole directamente al espectador lo siguiente: "Si quieres ver la entrevista para la EPK será parte del paquete del DVD".

Por otra parte, lo que también resulta muy interesante en esta producción cinematográfica es escuchar las opiniones que los diferentes miembros del equipo tienen acerca de cómo adaptar la novela. Como se sabe, la obra literaria por sus características formales y estructurales resulta bastante inadaptable. Este debate a lo largo de la segunda parte del filme resulta la excusa perfecta para intercalar en el presente, protagonizado por las acciones del rodaje, situaciones procedentes de nuevo de la historia de *Tristram Shandy*. Por ejemplo, se propone introducir en el guión una trama de amor que originariamente no había sido contemplada. Este cambio implica que el personaje interpretado por Rob Brydon adquiera un mayor protagonismo, provocando el desasosiego en Steve Coogan, que ve como su liderazgo en la historia peligra. Esta

preocupación en él hará que tenga una pesadilla donde se representará, a través de una secuencia de la novela, su miedo a perder su posición privilegiada.

Sin duda alguna, *La noche americana*, película dirigida en 1973 por el emblemático director francés Francois Truffaut, es un indiscutible antecedente de la película que se acaba de describir. En *La noche americana* igualmente se abordan las vicisitudes que surgen durante el rodaje de una película y los problemas que surgen entre los miembros del equipo. Incluso el propio Truffaut aparece en el relato interpretando al director Ferrand. Además, el propio título de la película también explicita un mecanismo de expresión cinematográfico. En concreto, se hace alusión a la técnica fotográfica que permite obtener imágenes que simulan la noche a partir de imágenes grabadas a la luz del día. Todas estas estructuras especulares acerca del medio cinematográfico por su condición de reflexión pueden provocar, a su vez, un efecto explicativo. Así, hablándole al espectador del propio mecanismo, éste, además de ser consciente del mismo, también puede ir aprendiendo acerca de su funcionamiento. Por ejemplo, Charles Chaplin en 1928 en su película *El circo*, interpretándose a sí mismo, explicará cómo se crea y se desarrolla un gag.

Mucho más reciente resulta la propuesta llevada a cabo por Woody Allen en *Melinda y Melinda* (2004). Esta película arranca con una secuencia en la que cuatro amigos, tomando copas, discuten acerca de la esencia de la vida. Especialmente dos de ellos mantienen puntos de vista opuestos: Sy (Wallace Shawn) opina que la esencia de la vida es trágica, mientras que Max (Larry Pine) opina que es cómica. Para dilucidar quién de los dos tiene razón, Al (Neil Pepe) les propone un juego: les introduce una historia y ellos tienen que argumentar si es material para una comedia o para un drama. Así pues, partiendo de un mismo planteamiento los dos personajes imaginarán dos versiones diferentes: una cómica y otra dramática. Este reto planteado es la excusa que la narración articula para mostrarle y explicarle al espectador las diferencias entre estos dos géneros. Así, Woody Allen en esta película, y asumiendo el hipotético rol de profesor, imparte una lección magistral al espectador acerca de las estrategias narrativas que definen la comedia en contraposición a las que caracterizan al drama.

1.6. El universo diegético

Souriau (1953) introdujo el término diégese para describir el universo en el que la historia tiene lugar. Así, toda historia se define por un universo diegético que la envuelve y la contextualiza temporal y espacialmente. Por ejemplo, en la película *Tristram Shandy: A Cock and Bull Story* hay claramente dos universos diegéticos que comparten protagonismo en el relato: por un lado, el universo de la novela escrita por Laurence Sterne y por otro, el universo mucho más actual que da vida al rodaje de la película. En *Melinda y Melinda* también hay dos universos diegéticos: el protagonizado por los cuatro

amigos que juegan a ser guionistas y el universo imaginado por éstos que alberga la historia de Melinda. En este caso, y a diferencia del anterior, estos dos universos están muy cercanos tanto en el tiempo como el espacio, ya que ambos están ambientados en la misma época y en la misma ciudad. Por el contrario, en el caso de Tristram Shandy los dos universos retratados están extremadamente alejados, mientras que la novela de Sterne está ambientada en el siglo XVIII, las peripecias del grupo de rodaje lo están en el siglo xxi.

Desde el punto de vista del autor, la diégese representa todo el material real o imaginado con el que se construye el universo que alberga el desarrollo de la historia. Se trata, pues, de la creación del mundo en el que el personaje toma vida. En El show de Truman, película dirigida por Peter Weir en 1998, un guionista y realizador televisivo, Christof (Ed Harris), ha creado un programa que retransmite en directo la vida de un personaje real, Truman (Jim Carrey), que desde su nacimiento vive sin saberlo en un mundo artificial, un gigantesco plató, creado para deleite de los telespectadores que pueden acceder a él las veinticuatro horas del día. Pues bien, esta burbuja idílica pero a la vez falsa creada por Chistof para hacer pública la vida privada de un personaje real pero a la vez ficticio, es un buen ejemplo de lo que se considera el universo diegético de una historia. Y por lo que respecta al punto de vista del especta dor, la diégese representa todo el universo que éste se pueda imaginar sobre la historia (significado) a partir de lo representado en el relato (significante). Así pues, el universo diegético no sólo se ciñe a lo estrictamente representado en el relato, sino que también incluye todo lo que este material le pueda sugerir al espectador con respecto a la historia que se está narrando.

Por otra parte, el relato no sólo se construye con material diegético, referido a la historia, sino que también puede ser creado con material ajeno a ésta. Así, el autor a la hora de crear un relato puede contar con dos tipos de materiales:

- Diegético. Este material es el que pertenece a la historia, creando el universo en el que ésta se desarrolla.
- Extradiegético. Se trata de todo el material que no pertenece a la historia, por tanto, sólo forma parte del relato en su nivel discursivo.

Como se verá en el capítulo en el que se hable de la voz narrativa, dos tipos de narradores pueden ser articulados: por una parte, un narrador representado en el relato, por lo que como personaje forma parte de la historia, definiéndose como narrador intradiegético y, por otra parte, un narrador que como tal no pertenece a la historia, ejerciendo su función desde el propio discurso. Se trata de un narrador que está fuera de la diégesis, por lo que se define como extradiegético. La música, al igual que el narrador, es otro significante que puede ser útil para ilustrar la diferencia entre el material diegético

y extradiegético. Por ejemplo, si dos personajes discuten en un salón y mientras tanto se escucha una música, ésta será diegética si en esa escena se le muestra al espectador su fuente de emisión. Es decir, será una música diegética siempre y cuando en el escenario exista, y por tanto forme parte de la historia, un aparato musical que la esté reproduciendo durante la escena. Por el contrario, será una música extradiegética en el caso de que el elemento que la emita no aparezca en el escenario por lo que, al no ser un elemento de la historia, únicamente formará parte del discurso, considerándose en tal caso como extradiegético.

Anteriormente se ha diferenciado entre la mimesis y la diégesis. Este último término no se puede confundir con la diégése descrita en este apartado. Mientras que la diégesis es un modo de representación opuesto a la mimesis, el término diégése se refiere, como ya se ha dicho, al universo en el que se inscribe la historia. Estos términos, según Genette (1998), han sido frecuentemente confundidos en las traducciones a diferentes idiomas. Especialmente el problema se centra cuando se adjetiva estos términos. Genette (1998), siguiendo a Souriau, propone derivar diegético siempre de diégése, jamás del término diégesis. Así que, cuando se hable de diegético se estará haciendo referencia a ese universo en el que la historia se desarrolla y no a un modo de representación que prioriza la enunciación de un narrador frente a la mostración o representación directa de la acción. Así mismo, conviene aclarar, para evitar cualquier tipo de confusión, que a lo largo del libro se utilizará el término diégesis como traducción de la palabra francesa diégése. Así pues, se hará uso principalmente del término diégesis para referirse al universo diegético y no al modo de representación opuesto a la mimesis.

1.7. A modo de cierre: un viaje por El ladrón de orquídeas

Otro ejemplo reciente de estructura especular se puede encontrar en *El ladrón de orquídeas* (2002), película dirigida por Spike Jonze y cuyo guión es firmado por el interesante Charlie Kaufman. La película refleja a la perfección lo que Michel Foucault, citado por Genette (1989: 208), definió como "el discurso ligado al acto de escribir, contemporáneo a su desarrollo y encerrado en él". En este caso el autor de la historia es Charlie Kaufman, uno de los guionistas más reconocidos y con mayor proyección en la actualidad. Entre otros premios cabe destacar los tres bafta recibidos por los guiones de *Cómo ser John Malkovich* (1999), la ya citada *El ladrón de orquídeas* y *¡Olvidate de mí!* (2004). Por esta última película además conseguiría el Oscar al mejor guión original.

En este relato tres universos diegéticos son desarrollados, cada uno de ellos está adscrito a un nivel discursivo diferente:

- La diégesis principal es la protagonizada por el personaje Charlie Kaufman (Nicolas Cage). Personaje que se basa en la vida de una persona real, en concreto la de

Charlie Kaufman que, como se acaba de decir, es uno de los guionistas más prestigiosos en la actualidad. En esta diégesis se narra la vida como guionista de Charlie Kaufman, centrándose en su trabajo creativo y en sus relaciones personales con su hermano gemelo, Donald Kaufman (interpretado también por Nicolas Cage), con su amada Amelia (Cara Seymour) y con los productores.

- En el segundo nivel encontramos la historia protagonizada por Susan Orlean (Meryl Streep). Personaje que también recrea la vida de una persona real. En este caso la de una periodista y escritora que trabaja en Nueva York para la revista *The New Yorker* desde 1982. Tras un artículo sobre la vida de John Laroche escribirá un libro sobre su historia, titulado *El ladrón de orquídeas*. En esta diégesis se recoge el proceso de escritura por parte de Susan Orlean, así como la relación que se establece entre ésta y John Laroche, sujeto de su investigación.
- Y en el tercer nivel, se encuentra el universo diegético protagonizado por John Laroche (Chris Cooper), personaje que, al igual que los dos casos anteriores, también se basa en la vida de una persona real. En esta diégesis se narra la vida de este personaje dedicado al estudio, cultivo y recolección de las orquídeas en el estado de Florida.

Así, los tres protagonistas de las tres diégesis narradas en esta película tienen sus referentes en la vida real. Para conocer cómo sus historias son narradas en el relato es necesario desglosar las diferentes figuras enunciativas desarrolladas, así como los distintos papeles que Charlie Kaufman despliega dentro de cada nivel discursivo:

- El autor real de la película está representado en esta ocasión por Charlie Kaufman, guionista en la vida real, y que es el autor del guión que da vida al relato cinematográfico dirigido por Spike Jonze.
- Charlie Kaufman-personaje es el protagonista de la diégesis principal narrada en la película. Este personaje es el *álter ego* en la historia de Charlie Kaufman-guionista en la vida real. Así, el autor real, figura transtextual, traspasa la frontera del texto participando en el mismo como personaje.
- Charlie Kaufman-personaje y narrador. El personaje de Charlie Kaufman no sólo protagoniza las acciones de la historia, sino que además participa en el discurso principal narrando en primera persona su propia historia. Así, su voz superpuesta a las imágenes (voz over), por ejemplo, sirve para presentarse: "si fuera más feliz no se me caería el pelo... soy un tópico ambulante", así como para narrar sus pensamientos, sentimientos e impresiones sobre lo que está ocurriendo: "Soy

demasiado tímido para hablar con la autora del libro", o sobre lo que ha ocurrido, "te pusiste nervioso porque era guapa... necesitas otro look".

- Charlie Kaufman personaje y autor. Charlie, de profesión guionista, como ya hemos comentado, recibe un encargo: tiene que adaptar la novela *El ladrón de orquídeas* escrita por Susan Orlean. Este objetivo permite reflexionar acerca del proceso de escritura del guión, proponiendo una estructura especular y un ejercicio, por tanto, de metalenguaje. El resultado de este proceso creativo es la escritura de un guión, que se traduce en un relato de segundo nivel, inscrito dentro del discurso principal, creador de una nueva diégesis en la que convergen finalmente las tres líneas de acción protagonistas de los tres universos diegéticos descritos anteriormente. Charlie-personaje asume principalmente la función de autor, sobre todo cuando está delante de su máquina de escribir o cuando coge la grabadora y empieza a narrar lo que se le va ocurriendo sobre la historia. Estas frases son algún ejemplo de esta función: "Cómo empezar...", "tengo que concretar el tema".
- Charlie Kauf del guión que él mismo está escribiendo. Además, Charlie Kaufman participa como personaje en el guión, es decir, participa como personaje en la historia de segundo nivel que él mismo está escribiendo. Sus propias palabras confirman este nuevo papel: "Estoy loco, estoy ourobourus (serpiente mitológica que se devora a sí misma), en el guión me he puesto a mí mismo, es autocomplacencia, es narcisismo...". También es bastante revelador el siguiente texto: "Sólo estoy capacitado para escribir sobre mí mismo, comencemos con Charlie, gordo, quiere impresionarla, quiere que le encarguen el guión". Se trata, por tanto, de un ejemplo más de metalepsis, donde el autor cruza las fronteras del relato y participa como personaje en la historia allí narrada.

El final de la película es muy revelador de las diferentes funciones que Charlie Kaufman desempeña en la misma. Charlie Kaufman-personaje, tras comer con Amelia, conduce su coche en un parking, y mientras espera su turno para salir, posición que favorece la reflexión, asume la figura de Charlie Kaufman personaje-narrador diciendo lo siguiente en over: "Ya se cómo acabar el guión. Acaba con Kaufman de camino a casa tras comer con Amelia creyendo que sabe cómo acabar el guión...". A continuación se ve a Charlie Kaufman, ya como personaje del guión, salir del parking, y sobre estas imágenes se superpone la voz en over de un Charlie Kaufman, que finalmente asume la figura de personaje-autor, diciendo lo siguiente: "así que Kaufman se aleja tras verse con Amelia lleno por primera vez de esperanza".

Además del guión que Charlie Kaufman personaje-autor va escribiendo a lo largo de la película, hay otro subrelato alojado dentro del discurso principal. Se trata, del ya comentado, libro escrito por Susan Orlean con el título de *El ladrón de orquídeas*. En

esta novela se narra fundamentalmente la historia protagonizada por John Laroche y su particular relación con las orquídeas, inspirando uno de los principales motivos por los que tanto Susan como Charlie se interesan de ese modo por su historia: quieren saber qué se experimenta al sentir tanta pasión por algo. La historia de Laroche se va conociendo conforme Charlie va leyendo la obra escrita por Susan Orlean, imaginándose éste cómo fue escrita y cómo fue la relación entre autora y personaje. Así, la evolución de Susan Orlean como personaje tanto en lo personal como en lo profesional, así como la evolución de su relación con John Laroche es dibujada desde el punto de vista de Charlie Kaufman-personaje. Finalmente, los tres personajes confluyen, como se ha dicho anteriormente, en el guión escrito por éste protagonizando una misma línea de acción.

La intertextualidad es otra de las estrategias narrativas que se articulan en este relato. Al comienzo del mismo se ve a Charlie Kaufman-personaje deambulando en el verano de 1998 por el rodaje de la película *Cómo ser John Malkovich* de la que, como ya se ha señalado, Charlie Kaufman es su guionista. La intertextualidad presente en este texto no termina aquí, sino que alcanza a otro director y a otra película. Este director es Federico Fellini, al que el propio Charlie Kaufman-personaje cita en un fragmento del texto. A su vez, esta cita invita a hablar sobre una de las películas que es claramente referente de este relato. Se trata, cómo no, de Fellini, *ocho y medio* (8 1/2), película dirigida por el mismo Fellini. En este relato se narra la historia de Guido Anselmi (Marcello Mastroianni), un director que sufre una profunda crisis creativa y existencial, sintiéndose presionado por las expectativas que productores, actores y periodistas tienen puestas en su próximo proyecto.

Mientras que en la ficción Charlie Kaufman tiene un hermano gemelo, Donald Kaufman, también interpretado por Nicolas Cage, esto no ocurre en la realidad. Como se sabe, Charlie Kaufman no tiene un hermano gemelo en la vida real, aunque curiosamente en los títulos de crédito aparecen como guionistas tanto el verdadero Charlie Kaufman como su hermano ficticio. Este nuevo juego de metalepsis narrativa provocó un caso insólito en la industria audiovisual norteamericana. El 11 de febrero de 2003 Charlie Kaufman junto con su hermano ficticio, Donald Kaufman, fueron nominados al Oscar por el guión de *El ladrón de orquídeas*. Así pues, por primera vez en la historia de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood se nominó a un personaje de ficción para recibir un premio en una de sus categorías.

El desarrollo de este hermano gemelo en la ficción sirve de contrapunto, tanto en lo personal como en lo profesional, al desarrollo de la personalidad de Charlie Kaufman a lo largo del relato. Como se verá en el siguiente capítulo, cuando se hable de la caracterización del personaje, una de las estrategias para definirlo es crear por contraste otro personaje que sea diametralmente opuesto al primero, que represente, en definitiva, su cara opuesta. En el caso de estos dos hermanos gemelos, obviamente, la diferencia no

se encuentra en el aspecto físico, sino que se centra en su forma de ser y consecuentemente en su forma de actuar. Por ejemplo, si Charlie Kaufman es introvertido, su hermano es extrovertido; si el primero es complejo, el segundo es superficial; si el primero es tímido, el segundo es osado; si el primero es inseguro, el segundo es decidido; si el primero es pesimista, el segundo es optimista; si el primero busca escribir historias originales, el segundo, que también quiere ser guionista como su hermano, no pretende otra cosa que aplicar las fórmulas descritas en los manuales de guión. Y especialmente uno es citado en reiteradas veces a lo largo del relato, en concreto se cita el libro escrito por Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, traducido al castellano como *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guión*. Este libro en la realidad es considerado como uno de los manuales de referencia para todos aquellos que quieran aprender a escribir una historia para el medio cinematográfico.

En cierta forma la película es una crítica a una forma de concebir la escritura de un guión aferrada a fórmulas, mandamientos o principios que a priori garantizan su éxito. Esta visión de la escritura del guión es representada en el relato por el propio McKee y por su discípulo Donald Kaufman. Éste no sólo lee el famoso libro escrito por el primero, sino que además asiste al también afamado seminario sobre el guión que McKee viene impartiendo desde hace bastante tiempo no sólo en las principales ciudades de Estados Unidos sino también en buena parte del mundo. No hay la menor duda de que en la película se ha buscado retratar fielmente la figura profesional de McKee. Sus principales ideas son citadas a través de la lectura que Donald Kaufman hace de su libro o de las reflexiones que éste le hace a su hermano a la finalización de cada sesión del seminario. No obstante, el espectador sabrá de las opiniones de McKee, no sólo a través de un mediador, sino que accederá a ellas directamente a través de su propio discurso. Así, McKee es representado como personaje, y aunque él no se interpreta a sí mismo sí que se buscó un actor cuya apariencia física le resultase muy cercana. Curiosamente fue el propio McKee la persona encargada de elegir al actor que lo iba a interpretar, seleccionando a Brian Cox para tal propósito.

2

CONTENIDOS DE LA HISTORIA: SUCEOS Y EXISTENTES

2.1. Introducción y concepto

Como se ha visto en el capítulo anterior, el texto narrativo o relato es el resultado de la articulación por parte del discurso narrativo de los contenidos que forman la historia. En este capítulo, precisamente, este último asunto, los elementos que integran la historia, será el foco de interés del mismo, dejando para futuros capítulos el análisis de cómo narrarlos a través de la creación del discurso que, finalmente, les dará forma. Así pues, el objeto de este capítulo se centra, especialmente, en una de las partes que componen toda narración, el contenido, es decir, la historia, aplazando el estudio de la siguiente parte, el proceso expresivo, es decir, el discurso, para los siguientes capítulos.

Para Chatman (1990: 19-20), teórico clave en este contexto, la historia se divide en dos tipos de contenidos: los sucesos y los existentes. Éstos a su vez también se dividen en dos categorías, por lo que, y siguiendo a Chatman, los contenidos de la historia pueden ser clasificados como sigue:

- Sucesos: acciones y acontecimientos.
- Existentes: personajes y escenarios.

Por consiguiente, la historia puede ser definida inicialmente como un suceso, o evento como se vio en el capítulo anterior, protagonizado por un personaje y que tiene lugar en un escenario determinado. Así, las preguntas que el autor se deberá formular a la hora del proceso de creación de la historia son las siguientes: ¿qué suceso de?, ¿a quién le sucede? y ¿dónde sucede? Además, en el preciso instante en el que se añada a ese suceso inicial otros sucesos, es decir, se hable de una secuencia temporal, una cuarta pregunta empieza a tener especial relevancia: ¿cuándo sucede? Así, para Bal (1985: 13-15) "los acontecimientos, los actores, el tiempo, y el lugar constituyen conjuntamente el material de una fábula".

2.2. Sucesos: acciones y acontecimientos

Lo que para Chatman (1990) es suceso, para Bal (1985), McKee (2004) y Casetti y Chio (1991) es acontecimiento. Se trata de dos sinónimos que significan para todos ellos lo mismo: un cambio de estado. Bal (1985) lo define de la siguiente forma: "La transición

de un estado a otro que causan o experimentan actores". Por su parte, Mckee (2004) considera un acontecimiento como "un cambio en la situación de vida de un personaje". No obstante, Chatman (1990), y en esto se diferencia de estos teóricos, denomina a este cambio en la vida del personaje como suceso en lugar de acontecimiento, ya que considera a este último, como a renglón seguido se verá, como una subclase dentro de una categoría más amplia representada por el primero.

Así, Chatman distingue dos tipos de suceso: el acontecimiento y la acción. Según quién sea el responsable del mismo se hablará de una categoría o de otra. Por lo que respecta a la acción, ésta se define como un tipo de suceso cuyo responsable es el propio sujeto que lo protagoniza. Por el contrario, el motor del cambio en un acontecimiento ya no es el sujeto, sino que sus responsables pasan a ser los factores externos a él, como por ejemplo, el azar o la acción de otros personajes. Por tanto, en un acontecimiento el personaje deja de ser el sujeto del verbo para convertirse en el objeto pasivo de la acción de otros agentes. Por ejemplo, la frase "Macbeth asesina a Duncan" es una acción porque el personaje es el sujeto de la misma. En contraste, "Macbeth es asesinado por sus enemigos" es un acontecimiento, ya que en este caso el personaje no es el sujeto sino el objeto de la acción protagonizada por otros. En el primer caso el personaje actúa o provoca, por tanto es la voz activa la que prevalece, mientras que en el segundo caso experimenta o reacciona, siendo la voz pasiva en esta ocasión la que predomina.

Esta distinción permite diferenciar inicialmente dos tipos de personajes: el activo, que se sitúa como fuente directa de la acción, y el pasivo, que en lugar de caracterizarse por su capacidad de actuar, lo hace como personaje que fundamentalmente reacciona a las circunstancias externas que le afectan. Para Bremond, citado por Ricoeur (1999: 167), los primeros son los agentes que inician los procesos, mientras que los segundos son los pacientes que se ven afectados por ellos. Refiriéndose a estos últimos, Bremond dice lo siguiente: "desempeña un papel de paciente aquella persona que en el relato resulta afectada, de un modo u otro, por el desarrollo de los acontecimientos que se cuentan". Para Mckee (2004), este tipo de personajes se muestran externamente inactivos porque persiguen un deseo interior que entra en conflicto con otros aspectos de su propia naturaleza. Por tanto, como se verá más adelante, el tipo de conflictos que experimentan este tipo de personajes son internos. En contrapartida, las situaciones conflictivas a las que tienen que hacer frente los personajes activos, que persiguen más bien un deseo exterior, surgen más bien de su relación con otros personajes o con su entorno, generándose, por tanto, conflictos externos.

Por ejemplo, Guido (Roberto Benigni), el protagonista de *La vida es bella*, dirigida por Roberto Benigni en 1997, es un claro ejemplo de personaje activo. Se trata de un personaje que a lo largo del relato tiene que hacer lo indecible para no sólo salvar la vida de su hijo, sino para evitar que éste descubra la amarga realidad en la que viven. Padre e

hijo, junto con su esposa, han sido reclusos por los nazis en un campo de concentración. Distinta resulta la historia de Paul (Marlon Brando), protagonista de *El último tango en París*, película dirigida por Bernardo Bertolucci en 1972. En este caso el personaje no es el motor de ninguna acción externa puesta en marcha para lograr algo concreto, sino todo lo contrario, el personaje sufre las consecuencias de un acontecimiento ajeno a su voluntad: el suicidio de su mujer. En este relato todo el interés se centra en ver cómo su protagonista se enfrenta a un suceso traumático a la vez que inesperado.

2.2.1. Sucesos: núcleos y satélites

Los sucesos también pueden ser clasificados según su relevancia en la historia. Según este criterio los sucesos se pueden dividir en núcleos o satélites. Los primeros son los sucesos clave dentro de la causalidad, mientras que los segundos más bien mantienen la continuidad narrativa. Así, los núcleos, también llamados cardinales, abren alternativas consecuentes en la historia, es decir, son las causas de otros sucesos futuros, mientras que los satélites, también llamados catalizadores, son unidades consecutivas, o sea, son los efectos o frutos de los anteriores. Por su parte, Barthes (1972) distingue entre sucesos funcionales y no funcionales, siendo los primeros los que determinan el curso de la historia.

Por lo que se refiere a los sucesos nucleares, como dice Rimmon-Kenan (1983: 15), "hacen avanzar la acción abriendo alternativas", o como afirma Barthes (1972: 20), "son los verdaderos nudos del relato". En definitiva, y siguiendo a Chion (2006), se trata de nudos de acción complejos que modifican la situación e imprimen una nueva dirección a la historia, provocando sorpresa por lo inesperado del suceso y curiosidad por conocer las consecuencias del mismo. Se trata, por tanto, de los momentos de mayor intensidad dramática de la historia, a diferencia de los sucesos satélites que más bien corresponden a momentos de distensión dramática. La alternancia entre estos dos tipos de sucesos, es decir, la alternancia entre momentos fuertes y momentos débiles, como se verá en el siguiente capítulo, es una estrategia muy adecuada a la hora de construir la estructura del relato.

Según Sánchez-Escalonilla (2001) los sucesos núcleo o los nudos de acción complejos se dividen a su vez en peripecias y anagnórisis. Los primeros, las peripecias, son sucesos estructurales claves en la conformación del armazón del relato. Los segundos, las anagnórisis, representan un momento fuerte en la historia, no tanto por su importancia en la estructura del relato, que también, sino por sus repercusiones dramáticas, centradas sobre todo en las consecuencias emocionales que el nuevo suceso pueda provocar en el personaje. Como a continuación se verá, la anagnórisis implica el reconocimiento sorprendente por parte de éste de una nueva realidad, la cual se puede traducir en una peripecia que provoque un cambio en su vida.

2.2.2. Peripecias: estructurales y de apoyo

Aristóteles definía en la Poética las peripecias como el "giro de la acción en sentido contrario, siguiendo las leyes de la verosimilitud y de la necesidad", es decir, las peripecias, derivado de la palabra griega Peripeteia, son acontecimientos estructurales imprevistos que cambian el estado de las cosas relajando la historia hacia una nueva dirección. Así, como dice Diderot, son "un incidente imprevisto que se transforma en acción y que cambia súbitamente el estado de los personajes". Por tanto, al tratarse de un suceso inesperado provoca en el personaje, y por implicación directa en el espectador, un efecto de sorpresa. Así pues, las peripecias o puntos de giro, para Chion (2006: 158), se basan en el efecto sorpresa y, a menudo, acarrear cambios de fortuna para los personajes. Así mismo para Aristóteles las peripecias son "mudanzas de fortuna". En definitiva, las peripecias son giros sorprendentes para el personaje, que confieren una nueva dirección a su vida y pueden provocar un cambio de fortuna en la misma, como se verá más adelante.

Las peripecias se dividen a su vez en dos categorías: las estructurales y las de apoyo. Las primeras, las peripecias estructurales, como su nombre indica, se definen principalmente por su función en la organización del relato, y representan los nudos de acción, los sucesos nucleares, que lo van estructurando. Las peripecias estructurales son las siguientes: detonante, primer y segundo punto de giro y clímax. A continuación se ofrece una primera definición de estas cuatro peripecias, postergando su análisis en profundidad a cuando se hable, en el siguiente capítulo, de las funciones que cada una desempeña en la estructura clásica de los tres actos.

- Detonante: es el primer suceso que provoca un cambio en el estado inicial del personaje.
- Primer y segundo punto de giro: son las peripecias que tienen como función dividir el relato en tres actos. El primer giro cierra la introducción, primer acto, y lanza la narración hacia el desarrollo o segundo acto. Por su parte, el segundo punto de giro tiene como función cerrar el segundo acto y dirigir la narración hacia el tercer acto, o sea, hacia el desenlace.
- Clímax: llegados ya al desenlace se trata del nudo de acción de mayor intensidad dramática en el que las preguntas principales formuladas al principio, en la introducción, deben ser finalmente resueltas. Tras este punto álgido, única mente resta concluir el relato mostrándole al espectador la situación final en la vida del personaje.

Por otro lado, se encuentran las peripecias de apoyo, cuyo propósito, como su

nombre indica, es el de complementar en el relato las funciones de las peripecias estructurales. Las peripecias de apoyo son las siguientes: punto medio, secuencias elaboradas, revés, dificultades y las peripecias estructurales de las tramas secundarias.

- Punto medio: es una peripecia situada justo en el centro del segundo acto, que tiene como función mantener la tensión de este acto introduciendo un nuevo giro en la historia. Cuanto mayor sea la duración del relato más necesaria se hace esta peripecia, ya que su presencia puede evitar que decaiga el interés del espectador en un segundo acto excesivamente largo.
 - Secuencias elaboradas: son secuencias donde el montaje adquiere un papel relevante, logrando resumir en el relato un período que en la historia suele ser significativamente más extenso en duración. Se trata, pues, de una estrategia narrativa que busca condensar la información de la historia proponiendo en el relato un sumario de ésta. Esta figura será analizada en profundidad más adelante, cuando en el capítulo dedicado al tiempo se hable de la duración como variable narrativa.
 - Dificultades: son todos aquellos sucesos que la narración desarrolla para dificultar la acción y, por tanto, la consecución de la meta al personaje. Las dificultades pueden ser de tres tipos: obstáculos, contraintenciones y complicaciones. Cada una de ellas será definida más tarde, en este mismo capítulo, cuando se hable de las dificultades como generadoras de conflictos.
 - Peripecias estructurales de las tramas secundarias: se trata de las peripecias estructurales referidas, en este caso, no a la línea de acción o trama principal, sino a las líneas o tramas secundarias que se desarrollan, como se verá en el capítulo siguiente, como complemento a la línea principal en la construcción de la estructura del relato.
- El revés como peripecia de apoyo

A diferencia de las anteriores peripecias estructurales y de apoyo, que serán tratadas más detenidamente en otras partes del libro, el revés no tendrá esa oportunidad, así que se le dedica en este apartado una especial atención. El revés puede definirse como una situación donde todo indica que el personaje está a punto de alcanzar su objetivo y de repente algo sucede provocando que éste se esfume. Esta peripecia de apoyo puede articularse en dos momentos diferentes: bien a mitad del segundo acto, sustituyendo, por tanto, al punto medio; o bien en el tercer acto sustituyendo al clímax, denominándose en esta ocasión anticlímax. El anticlímax puede asociarse a lo que Mckee (2004: 274) llama final falso, es decir, "una escena que parece tan con pleta que por un momento creemos

que la historia ha terminado", pero esto es sólo en apariencia, ya que de inmediato la historia sigue su camino tomando una nueva dirección.

Un ejemplo muy interesante de anticlímax se puede observar en la película *Brazil*, dirigida por Terry William en 1985. Cuando todo parece indicar que el protagonista Sam Lowry ha conquistado finalmente su objeto de deseo, ya que, por una parte, ha logrado el amor de su amada Jill Layton, y por otra, ha conseguido liberarla al borrarla del sistema, un giro inesperado en la historia frustrará dramáticamente lo que parecía ser un final feliz. De repente la policía aparecerá para llevárselos presos, lo que provocará un cambio en la situación de los protagonistas con consecuencias nefastas. Este acontecimiento será igualmente sorprendente para Sam Lowry como para el espectador, ya que el punto de vista que prevalece a lo largo del relato es únicamente el del primero. Así, personaje y espectador saben lo mismo en todo momento, por lo que se sorprenderán de aquellos sucesos que son igualmente inesperados para ambos.

No obstante, éste no será el último de los giros que le proponga la narración al espectador. A diferencia de la situación anterior, en la que todo estaba a favor del personaje, la nueva situación no pinta nada bien para Sam: preso y juzgado como terrorista va a ser torturado. Súbitamente se produce un nuevo giro en la historia, pero a diferencia del caso anterior, los que irrumpen del exterior en esta ocasión no son policías sino un grupo de activistas que tienen como objetivo liberar a Sam y sabotear de paso la sede principal del Gobierno. Finalmente Sam logra escapar pero por poco tiempo, la policía de nuevo le pisa los talones hasta que consigue acorralarlo. Cuando de nuevo la situación resulta especialmente complicada para el personaje, otro acontecimiento parece sacarlo del apuro. En el último instante, in extremis, la salvación se produce y además de forma milagrosa, ya que aparece de repente una puerta inexistente en la pared por la que logra escapar. Tras la puerta, una especie de caravana se pone en marcha alejándolo del peligro. Asombrosamente quien conduce la caravana es su amada Jill, supuestamente muerta, que ha regresado para liberarlo. A continuación, la narración le mostrará al espectador lo que ya definitivamente parece ser un final feliz para la historia: Sam y Jill están viviendo plácidamente una nueva vida en plena naturaleza. Pero de nuevo un anticlímax es introducido, el segundo en menos de quince minutos, lo que parece ser no es, todo es fruto de un engaño cuya víctima es el espectador. Nadie rescata a Sam, la huida, la persecución y la salvación, nada de eso es realidad, todo es fruto de su fantasía, que víctima de una feroz tortura no encuentra otra vía para escapar que la que su imaginación le propone.

2.2.3. Anagnórisis: reconocimiento

Aristóteles en la *Poética* introduce el término de anagnórisis para referirse al reconocimiento, y lo define como "la inversión o cambio de la ignorancia al

conocimiento". Según Mckee (2004: 404) "sólo podemos utilizar las escenas de dos maneras: en acciones o en revelaciones. No existe ninguna otra forma". Y Bordwell (1995: 73) considera el reconocimiento "como uno de los modelos generales más comunes de estructurar una trama, sobreviniendo el conocimiento más crucial en el momento decisivo del argumento". Así, en todo relato la comunicación de una información relevante, o la revelación de un engaño o malentendido, representa siempre un momento de especial intensidad dramática en su estructura. El reconocimiento puede ser expresado según tres formas principales: el reconocimiento de la culpabilidad, el reconocimiento de la identidad de uno mismo y el reconocimiento de la identidad de otro personaje. Los dos primeros serán ilustrados con el primero de los ejemplos propuestos, Edipo Rey de Sófocles, mientras que el tercero lo será a través de dos películas míticas: *Luces de la ciudad* y *El intendente Sansho*.

Estas formas de reconocimiento pueden, como dice Aristóteles, conducir a la "felicidad o a la desgracia de los destinados a la dicha o al infortunio". Así pues, en el primer caso, el reconocimiento de esa nueva realidad, de ese cambio, será positivo para el personaje por lo que lo vivirá de forma placentera. Por el contrario, en el segundo caso, ese reconocimiento puede ser nefasto para éste por lo que su vivencia puede resultar traumática. Quizá el ejemplo clásico en la tragedia griega más notorio de esta segunda alternativa sea la *anagnórisis* erigida en Edipo Rey. En esta obra, Edipo, motivado por sus ansias de saber quién es el asesino de Layo, reconocerá fatalmente que él es el responsable de su muerte (reconocimiento de la culpabilidad), pero más trágico le resultará reconocer que Layo es su padre y que con quien se ha desposado es con su propia madre Yocasta (reconocimiento de su identidad). Sin duda alguna, la historia de Edipo es un claro ejemplo del trágico final que caracteriza a la tragedia griega: el personaje, haga lo que haga, no se puede librar del destino fatal que el oráculo le tiene reservado. Además, para Aristóteles la historia de Edipo es un ejemplo que ilustra a la perfección lo que para él es absolutamente recomendable: la *anagnórisis* debe tener como consecuencia una *peripecia*. Éstas son sus palabras: "Y bellísimo será aquel reconocimiento que pase con *peripecia*, como es de ver en el Edipo". Así, la *anagnórisis* vivida por Edipo es la causa de un cambio de fortuna en su vida, que le obligará a vagar eternamente abocándolo a la desgracia más absoluta.

De diferente signo resultará el reconocimiento que se produce en dos de las películas más significativas de la historia del medio cinematográfico. En concreto se habla de *Luces de la ciudad*, película dirigida por Charlie Chaplin en 1931, y *El intendente Sansho* dirigida por Mizoguchi en 1954. En ambas películas, y a diferencia de Edipo, la *anagnórisis* será un suceso que tiene consecuencias afortunadas para los personajes. Tanto en un caso como en otro, este suceso implica un reencuentro de éstos como restauración de un desencuentro previo. Esta separación en los personajes es provocada por un acontecimiento, es decir, por un suceso ajeno a ellos que tiene consecuencias en

ambos casos nefastas para los personajes. Por ejemplo, en el caso de *Luces de la ciudad* su protagonista, interpretado por el propio Charlie Chaplin, tras lograr el dinero necesario para saldar las deudas que tiene su amada invidente y costearle una operación que le devuelva la visión, es encerrado en la prisión acusado falsamente de robo. Por lo que se refiere a *El intendente Sansho*, las intenciones villanas de una mujer anciana harán que madre e hijos se separen trágicamente.

En ambos casos el reencuentro entre los personajes se produce al final del relato y su reconocimiento es vivido con intensa emoción, concluyendo felizmente su periplo. En la película dirigida por Chaplin, el protagonista, tras salir de la cárcel, se reencuentra por casualidad con su amada. Ésta, que ya puede ver, no lo reconoce inicialmente, ya que por su condición nunca lo había visto antes. Confundiéndolo con un pordiosero se acercará a él, ofreciéndole una flor y una moneda. Éste sólo aceptará lo primero. Ella, al entregarle la flor, cogerá su mano reconociéndolo de inmediato. Por lo que respecta al *El intendente Sansho*, hijo y madre muy cambiados, sobre todo ella prácticamente ciega, se reconocen gracias a que la madre canta una canción que el hijo rápidamente asocia a su niñez, mientras que ella lo reconoce a él mediante una estatuilla que su padre le entregó también de pequeño. En ambos casos, tanto en el de Chaplin como en el de Mizoguchi, el reconocimiento se lleva a cabo a través de la metonimia como figura retórica. El personaje es representado por una parte o por un elemento asociado a él, motivo por el que finalmente será reconocido. Además, representan, como ya se ha dicho, sendos ejemplos del reconocimiento por parte de un personaje de la identidad de otro.

2.2.4. Cambio de fortuna: mejoramiento o empeoramiento

Como se acaba de ver, un acontecimiento inesperado puede provocar un giro en la vida del personaje que puede ser valorado en términos de cambio de fortuna. Este cambio de fortuna es denominado por Aristóteles como *metábasis*, pudiendo tomar dos direcciones diferentes: mejoramiento o empeoramiento. Precisamente Bremond (1972: 90) afirma que éstos son los dos únicos posibles caminos que puede tomar una sucesión de acontecimientos: "mejoramiento a obtener y degradación previsible". Así, todo cambio de fortuna en el personaje se puede describir por su carga o valor narrativo, distinguiéndose dos signos: positivo o negativo. Para Mckee (2004) cualquier suceso se puede expresar y experimentar en términos de valor.

Aristóteles ya distinguía dos tipos de relato según el valor de su final: si éste mejoraba la vida del personaje hablaba de una historia afortunada, mientras que si lo empeoraba la historia adquiría tintes trágicos. En este sentido, Aristóteles distinguió entre tramas afortunadas y fatales, según si la situación del protagonista mejoraba o declinaba a la finalización del relato en comparación con el principio. En el primer caso se trata de un final eutético, provocado por una acción eufórica que se caracteriza por la sucesión

favorable de sucesos para el personaje. Por el contrario, el segundo caso se caracteriza por un final distélico, como consecuencia de una acción disfórica, que promueve que los sucesos se encadenen provocando que la situación del personaje acabe empeorando.

Además de los finales eutéticos, mejoramiento, o distéticos, empeoramiento, el relato puede concluir ofreciendo una mezcla de ambos sabores, es decir, en este caso la historia no se concluye con un final feliz o un final triste, sino que más bien se propone un cierre agri dulce, irónico, en definitiva, un final atélico. En este tipo de finales el personaje ni gana ni pierde, no es tan sencillo, sino que gana perdiendo o pierde ganando. Para McKee (2004: 161) este tipo de cierre, al que llama final feliz/triste, es el que retrata de forma más realista el mundo real. Éstas son sus palabras: "Expresan nuestra sensación de la naturaleza dual y compleja de la existencia, una visión simultáneamente cargada de aspectos positivos y negativos; la vida en su aspecto más completo y realista". Por consiguiente, y siguiendo a Díez (2003: 178), teniendo en cuenta la polaridad de los sucesos se puede hablar de tres finales posibles: positivo, negativo e irónico.

Estos cambios de fortuna en el personaje por el que el espectador muestra simpatía, provocará en este último un sentimiento que dependerá del valor que el cambio haya tomado. Por ejemplo, el cambio de fortuna a peor de Edipo provocará en el espectador un sentimiento de piedad o compasión, es decir, estará despertando ese afecto que Aristóteles denomina *eléos*. O incluso puede desatar en el espectador un sentimiento de temor por el futuro del personaje, despertando, en esta ocasión, lo que Aristóteles denomina *phobos*. En palabras de Aristóteles, citado por Vanoye (1996: 30), la desgracia en el personaje con el que el espectador se siente identificado puede provocar en éste los siguientes sentimientos: "temor por el hombre semejante a nosotros, piedad por el hombre que no merece su desdicha". Sentimientos que están estrechamente vinculados al *pathos*, teniendo en cuenta la acepción que considera a este vocablo griego como la experiencia que se vive y se siente con sufrimiento, desgracia o infortunio. Por el contrario, una situación diametralmente opuesta en el personaje, es decir, un cambio de fortuna a mejor provocará en el espectador un sentimiento de satisfacción y de esperanza con respecto al destino de aquél. Esencialmente todo lo dicho dirige la mirada hacia dos emociones básicas: el placer y el dolor.

Según Chatman (1990: 89) las reacciones que el espectador pueda tener con respecto a los cambios de fortuna del personaje dependen del carácter de éste: "el totalmente malo, el totalmente bueno y el noble, que está entre ambos y es lo suficientemente bueno como para que su equivocación o *hamartía* (trágico error) no impida que sintamos compasión y temor ante su ruina". De esta consideración Chatman propone seis tipos diferentes de historias, dividiéndolas en dos categorías según se adscriban a la esfera de lo fatal o de lo afortunado.

-En la esfera de lo fatal:

- Un héroe totalmente bueno fracasa. Esto resulta sumamente incomprensible para el espectador porque quebranta cualquier sentido de la probabilidad.
- Un personaje malvado fracasa. El espectador siente una satisfacción llena de suficiencia porque se ha hecho justicia.
- Un héroe noble fracasa a causa de una equivocación. Despierta la compasión en el espectador.

-En la esfera de lo afortunado:

- Un personaje malvado tiene éxito. El espectador siente disgusto.
- Un héroe totalmente bueno tiene éxito. Satisfacción moral.

Unhéroe noble comete una equivocación. Ahora bien, ésta resulta temporal, ya que el personaje rectifica finalizando su camino de forma satisfactoria.

A) Ciclos de alternancia entre sucesos positivos y sucesos negativos

Como ya se ha comentado, la construcción de un relato implica partir de un estado inicial y llegar a un estado final. En este contexto el autor debe tener muy claro el signo de partida y el signo de llegada, es decir, cómo quiere que sea la situación del personaje en términos de valor al comienzo de la historia y cómo quiere que ésta sea por comparación a la finalización. El personaje partirá de un estado positivo para evolucionar a uno negativo o, por el contrario, la situación de partida será desagradable y finalmente acabará mejorando. Esta decisión determinará en términos de conjunto la tendencia de la evolución del signo de la historia a nivel macroestructural. Así, teniendo en cuenta al relato en su totalidad, se podrá hablar de tramas de mejoramiento o de empeoramiento, según la evolución del personaje a lo largo del relato.

Ahora bien, esta tendencia global puede o debe ir acompañada de cambios parciales a lo largo del trayecto, creando ciclos de alternancia entre sucesos de valor positivo y sucesos de valor negativo. Así, el autor durante el proceso creativo deberá estar constantemente preguntándose acerca de ¿qué es lo mejor que le podría pasar al protagonista?, por tanto, estaría pensando en introducir un suceso de valor positivo (+) o, por el contrario, ¿qué es lo peor que le podría pasar al protagonista?, por lo que estaría pensando en introducir un suceso de signo negativo (-) en la cadena de eventos que van dando cuenta de la historia del personaje.

Así, si el autor quiere complicar la vida, más o menos tranquila, del personaje, puede introducir un acontecimiento que provoque un cambio con consecuencias negativas para éste. Por ejemplo, la llegada de unos nuevos vecinos puede ser un trastorno en la vida hasta ese momento relativamente tranquila del personaje. Éste vive en un bloque de apartamentos de no muy buena calidad, cuyas paredes no aíslan lo suficiente. Además, los nuevos vecinos están resultando ser muy ruidosos, especialmente por las noches. Todo ello hace que el personaje, que madruga todos los días, empiece a tener problemas de insomnio (-). El personaje, cansado de la situación, decide llamar la atención a sus nuevos vecinos. Llama a la puerta pero nadie le abre, aunque parece oír ruidos en su interior. Al cabo de un rato oye unas voces en el rellano y sale de inmediato. Una vez fuera ve cómo la puerta de sus vecinos se cierra apresuradamente sin que el personaje los pueda ver. De nuevo llama a la puerta pero otra vez sin éxito. El comportamiento de los vecinos y el que éstos no hablen en español son motivos más que suficientes para que el personaje empiece a sospechar lo peor (-). Piensa en llamar a la policía pero no se atreve por las posibles represalias. Así, el personaje, sin quererlo ni desearlo, se verá envuelto, tras la llegada de los nuevos vecinos, en una situación conflictiva de la que no sabrá muy bien cómo salir.

Continuar con otro suceso desafortunado para el personaje no sería lo más recomendable. Bremond (1972) aconseja todo lo contrario, es el momento de ofrecerle al personaje un motivo de alivio, ya que, según él, es conveniente diseñar, como se ha dicho anteriormente, ciclos de alternancia entre valores positivos y negativos. A este ciclo Vanoye (1996: 28) lo define como "el principio de la alternancia de los destinos felicidad/infortunio o a la inversa". Siguiendo con el ejemplo anterior, un chivatazo advierte a la policía de la presencia de los sospechosos vecinos. Tras la detención, el personaje siente alivio (+). Todo parece volver a la normalidad, por lo que el personaje de nuevo vuelve a conciliar el sueño (+). De esta forma se ha cerrado un ciclo que partía de una situación favorable (+), evolucionó hacia una desagradable (-) y que finalmente ha sido restaurada (+). Bremond (1972: 108) lo describe de la siguiente forma: "mejoramiento, degradación, reparación: el círculo del relato está ahora cerrado y abre la posibilidad de degradaciones seguidas de nuevas reparaciones según el ciclo que puede repetirse indefinidamente". Así, un nuevo ciclo se puede abrir. Una noche cualquiera el apacible sueño del personaje vuelve a ser interrumpido por el regreso de los vecinos (-). Al día siguiente vuelve a casa y la encuentra destrozada (-). El personaje se imagina lo peor: sus misteriosos vecinos lo consideran el responsable de la denuncia hecha a la policía.

La última parte de la película *Brazil*, descrita anteriormente, resulta un ejemplo muy ilustrativo de esta alternancia entre valores de signo positivo y negativo. A continuación se muestra lo que sería su escaleta o esquema estructural (cuadro 2.1).

CUADRO 2.1. Estructura de Brazil

<i>Sucesos</i>	<i>Valores</i>
La vida de Sam es anodina y no puede conseguir que su amada Jill lo quiera	–
Sam logra el amor de Jill y además consigue liberarla.	+
La policía frustra esta relación deteniéndolos.	–
Sam es acusado de terrorista y se disponen a torturarlo.	–
Un grupo de activistas logra liberarlo.	+
La policía le persigue y finalmente consigue acorralarlo.	–
Sam logra escapar milagrosamente gracias a la intervención de Jill.	+
Los dos juntos escapan y una nueva vida les espera.	+
Todo lo anterior ha sido consecuencia de la tortura. Sam ha perdido la cordura.	–
Sam parece feliz en el nuevo estado de enajenación en el que se encuentra.	
(Se trata de un final irónico.)	–/+

La película *El intendente Sansho*, y los cambios sucesivos de condición que protagoniza Zushiô, también puede resultar un ejemplo muy ilustrativo de la alternancia de signo. A continuación se presenta la que podría ser, grosso modo, su estructura:

CUADRO 2.2. Estructura de El intendente Sansho

<i>Sucesos</i>	<i>Valores</i>
Zushiô es hijo de un noble gobernador.	+
Zushiô pierde a su padre, que es arrestado injustamente.	–
Zushiô es separado de su madre y convertido en esclavo.	–
Su vida como esclavo resulta extremadamente ardua.	–
Logra la libertad.	+
Se convierte en gobernador.	+
Renuncia de forma voluntaria a su nuevo estatus para convertirse en un simple ciudadano.	+
Finalmente logra reunirse de nuevo con su madre.	+

Como se puede observar, en Brazil la alternancia de signos es mucho mayor que la que se propone en *El intendente Sansho*. Esta diferencia se agrava mucho más si se tiene en cuenta que en el primer caso únicamente se ha analizado el fragmento final, mientras que en el segundo lo esquematizado alcanza a todo el relato. Esta desproporción tan exagerada entre un texto y otro evidencia claramente el ritmo tan acelerado, plagado de continuos giros, con el que el primero decide finalizar su trayecto. En cambio, el número de peripecias y, por tanto, de cambios de valor en el estado del personaje en *El intendente Sansho* es mucho menor. En este caso se propone únicamente un ciclo de alternancia. La historia comienza con una situación afortunada para el personaje que es modificada por una cadena de acontecimientos que lo conducen a la desgracia. Zushiô es separado de sus padres y degradado a esclavo. De esta situación desafortunada logrará

salir, restaurando la situación inicial y proponiendo un final dichoso: Zushió recuperará su condición inicial convirtiéndose en gobernador, pero por dignidad, renunciará voluntariamente a esta nueva condición para convertirse finalmente en un simple ciudadano. Tras el calvario recorrido, Zushió no es el mismo, éste ha cambiado, aprendiendo finalmente las enseñanzas que su padre le ofreció de pequeño.

Como conclusión a este apartado cabe decir que Bremond (1972: 91-92) propone tres posibles modalidades a la hora de alternar los valores positivos con los negativos:

- Sucesión continua. Un relato alterna en ciclos continuos fases de mejoramiento con fases de degradación. El intendente Sansho puede ser un ejemplo de esta modalidad.
- Enclave. Se puede considerar que el fracaso de un proceso de mejoramiento o de degradación en curso resulta de la inserción de un proceso inverso que le impide concluir como parecía previsto. En Brazil el proceso de mejoramiento es virado hacia un final desafortunado al introducirse el revés como anticlímax.
- Enlace. En este caso la alternancia entre mejoramiento y empeoramiento sólo se entiende en relación con dos personajes que de forma entrecruzada evolucionan hacia direcciones opuestas: la degradación de uno coincide con el mejoramiento del otro.

B) Causas que motivan los cambios de fortuna

Como ya se ha señalado, los sucesos son el motor del cambio en la vida de los personajes y pueden ser provocados por el personaje, denominándose acción, o por fuerzas ajenas a él, conociéndose en este caso como acontecimientos. Pues bien, en los dos ejemplos vistos anteriormente los acontecimientos son los responsables de las desgracias de los dos protagonistas. En el caso de Brazil su protagonista sucumbirá finalmente a las circunstancias que le son adversas. En cambio en El intendente Sansho, gracias a la acción de su protagonista, éste finalmente logrará reconducir su vida hacia la fortuna. Por consiguiente, se puede afirmar que el mejoramiento o empeoramiento, es decir, el cambio de fortuna o metátesis en la vida del personaje puede ser provocado por dos causas: por una parte, las acciones y decisiones que el personaje va tomando a lo largo de su camino, y por otra parte, los acontecimientos, entendidos éstos como los sucesos ajenos a la acción del personaje que son provocados bien por el azar o bien por terceros.

En el caso de El intendente Sansho, y como dice Bremond (1972: 93), "el mejoramiento, en lugar de ser imputable al azar, es atribuido a la intervención de un

agente, dotado de iniciativa, que la asume a título de tarea a cumplir". Así, el personaje se convierte en el responsable de su destino, haciendo que éste evolucione hacia la fortuna. No obstante, las acciones del personaje pueden ser la causa del proceso contrario, es decir, de su desgracia. Macbeth, uno de los personajes más relevantes nacidos de la pluma de Shakespeare, es un claro ejemplo de que tanto su ascenso como su caída se deben a las decisiones tomadas por él mismo. Aún a pesar de que Macbeth pueda estar manipulado o mal influenciado por su mujer Lady Macbeth, la responsabilidad final de que la historia avance reside en sus propios actos. Así, si él consigue el trono no es por una circunstancia ajena a su voluntad, sino porque traiciona a su primo Duncan y lo asesina. Macbeth es un claro ejemplo de lucha entre fuerzas internas. En su caso la ambición vencerá a la lealtad.

Posiblemente Ícaro sea la figura mitológica que mejor represente la ascensión seguida de una fulgurante caída. Cambio de fortuna extremadamente abrupto también ocasionado por la decisión del propio personaje. Ícaro, desobedeciendo los consejos de su padre Dédalo, subirá demasiado alto provocando que el calor del sol derrita la cera que mantenía unidas sus alas, lo que hará que se precipite irremediabilmente al vacío. Así, tanto Ícaro como Macbeth representan a esos personajes cuyo objeto de deseo resulta tan fascinante como a la vez peligroso. Su ambición por él les llevará a tomar decisiones cuyos actos tendrán consecuencias tan adversas como la propia muerte.

Bremond (1972) propone una serie de acciones por parte del personaje como las posibles causantes del empeoramiento en su vida:

- La falta. Se puede caracterizar el proceso de la falta como una tarea cumplida al revés. Al final se consigue precisamente el estado adverso del que inicialmente se perseguía. Esta inversión tiene en las decisiones equivocadas del personaje su principal causante. Por ejemplo, sus torpezas o equívocos pueden cambiar de signo la situación ventajosa que él quería conservar a toda costa.
- El castigo. En este caso la búsqueda del beneficio personal por parte del personaje provoca daños en otros, por lo que el primero deberá pagar por el dolor infligido. Se trata, pues, de historias donde el personaje finalmente acaba mal parado por prevalecer el deseo por encima de la ley.

El sacrificio. En este caso el personaje decide recorrer un trayecto espinoso porque pretende alcanzar una recompensa final. Por tanto, el calvario por el que éste decide pasar representa una degradación voluntaria, es decir, representa el precio que está dispuesto a pagar para mejorar su vida. El personaje puede sacrificarse buscando su propio beneficio o lo puede hacer por otro, por ejemplo, cuando la madre se sacrifica por su hijo.

- La obligación. A diferencia del sacrificio, en la obligación el camino tortuoso que recorre el personaje no es voluntario sino más bien impuesto. Esta obligación puede proceder de una fuerza interna del personaje, por lo que la misma será autoimpuesta, o por el contrario, puede proceder de una fuerza externa, por ejemplo, una deuda contraída con un tercero.

La primera y la última, es decir la falta y la obligación, pueden ser procuradas por el propio personaje que las sufre o puede ser otro su responsable. Como dice Bremond (1972: 106) "el enemigo puede tanto actuar directamente, por agresión frontal, como maniobrar indirectamente esforzándose por suscitar y utilizar las otras formas de degradación". En el caso de la falta es el enemigo el que puede manipular al personaje para cometer el error. Así, éste se deja atrapar en la trampa tejida por el otro. Por otro lado, en la obligación el personaje se ve inducido a la degradación por un compromiso o deuda que tiene adquirida con su enemigo. El pacto faústico es un ejemplo que ilustra a la perfección este último caso. Georg Faust pactará con el mismísimo Mefistófeles vendiéndole su alma a cambio de sabiduría y poder. Quizá la versión literaria más conocida del mito sea la que escribiera Goethe a principios del siglo XIX. El medio cinematográfico de forma temprana se dejó seducir por el mito de Fausto, un ejemplo de ello son las adaptaciones realizadas tanto por el director francés Méliés como por el alemán Murnau. Este último realizó su famosa adaptación en 1926 con su película titulada Fausto.

Sin embargo previamente, en 1913, dos directores, Stellan Rye y Paul Wegener, ya se habían dejado seducir por el Fausto de Goethe para realizar la película El estudiante de Praga, inspirada su vez en el relato "William Wilson" escrito por Edgar Allan Poe en lo que se refiere al tema del doble. El estudiante de Praga es una de las obras pioneras del cine fantástico e ilustre precedente del Expresionismo alemán. En ella se narra la historia de un joven estudiante, Balduino, que vende por dinero su imagen reflejada en un espejo a un viejo llamado Scapinelli.

Quizá, uno de los ejemplos contemporáneos más evidentes de la adaptación del mito de Fausto sea El corazón del ángel, película dirigida en 1987 por Alan Parker. Harry Angel (Mickey Rourke), un detective privado de Nueva Orleans, es contratado por un misterioso cliente, Louis Cyphre (Robert De Niro), un Mefistófeles moderno, para que encuentre a un hombre desaparecido. En este relato el personaje que tiene como objetivo velar por el cumplimiento del pacto, es decir Louis Cyphre, deberá previamente conseguir el objetivo anterior, encontrar a ese hombre desaparecido, si quiere finalmente alcanzar su meta, ya que este último es el firmante del contrato. Para ello, como se ha dicho, contratará los servicios de Harry Angel, que al final del camino, al igual que le sucedió a Edipo, descubrirá que a quien busca no es a otro que a sí mismo. Así pues, en este caso el reconocimiento trágico del personaje implica una doble consecuencia: por

una parte, el reconocimiento de su identidad y por otra, el reconocimiento de la deuda contraída con Louis, que no tendrá más remedio que saldar. En definitiva, todo pacto faústico implica la presencia del personaje que se ve en la obligación de cumplir con lo pactado, el propio contrato en el que se especifican las condiciones del trueque y el personaje que se encarga de velar por el cumplimiento de dicho acuerdo requiriéndole al primero sus obligaciones.

Por el contrario, este camino desafortunado puede tener su origen, su detonante, no en el propio personaje, sino en una circunstancia ajena al mismo. Es muy frecuente encontrar relatos que narran la historia de un personaje cuya vida más o menos tranquila sufre un cambio radical como consecuencia de un acontecimiento fruto de la casualidad o de la acción de otro personaje. Esta jugada del destino le puede ofrecer a éste un golpe de buena o mala suerte, con consecuencias positivas o negativas para éste como ya se ha visto. Un caso frecuente de la segunda situación sería el ejemplo de un personaje corriente que, por una circunstancia ajena a su voluntad, se verá inmerso, sin quererlo ni desearlo, en un descenso al infierno como fiel reflejo de la peor de las pesadillas.

Como la que vive el protagonista de la película ¡Jo, qué noche!, dirigida por Martin Scorsese en 1985. Un anodino y solitario informático, Paul Hackett (Griffin Dunne), tras perder el último metro y encontrarse fortuitamente con Marcy Franklin (Rosanna Arquette), vivirá a lo largo de toda la noche la peor de las pesadillas. La noche se convierte en un descenso al infierno por las calles de Nueva York, y conforme ésta avanza las cosas se le van complicando a su protagonista. Una serie de acontecimientos cada cual más extravagante será la causa de la cascada de desdichas que éste sufrirá hasta el amanecer. Pero con la luz del día la pesadilla no se esfumará sino que continuará hasta dejar a Paul en la peor de las situaciones posibles. Así, un acontecimiento circunstancial desequilibra la vida del personaje, conduciéndolo irremediabilmente a un proceso de empeoramiento gradual del que no será capaz de salir. Como se puede ver, en esta ocasión no hay alternancia en el signo del cambio, sino todo lo contrario, los infortunios se van sucediendo de forma torrencial llamándose los unos a los otros.

Este relato es un claro ejemplo de un final distélico como cierre de la acción dispórica detonada al comienzo del mismo, que de forma progresiva va empeorando la vida inicial más o menos tranquila del personaje. Si las pretensiones del autor son las de crear este tipo de relato, deberá formularse las siguientes preguntas: en primer lugar, ¿qué acontecimiento será el detonante?, en segundo lugar, ¿cómo se puede ir complicando progresivamente la vida del personaje? y en tercer lugar, ¿cuál puede ser la situación final más desdichada para éste?

De la misma forma que el proceso de empeoramiento puede estar provocado por una cascada de circunstancias adversas, el personaje también puede beneficiarse de, como

dice Bremond (1972: 93), "un feliz concurso de circunstancias". Ahora bien, independientemente del signo que tome la sucesión de acontecimientos, lo cierto es que estos relatos, según Díez (2003, 152), "se mueven en lo existencial, esto es, no se asigna al personaje ningún papel heroico, sino todo lo contrario: éste vive arrastrado por las circunstancias". Un ejemplo de ello sería la obra literaria *Esperando a Godot*, escrita por Samuel Beckett en 1952. En ella se narra la historia de personajes pasivos, como se ha visto anteriormente, que dejan su destino en manos de las acciones de los demás y de las propias circunstancias.

Un ejemplo cinematográfico de este tipo de historias, donde los personajes se ven incompetentes para controlar el rumbo de su vida, se puede encontrar en la filmografía del director finlandés Aki Kaurismäki. En su película *Luces al atardecer* (2006) se narran las desventuras de Koistinen (Janne Hyytiäinen), un guardián nocturno que, como dice su propio director "busca una pequeña rendija por la que apartarse de este cruel mundo, pero los hombres y la sociedad se encargan de aplastar sus modestas esperanzas una tras otra". El título del filme es un homenaje a *Luces de la ciudad*, dirigida por Chaplin como ya se ha comentado anteriormente. Kaurismäki ha confesado en reiteradas ocasiones su admiración por este director, definiéndolo como el mejor de la historia del cine. *Luces al atardecer* concluye la trilogía sobre la figura del perdedor que comenzó con *Nubes pasajeras* (1996) y que continuó con su anterior película *Un hombre sin pasado* (2002).

Si anteriormente se ha visto, con los casos de Macbeth y de Ícaro, que los actos de los personajes pueden ser el motivo de que éstos acaben su trayecto estrellándose violentamente, también se pueden encontrar ejemplos donde esta tendencia al empeoramiento puede ser invertida. En este tipo de historias al personaje se le concede la oportunidad de enmendar sus errores y rectificar a tiempo, desarrollándose lo que se conoce como trama de redención. McKee (2004: 161) lo explica de la siguiente forma: "Los protagonistas perseguían valores antaño considerados importantes - dinero, renombre, profesión, amor, victoria, éxito - pero de una manera tan compulsiva, con una ceguera tal, que llegaban al borde de la autodestrucción. Se arriesgan a perder, si no la vida, sí la humanidad. Sin embargo, consiguen ver la naturaleza ruinosa de su obsesión y detenerse antes de cruzar el umbral, tras lo cual se deshacen de aquello que antes alababan". Así, en estos casos, el personaje reconoce a tiempo su error, pudiendo, por tanto, reorientar su vida hacia un final más afortunado.

2.2.5. La intención es el origen de la acción y la consecuencia el resultado de la misma

Para Hegel, citado por Vanoye (1996: 29), la acción es el "desarrollo real de las intenciones y pensamiento de los personajes, que arriesgan su existencia entera persiguiendo la consecución de esos designios, en los cuales quieren ser ellos mismos y gozar de sí mismos, al tiempo que han de responder de todo lo que sucede por su propia

actuación. El héroe dramático lleva consigo mismo los frutos de sus propios actos", a diferencia de los personajes pasivos, como se ha visto anteriormente, sujetos a los designios de las circunstancias externas. Así, Hegel introduce dos aspectos estrechamente relacionados con la acción: la intención y la consecuencia. La intención es el origen de la acción que busca un objetivo determinado, mientras que la consecuencia es el resultado de la misma, por la que el personaje tiene que responder. Así pues, las intenciones son anteriores a las acciones y éstas lo son respecto a las consecuencias.

Teniendo presente este orden, se pueden articular dos estrategias narrativas diferentes: o bien éste se mantiene, por lo que en primer lugar se le cuenta al espectador las intenciones del personaje y luego se le muestra cómo éstas son ejecutadas a través de sus acciones, o bien se propone una ruptura de este orden, enseñándole al espectador esto último antes de que conozca las intenciones que lo motivan. Para Vale (1996: 89) la primera sería la opción más acertada: "debemos tener información previa de lo que la gente quiere hacer para entender lo que están haciendo. El conocimiento del futuro debe preceder al hecho para hacerlo inteligible". En cambio, la segunda opción desarrolla otro tipo de estrategia que pretende, en lugar de anticiparle la información al espectador, ocultársela con el objeto de despertar su curiosidad acerca de las intenciones que motivan la acción del personaje. El uso de una estrategia u otra dependerá de si la narración sigue estrictamente el punto de vista del personaje, o por el contrario, no lo hace. En el primer caso sí lo sigue, por lo que el espectador conocerá las intenciones del personaje, mientras que en el segundo no lo hace por lo que las desconocerá. Así, esta segunda estrategia es menos comunicativa que la primera, proponiendo una situación donde el espectador sabe menos que el personaje. Este desequilibrio informativo será analizado en profundidad en el capítulo dedicado a la división del saber narrativo.

Otro aspecto que se puede entresacar de la definición de Hegel es la idea de que la intención promueve una estrategia con el objeto de alcanzar una meta. Para Díez (2003: 158), precisamente, la acción dramática se define como la acción que tiene como fin una meta. El que esta última sea finalmente alcanzada dependerá del interés y del empeño que el personaje ponga en ello, así como de las dificultades que éste encuentre en su camino. Precisamente, la lucha entre estas dos fuerzas, como se verá más adelante, es lo que provoca la duda en el espectador acerca de si finalmente el personaje conseguirá la tan deseada meta. Por tanto, como dice Vale (1996: 105), "para estar inseguros sobre el cumplimiento o frustración de la intención necesitamos conocer la existencia de dificultades que se le oponen". Así pues, para que la duda tenga interés dramático ambas fuerzas deben estar equilibradas.

Se acaban de exponer dos de los motivos que hacen de la intención uno de los elementos narrativos esenciales: en primer lugar, la intención dirige la narración hacia el futuro, creando incertidumbre sobre el resultado de la acción del personaje; y en segundo

lugar, la lucha entre las intenciones y las dificultades provoca situaciones conflictivas con las que se incrementa la intensidad dramática de la narración. Como se verá más adelante, el personaje clásico debe tener al menos una intención que sea el motor de sus acciones encaminadas a la consecución de una meta. Por tanto, el autor debe saber responder a las siguientes preguntas: ¿qué hace el personaje? (acción), ¿por qué lo hace? (intenciones, motivaciones) y en último lugar, ¿para qué lo hace?, ¿qué quiere? o ¿qué desea? (objetivo, meta).

Por su parte, Vale (1996) destaca dos intenciones primordiales: el personaje quiere algo que no tiene, afinidad, y por otro lado, el personaje no quiere algo que tiene, repulsión. La afinidad principal, siguiendo de nuevo a Vale (1996: 91), es el "amor entre dos personas", mientras que "la repulsión principal es el odio entre enemigos". Para Bal (1985: 34) esta distinción es representada por los verbos desear y tener, que indican una "relación teológica y por ello se usan como abstracciones de las conexiones intencionales entre elementos". Estas dos intenciones esenciales planteadas por Vale se volverán a ver más adelante cuando se hable de las relaciones que se establecen entre la pareja de actantes formada por el sujeto y el objeto.

Por ejemplo, Woody Allen en una de sus últimas películas, *Match Point* (2005), utiliza estas dos intenciones básicas, la afinidad y la repulsión, como pretexto para estructurar su relato. La primera parte es un claro ejemplo del deseo del protagonista masculino, Chris Wilton (Jonathan Rhys Meyers), por hacerse con los favores de la protagonista femenina, Nola Rice (Scarlett Johansson). Es decir, se pretende representar el deseo de un personaje por lograr algo que le es, especialmente, muy atractivo. Una vez conquistado, la segunda parte se organiza partiendo de la necesidad del personaje de deshacerse de aquello inicialmente deseado, pero que ha dejado de serlo y se ha convertido en una carga para sus verdaderas intenciones. Así, como dice Todorov (1972: 169), "el deseo de posesión, una vez satisfecho, es seguido por la indiferencia". En otras palabras, de la afinidad se pasa a la repulsión o del desear al tener y del tener al no desear.

2.2.6. Las dificultades generadoras de conflictos

Como se ha indicado, las acciones guiadas por las intenciones persiguen un objetivo o una meta. Y como también se ha comentado, este camino sin dificultades resultaría de poco interés dramático. Así, la narración debe desarrollar fuerzas opuestas que generen situaciones conflictivas al personaje. Por tanto, el autor, además de contestar a las preguntas anteriores, también deberá dar respuesta a la siguiente: ¿qué se lo impide? Vale (1996: 102) propone tres tipos diferentes de dificultades o fuerzas antagonistas que le compliquen especialmente el trayecto al personaje:

- Obstáculos. Son dificultades generadas por circunstancias accidentales ajenas a la acción de cualquier personaje. Se trata de barreras azarosas desafortunadas, golpes de mala suerte, que el personaje va encontrando en su camino.
- Contraintenciones. Son las dificultades que provienen de las intenciones y acciones de los antagonistas, que luchan por lo mismo que el protagonista o quieren impedir que éste consiga, por las razones que sea, su objeto deseado.
- Complicaciones. En este caso, y a diferencia de los anteriores, las dificultades son creadas por el propio personaje. Como se ha visto anteriormente, las acciones o decisiones tomadas por éste se convierten en las principales barreras que dificultan su camino. Esta forma de comportarse o de actuar es fruto de una forma de ser que, en última instancia, es la responsable de los problemas del personaje. Así, el carácter o la personalidad de éste se convierte en su peor enemigo, en la principal fuerza que le impide conseguir lo deseado.

Estas fuerzas contrarias a las intenciones del personaje le generan a éste conflictos que le complican su vida. En la medida en que estas fuerzas sean más enérgicas, mayor será el interés por parte del espectador por saber si el personaje finalmente podrá vencerlas, así como mayor también será el merito de éste último si así sucede. Hitchcock, citado por Vale (1996: 127), plantea esta idea refiriéndose en concreto a la fuerza procedente del antagonista, "siempre respeto a mi villano; le construyo un carácter temible que hará que mi héroe o tesis sean más admirables al vencerlo...".

En el ejemplo de *Match point*, y en concreto en la primera parte, la intención del protagonista Chris se traduce en su deseo por conquistar los favores amorosos de Nola. Esta meta le resultará muy fácil de alcanzar, ya que ninguna dificultad será desarrollada. Sin embargo, paradójicamente, los conflictos comenzarán a surgir justamente en la segunda parte, cuando Chris se quiera deshacer de aquello que en un primer momento fue deseado. Nola se ha convertido para él en el principal escollo que está dificultando la consecución de su verdadera meta, que no es otra que lograr ascender y posicionarse dentro de la clase alta de la sociedad inglesa. Para ello, se ha casado con la adinerada y bien posicionada Chloe (Emily Mortimer). Chris, movido por la ambición, hará cualquier cosa por mantener el estatus logrado, incluso si eso supone actuar en contra de la ley o de cualquier moralidad. Este personaje, sin duda alguna, representa esa forma de ver la vida en la que el fin justifica los medios. Para desgracia de Nola, su insistencia por mantener su relación con Chris será la falta que la llevará al peor de los desenlaces posibles.

Por otra parte, Chris, que comparte las mismas ambiciones de poder que Macbeth, no sufrirá las mismas consecuencias por sus actos que éste. En el caso del primero, y a

diferencia del segundo, la suerte está de su lado por lo que no tendrá que dar cuenta de sus actos innobles. Así, en este relato se representa la historia de un personaje sin escrúpulos que hará todo lo que tenga que hacer para conseguir lo ambicionado y, gracias a que tiene la fortuna de cara, la bola final (match point) caerá en el lado contrario y ganará finalmente el partido.

- Tipos de conflictos

Los conflictos se pueden dividir en dos grupos según la procedencia de la fuente que los origina. Así, se puede hablar de conflictos internos y conflictos externos. Los primeros tienen su origen en el interior del personaje y son provocados por las complicaciones que él mismo se va creando. En cambio, los segundos tienen su origen en el exterior de los personajes y pueden ser provocados bien por contraintenciones, por lo que se hablará de conflictos personales, o bien por los obstáculos que el medio que rodea al personaje le va colocando en su camino. Este tipo de conflictos son conocidos como extrapersonales. A continuación se describen más detalladamente:

- Conflictos extrapersonales. Abordan las relaciones entre el personaje y el medio natural o social que le rodea. Así, el personaje puede entrar en conflicto con la naturaleza o con las instituciones sociales vigentes en la sociedad a la que él como individuo social pertenece. Los conflictos extrapersonales representan todas aquellas situaciones problemáticas a las que el ser humano ha tenido y tiene que enfrentarse en su proceso de evolución y adaptación a su entorno. Se trata de una lucha entre la voluntad del individuo y la voluntad de la sociedad, entre el deseo y la ley, entre el derecho individual y el deber social. Este tipo de conflictos, entre lo individual y lo colectivo, según Bal (1985: 44) tuvo una gran relevancia "tanto en los romances medievales como en las novelas realistas del siglo xix. En las novelas de Kafka esta oposición es de importancia incluso primordial". Por otra parte, los conflictos extrapersonales no sólo surgen de la relación entre el individuo y su entorno, sino que también nacen de los problemas que se generan en las relaciones entre colectividades, como las luchas de clases sociales, las luchas sindicales, las luchas políticas, las luchas entre religiones, etc.
- Conflictos personales. Tienen su origen en las relaciones que se establecen entre los personajes como individuos que se relacionan en diferentes ámbitos, por ejemplo, el familiar, el laboral, el sentimental o el de la amistad. Independientemente del ámbito en el que éstas se desarrollen se pueden articular en dos niveles diferentes: bien a nivel de igualdad o bien a nivel de inferioridad-superioridad. Por ejemplo en el ámbito familiar, la primera estaría representada por las relaciones entre hermanos y la segunda entre padres e hijos. Son ejemplo de este tipo de conflictos los problemas generacionales, la competitividad

profesional, los abusos, los maltratos en cualquier ámbito, problemas de pareja (celos, infidelidades, rupturas, engaños amorosos), conflictos entre compañeros, entre amigos, etc.

- Conflictos internos. En este caso la fuente principal de los problemas del personaje es él mismo. El personaje se convierte en su principal enemigo. Su forma de ser, y como ésta se traduce en actos, es la principal fuente de dificultades para las intenciones del personaje. La timidez, la falta de confianza en sí mismo y la inseguridad son las armas que el personaje despliega en contra de sus propios deseos. Por tanto, en este tipo de conflictos las fuerzas que luchan en direcciones opuestas proceden todas ellas del interior del personaje. Para Vale (1996: 100) "el conflicto entre características que se oponen dentro de una misma persona es uno de los efectos dramáticos más valiosos".

No cabe la menor duda de que el conflicto interno posiblemente sea, de los tres descritos, el más difícil a la hora de ser representado en un texto audiovisual. No sucede lo mismo en un texto literario, donde la expresión de su discurso favorece la narración del interior del personaje. Por tanto, no es de extrañar que para tratar este ámbito en el medio audiovisual se recurra a recursos más literarios, como la voz de un narrador que desvele entre otras cosas las interioridades del personaje. Además de hacer uso de estos recursos, el autor también puede explorar otras estrategias a la hora de acercarse a los problemas internos del personaje. Así, una vía alternativa, y extremadamente aconsejable, sería exteriorizar el mundo interno de los personajes traduciendo sus conflictos internos a, sobre todo, conflictos personales. Según John Carpenter, citado por Mckee (2004: 66), "las películas deben convertir las cosas mentales en físicas". O, como dice Díez (2003: 246), "una buena forma de manifestar el conflicto interno es proyectarlo fuera sobre una persona o un objeto. Con este recurso se convierte en un conflicto de relación y, como resultado, el drama se desarrolla con más facilidad".

Por lo expuesto anteriormente se puede entrever que estos tres tipos de conflictos no son excluyentes, sino todo lo contrario, deben ser desarrollados, en la medida de lo posible, en un mismo relato complementándose mutuamente. Así, el autor deberá esforzarse en crear personajes complejos llenos de contradicciones internas, que serán exteriorizadas a través de situaciones conflictivas fruto de la relación del personaje con sus semejantes o con el entorno que le rodea. Estas pretensiones no serán muy complicadas de ejecutar, ya que el personaje es un individuo social que vive rodeado de otros individuos en una sociedad donde se deben cumplir unas normas. Estas reglas sociales son la materia que constituye lo que Freud denomina el Superyó. En contraposición a esta figura se encuentra el Ello, que supone el reino de las pulsiones o deseos más básicos del ser humano. Freud las redujo a dos: por un lado, el Eros como representación del placer y de la vida y por otro, el Tánatos como representación de la

destrucción y la muerte. Entre ambas fuerzas, entre el Superyó y el Ello, se encuentra el tercer vértice del triángulo freudiano, el Yo. Su función no es otra que la de mediar entre las apetencias del Ello y las restricciones del Superyó. Si el Yo consigue a través de su mediación equilibrar ambas fuerzas conseguirá que exista cierta armonía, de lo contrario las situaciones conflictivas a todos los niveles serán el común denominador. Como es obvio, esta segunda situación es la más interesante desde el punto de vista dramático.

El triángulo propuesto por Freud ilustra perfectamente la figura geométrica que suele caracterizar una situación conflictiva forjada principalmente por la confrontación. Así, son necesarios tres vértices para que se desarrolle un conflicto. Para Hendricks, citado por Bal (1985: 22-25), la confrontación, que es la base de la estructura de la historia, contiene tres componentes: dos argumentos y un predicado. O siguiendo directamente a Bal (1985), dos actores y una acción o dos objetos y un proceso. A continuación se exponen cuatro situaciones diferentes que ilustran el triángulo como figura retórica del conflicto. Las dos primeras ejemplifican el conflicto externo, mientras que las dos últimas resultan ilustrativas del conflicto interno:

- Personaje A y personaje B quieren lo contrario. A quiere romper con B, en cambio B quiere mantener la relación con A. El conflicto desarrollado en Match point podría ser ilustrativo de esta categoría.
- Personaje A y personaje B quieren lo mismo. A quiere a C y B también quiere a C. Esta estrategia es muy habitual en el relato clásico, donde dos personajes masculinos luchan por el favor de un personaje femenino.
- Personaje A quiere al mismo tiempo dos bienes igualmente atractivos pero inconciliables entre ellos. A quiere conseguir a B y al mismo tiempo quiere conseguir a C.
- Personaje A quiere una cosa pero sabe que no debe hacerla. A quiere a B y al mismo tiempo no puede tener a B. Esta categoría refleja a la perfección el triángulo freudiano y se puede encontrar un ejemplo que lo ilustre en la figura de Macbeth. La ambición de éste le anima a matar a su primo el rey Duncan, pero su deseo se ve frenado por la lealtad que le profesa. Finalmente el deseo vencerá y asesinará a su primo con las consecuencias que ello acarreará.

En las dos últimas categorías el conflicto se plantea en términos de dilema, ya que el personaje está obligado a elegir entre dos opciones incompatibles. Además de esta característica, las opciones deben ser para el personaje igualmente interesantes, ya que si una de ellas es más atractiva que la otra, como es obvio, no se le plantea ningún tipo de disyuntiva porque claramente elegirá la primera en lugar de la segunda. Así, elija lo que

elijan algo debe perder o, si la elección implica algo desagradable, el personaje tendrá que elegir entre el menor de los males. Para Chion (2006: 135), hay dilema cuando en su fuero interno un mismo personaje siente que debe realizar dos objetivos contradictorios. En la tercera categoría, estos dos objetivos contradictorios proceden del mundo externo que rodea al personaje, es decir, las circunstancias externas son las responsables del dilema planteado. En cambio, en la última categoría, la contradicción no procede del exterior sino del mundo interior del personaje, fruto de su dualidad, de su doble cara, de lo que Goethe dice en su Fausto: "Ay, dos almas tengo en mí". En definitiva, y como se explica en un manual para elaboración de guiones citado por Thompson (1997: 198):

Una historia es el relato de una lucha, una historia de un conflicto que ha ocurrido o que podría haber ocurrido. El eterno conflicto del hombre con la naturaleza; el conflicto del hombre, como animal individual, contra otro; la lucha del individuo contra la sociedad como institución; el conflicto interno de la buena naturaleza contra la mala naturaleza - de la conciencia contra la inclinación al mal-, estas y otras clasificaciones generales que abarcan innumerables variaciones contienen la historia de la vida en sí.

2.3. Existentes: personajes y escenarios

Según se ha visto al comienzo del capítulo, Chatman (1990: 19-20) divide los contenidos de la historia en dos tipos: los sucesos y los existentes. Descritos los primeros, es el momento de centrar todo el interés en los segundos, que se dividen a su vez en personajes y escenarios. Así, es el momento de poner toda la atención, por una parte, en el sujeto que protagoniza las acciones, es decir, en el personaje, y por otra, en el espacio donde éstas tienen lugar, o sea, en el escenario. El recorrido que estructura esta segunda parte del capítulo arranca con el personaje y finalizar con el estudio del escenario y sus funciones en la historia.

2.3.1. La evolución de la noción de personaje

La noción del personaje y su papel dentro del relato ha evolucionado a lo largo del tiempo. En un primer momento fue considerado como un instrumento al servicio de los sucesos de la historia. Su papel dentro la misma se reducía simplemente a cumplir una función. Aristóteles fue el primero que consideró al personaje como un elemento subordinado a las acciones y a los acontecimientos de la historia. Así, Aristóteles comienza el capítulo II de la Poética, citado por Chatman (1990: 116-117), con la siguiente declaración: "los artistas imitan a los hombres en plena acción". Como dice O. B. Hardison, citado también por Chatman (1990: 116-117), "para los griegos, el énfasis está en la acción, no en los hombres que la realizan [...] la acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar".

La noción del personaje fue retomada posteriormente por los formalistas rusos y los estructuralistas franceses, defendiendo la misma visión ya formulada por Aristóteles. Así, y según Chatman (1990: 119-120), ellos al igual que Aristóteles "mantienen que los personajes son productos de las tramas y que su estatus es funcional, que son, en suma, participantes o actantes y no personajes". Así, Barthes, estructuralista, en su introducción al famoso n.º 8 de la revista *Communications* (1966) mantenía que "la noción de personaje es secundaria, totalmente subordinada a la noción de trama" y finaliza citando a Bremond, Todorov y Greimas definiendo a un personaje "por su participación en una esfera de acciones, siendo tales esferas típicas y estando limitadas a un número y sujetas a clasificación".

Según Díez (2006: 173), "los estructuralistas señalan que todo relato cuenta, al menos, con dos actantes básicos, el sujeto y el objeto, ya que construir una trama supone, en primer lugar, determinar el deseo" del sujeto por un objeto determinado. Ahora bien, no hay historia sin conflicto, como se ha expuesto anteriormente, por lo que se hace necesaria la figura del oponente, del antagonista, que dificulte la acción del sujeto. Como se verá a continuación, estas tres figuras, sujeto, objeto y antagonista, forman el triángulo de la acción en el modelo actancial de Greimas, ya prefigurado anteriormente. Con los formalistas y estructuralistas nacen una serie de modelos que pretenden principalmente clasificar al personaje según su función en la historia. Los más citados son el modelo de Propp y sus esferas de acción y el modelo actancial de Greimas. A estos dos modelos se les pueden añadir los arquetipos narrativos de Vogler y los papeles narrativos de Souriau.

Por otro lado, están los que han defendido que la subordinación debe ser a la inversa, es decir, la acción debe estar supeditada al personaje. Según Díez (2003), el dramaturgo Menandro, influido por el estudio que sobre los caracteres realizara su maestro Teofrasto, estaría en esta línea de pensamiento. En este contexto, el personaje ya no es sólo considerado como un elemento que cumple una función dentro de la historia, sino que se le define como una unidad con cualidades personales. Según Hardison, citado por Chatman (1990: 116-117), Aristóteles ya propuso en la *Poética* esta diferencia: "El agente (*prattos*) debería ser distinguido del carácter (*ethos*)". No obstante, el predominio del primero sobre el segundo era tal que a este último no se le prestaba la más mínima atención. La única concesión que se le consentía al carácter era que el agente al menos tuviera un rasgo que lo definiera. Este rasgo predominante podría ser, por ejemplo, la duda obsesiva de Hamlet, los celos de Otelo, la crueldad de Ricardo III o la debilidad mezquina y la ambición de poder de Macbeth.

Ahora bien, este rasgo en el personaje era definido con una intención determinada: desempeñar una función en la historia. Por ejemplo, se desarrolla el personaje embustero para que cumpla con la función de engañar a otros personajes a lo largo de la historia.

Así, Aristóteles, citado por Díez (2003: 196), propone clasificar a los personajes "según sus pasiones (la ira...), según sus hábitos (el vicioso, el virtuoso), según las edades (el joven, el maduro) y según su fortuna o suerte al nacer y en la vida (el noble, el rico, el inteligente, el desgraciado)". Por consiguiente, la asignación al personaje de un rasgo principal definido por su función en la historia fue el primer paso que se tomó a la hora de considerar el personaje no sólo como agente sino como carácter. Como dice Hardison, "los rasgos clave de los agentes son determinados (incluso por su función) antes de añadir el carácter (ethos)".

Más tarde, el personaje, de forma paulatina, fue adquiriendo mayor notabilidad, considerándolo ya como un ser autónomo con personalidad, definido por un conjunto de rasgos psicológicos, y con un papel relevante en la historia. Ya no se reduce, como asegura Bal (1985: 87), a desempeñar una función estructural sino que se le considera como una "unidad semántica completa". Así, y como dice Barthes (1972: 28-29), el personaje, que no era más que un agente que protagonizaba una acción, empezó a tener consistencia psicológica, a ser considerado como "un individuo, una persona, en una palabra, un ser plenamente constituido" que dejaba su papel de subordinación a la acción por otro bien diferente. Como declara Todorov (1972: 165) "en la literatura occidental clásica, que se extiende desde Don Quijote a Ulises, el personaje nos parece jugar un papel de primer orden y es a partir de él que se organizan los otros elementos del relato". Incluso, según Díez (2003), para escritores como Ibsen, Chejov o Stanislavski el relato trata de individuos, es decir, de personajes con psicología.

Como se puede observar hay teóricos, como Barthes, que han modificado su visión acerca del papel del personaje en la historia. Así, si en 1966 definía al personaje, únicamente por su participación en una esfera de acciones, cuatro años más tarde, en su obra *S/Z* (1970), lo considera "un producto de combinaciones: la combinación es relativamente estable (que se indica por la repetición de sema) y más o menos compleja (comprende figuras, rasgos más o menos congruentes y más o menos contradictorios; esta complejidad determina la personalidad del personaje". Como dicen Chatman (1990: 122-123) y Rimmon-Kenan (1983: 35), Barthes "ha cambiado de una opinión del personaje funcional y estrecha a tener algo parecido a una visión psicológica". Así, en su análisis de *Sarrasine* de Balzac realizado en *S/Z*, "Barthes ya no afirma que el personaje y el escenario están subordinados a la acción. Son propiedades narrativas que son manifestadas por su código propio, el llamado código sémico". Como se puede ver, incluso algunos estructuralistas modificaron su visión acerca de la figura del personaje y su papel en la historia, proponiendo una noción más compleja y no tan funcional. Incluso Todorov (1972: 67) destaca en la narrativa modernista una posición de supremacía del personaje con respecto a la propia acción. Un tipo de narración donde aparentemente no pasa nada, es decir, un tipo de narración donde "los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente independiente de interés".

Por su parte, la narrativa cinematográfica desde sus inicios tuvo muy presente la relevancia del personaje, no exactamente en los términos expresados por Todorov, sino más bien como elemento a través del cual se mantiene la continuidad de la historia. Así pues, y siguiendo a Thompson (1997: 213), "a lo largo del período de transición y hasta bien entrado el período clásico, la idea de la unidad de una película se centraba en la narración, y, más específicamente, en la psicología del personaje". Por ejemplo, en el filme *The girl at the cupola* (1912), aunque la caracterización de los personajes todavía no era muy elaborada, "cada uno de los actos surge de los rasgos y deseos de los personajes, y al final incluye un cambio de actitud en uno de ellos". En 1916 James Kirkwood escribió, citado por Thompson (1997: 195), lo siguiente: "Creo que el tipo de obra más conveniente hoy en día debe ser moderna y americana, ya sea un drama rápido con una caracterización sólida y humana o una comedia que no caiga en la extravagancia, y cuyos incidentes deriven de las debilidades de la naturaleza humana en vez de estar provocados al golpear uno de los personajes a otro con lo que habitualmente se denomina un slapstick".

Más allá de esta polémica hay otros teóricos, en los que se incluye Chatman (1990: 121), que son partidarios de no centrar el debate en determinar la prioridad del personaje por encima de la acción o viceversa, sino más bien en plantear la interdependencia mutua: "Las historias sólo existen cuando se dan sucesos y existentes a la vez. No puede haber sucesos sin existentes y, aunque es cierto que un texto puede tener existentes sin sucesos (un retrato, un ensayo descriptivo), a nadie se le ocurriría decir que es una narración". Esta dependencia entre los sucesos y los existentes ya fue formulada en 1884 por Henry James en los siguientes términos: "Cuando un personaje hace algo, se convierte en personaje, y es el acto que realiza el personaje lo que constituye la trama. Ambos dependen el uno del otro".

Por consiguiente, tanto el personaje como los sucesos son necesarios para la construcción del relato, y aunque resulte estéril hablar de la subordinación de uno con respecto a otro, sí que tiene sentido hablar de preferencias a la hora de llevar a cabo este proceso. Es decir, según los gustos cambiantes de los autores y sus públicos el interés se centra más en historias de personajes o, por el contrario, en historias donde la acción tiene un papel más notable. Como dice Chatman (1990: 121), "en la narrativa moderna el gusto predominante es la observación del personaje y depende de la convención de la unicidad del individuo, pero ésta es una convención tanto como lo era la antigua insistencia en el predominio de la acción".

2.3.2. La construcción del personaje

En este apartado se pretende hacer un recorrido por las diferentes estrategias y recursos narrativos que pueden ser desarrollados a la hora de la creación del personaje. Este viaje

comenzará su andadura revisando los modelos de Propp y Greimas, en los que se considera al personaje, como ya se ha visto, no como un individuo dotado de personalidad, sino como un actante que es creado fundamentalmente para cumplir una función en la historia. Tras esta primera parte, se abordará la creación del personaje ya no como un actante, sino como una persona que se caracteriza por una forma de ser y de actuar que lo dotan de una personalidad única.

A) El personaje como actante: las esferas de acción de Propp y el modelo actancial de Greimas

Tanto Propp como Greimas proponen construir el personaje pensando en la función que éste va a desempeñar en la historia. No son creados para ser de una forma determinada y actuar en consecuencia, sino para desempeñar un rol en la historia que haga que la acción avance. Por esta razón, Greimas, en lugar de personajes, habla de actantes. En 1928 el formalista ruso Propp escribió un libro titulado *Morfología del cuento*, en el que volcó el resultado de un proceso de investigación que abarcó el estudio de aproximadamente doscientos cuentos procedentes todos ellos del folclore ruso. Una de las principales conclusiones a las que llegó Propp (1971) en su estudio fue la de observar que había un número de acciones que se repetían de forma constante en todo el corpus objeto de estudio. Este resultado abrió las puertas a la formulación de reglas o patrones que pudieran servir de guía en la construcción del relato, ya que, como decía Propp (1971: 19), "las partes constitutivas de un cuento pueden ser transportadas a otro cuento sin cambio alguno". Esta idea fue nombrada por él mismo como la Ley de permutabilidad y a las partes constitutivas como funciones. Propp (1971: 32-35) definió la función como "la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga". Por tanto, una de las principales aportaciones de este teórico fue la de proponer que el relato se puede construir a partir de la combinación de una serie de funciones protagonizadas por personajes. Según Díez (2003: 163), el término función fue definido por Propp para poner de relieve lo que Aristóteles ya había evidenciado años atrás: "que la trama es una estructura de acciones tipificadas".

Así mismo, Propp defiende que las funciones no son ilimitadas sino que constituyen un cuerpo limitado de opciones, exactamente propone treinta y una funciones. A modo de ejemplo se cita la primera y la última de éstas: "Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa" y "El héroe se casa y asciende al trono". A su vez, estas funciones son agrupadas en esferas de acción protagonizadas por diferentes tipos de personajes. En concreto, siete posibles arquetipos de personajes son sugeridos: héroe, donante o proveedor, mandatario o quien encarga la misión al héroe, princesa o personaje buscado y padre de la princesa, auxiliar, agresor o malvado, falso héroe. Las esferas de acción,

según Propp (1971: 92-93), se distribuyen entre estos tipos de personaje siguiendo tres posibilidades: una única esfera de acción corresponde exactamente con un personaje, un único personaje ocupa varias esferas de acción y una única esfera de acción se divide entre varios personajes.

Por su parte, y según Mélétsinski (1971: 197-198), Greimas elabora su modelo actancial tomando como base las aportaciones realizadas por Propp, completándolas y corrigiéndolas con la teoría sobre el análisis del mito de Lévi-Strauss. Principalmente lo que propone Greimas (1972) es reducir los siete modelos de personajes planteados por Propp a seis actantes agrupados en tres parejas:

- **Sujeto y objeto.** El sujeto de Greimas es el héroe de Propp, es decir, el protagonista de la historia que tiene como misión alcanzar el objeto. Este actante de Greimas coincide con la princesa o personaje buscado de Propp. Ahora bien, el objeto deseado por el sujeto no sólo se reduce a otro personaje, como se vio en *Brazil*, sino que éste puede ser algo material como el dinero o la ambición de poder como también se advirtió en *Macbeth*. A su vez, en *Match point* se conjuga tanto el deseo por otro personaje como la ambición por el poder, llegando a ser incompatibles. Así mismo, el objeto de deseo para el personaje también puede ser la ansiada libertad, la preciada sabiduría o, en última instancia, la tan deseada felicidad. Independientemente de cuál sea la naturaleza de lo deseado, la intención que motiva al sujeto a luchar por ello se conoce con el nombre de fuerza actancial.
- **Remitente y destinatario.** Según Bal (1985), Greimas utilizó los términos franceses *destinateur* y *destinataire* para denominar a esta pareja, siendo su traducción más literal la de remitente y destinatario. La primera figura de esta pareja, el remitente, es el actante que encarga al sujeto la misión que tiene que llevar a término. Además puede asumir la función de aleccionar o preparar al sujeto para que éste logre desempeñar con éxito su tarea. Por tanto, el remitente representa a la vez las figuras de donante y mandatario de Propp. Al igual que el objeto puede no ser un personaje, lo mismo puede ocurrir con el remitente. Así, el que la fuerza actancial se ponga en marcha puede ser causado no sólo por otro personaje, sino también por una circunstancia externa o por una motivación interna del sujeto, como la obligación autoimpuesta o el sacrificio. Para Bal (1985: 36), "en las novelas psicológicas un rasgo del personaje es a menudo el poder que o facilita o impide la consecución del objetivo". Por ejemplo, la seguridad que el personaje tiene en sí mismo puede ser el motivo principal para que éste finalmente triunfe conquistando el objeto deseado.

Por su parte, el destinatario es el agente que se beneficia de las acciones del

sujeto. En muchas ocasiones este rol puede ser desempeñado por diferentes personajes, incluyéndose el propio sujeto, es decir, puede coincidir que uno de los beneficiarios, o el único, de las acciones del sujeto sea él mismo. Así, el destinatario de Greimas puede coincidir con una o con las tres siguientes categorías propuestas por Propp: héroe, princesa o personaje buscado y padre de la princesa y con el auxiliar.

- Ayudante y oponente. El ayudante es el actante que, como su nombre indica, ayuda al sujeto en su empeño. Coincide con el auxiliar de Propp. Por su parte, el oponente o antagonista es el actante que tiene como función todo lo contrario que el anterior, es decir, su razón de ser en la historia no es otra que complicarle el camino al sujeto. Obviamente, en el modelo de Greimas el oponente, y sus contraintenciones, constituyen la fuente principal de impedimentos para la fuerza actancial, en otras palabras, es primordialmente el germen de los conflictos que el sujeto encontrará en su camino. Este actante coincide con el agresor o malvado de Propp. Pero también lo puede hacer con la esfera de acción definida por éste como falso héroe, ya que quien inicialmente parecía ser el héroe deja de serlo cuando su verdadera naturaleza es desvelada. Para Díez (2003: 217) el falso héroe es "un personaje que reivindica para sí derechos que no le corresponden o dice luchar por metas positivas en las que no cree".

El modelo actancial de Greimas fue ejemplificado por Casetti y Chio (1991) a través del relato mítico o la fábula, expresándolo de la siguiente forma: por un lado, se encuentra el héroe (sujeto), al cual le ha encargado el rey (remitente) que lleve a cabo una misión para poder casarse con su hija la princesa (objeto). Por otro lado, se encuentra la fuerza opuesta, el antihéroe (oponente), que tiene como misión impedir que el héroe logre su objetivo, ya que él también lo pretende. Finalmente el héroe, gracias a su valentía (remitente) y a la intervención de un protector o de un elemento mágico (ayudante), logrará vencer al antihéroe y casarse con la princesa, siendo los beneficiarios de tal victoria el propio héroe, la princesa, el rey y la comunidad en general (destinatario).

B) Cómo se relacionan los actantes: predicados de base, reglas de derivación y reglas de acción

En el modelo actancial de Greimas se establecen tres posibles tipos de relación entre los actantes. Todorov (1972) habla de predicados de base para referirse a estas relaciones. Así, son propuestos tres predicados de base:

- Deseo (amar). Es el responsable de la relación que se establece entre la primera pareja: sujeto y objeto. Por tanto, da cuenta de la fuerza actancial, coincidiendo con la afinidad, una de las intenciones esenciales propuestas por Vale, como se

vio anteriormente. Este predicado de base se puede traducir como que el sujeto desea al objeto. Por su parte, Casetti y Chio (1991) proponen dos tipos de interacción posibles entre el sujeto y el objeto: por una parte la conjunción, es decir, la posesión del objeto por parte del sujeto y, por otra, la disyunción, que se define justamente por el estado opuesto al anterior, la no posesión del objeto por parte del sujeto. Así, el ciclo que define la evaluación de la relación entre Chirs y Nola en Match Point se puede describir como sigue: de la disyunción se pasa a la conjunción para desear de nuevo la disyunción.

- Comunicación (confiar). Es la responsable de la relación que se establece entre el remitente y el destinatario. Así, esta segunda categoría se traduce en la siguiente frase sintáctica: el remitente comunica algo al destinatario. Para Todorov esta esfera debe estar cargada de un ambiente confidencial que mantenga en secreto la misión encomendada al héroe.
- Participación (ayudar). Finalmente, el tercer predicado representa la lucha o la oposición entre la pareja formada por el oponente y el ayudante. Esta esfera adquiere sentido cuando se relaciona con los otros dos predicados. Por ejemplo, si se tiene en cuenta su relación con la esfera del deseo, se podría traducir de la siguiente forma: el sujeto lucha contra el oponente por conseguir el objeto, mientras que es socorrido por el ayudante. Todorov (1972: 166-168) centra precisamente en este último actante, y en concreto en su participación, todo el interés de este predicado de base, definiéndolo como la "participación que se realiza a través de la ayuda" o de la no ayuda traducida ésta como oposición, como se verá a continuación.

Todorov (1972) propone además dos reglas de derivación, que combinándolas con los tres predicados de base comentados pueden explicar cualquier tipo de relación entre los actantes. Las dos reglas de derivación que propone son la regla de la oposición y la regla del pasivo.

- La regla de la oposición dice lo siguiente: a cada predicado se le opone su contrario. Así, lo opuesto del amor es el odio, de la confidencia es la revelación y de la ayuda es la oposición. Así mismo, lo contrario a la afinidad es la repulsión, como se vio con las dos intenciones primordiales planteadas por Vale.
- La regla del pasivo, por su parte, se define a través de la relación que se establece entre la voz activa y la voz pasiva. Cada acción tiene un sujeto y un objeto, su relación no sólo tiene una dirección, la que une el sujeto con el objeto, sino que esta relación también puede estar definida por su inversa, es decir, la que une el objeto con el sujeto. La primera se manifiesta a través de la voz activa, el sujeto

desea al objeto, mientras que la segunda transita a la voz pasiva, por lo que se traduce en que el sujeto es deseado por el objeto. La voz activa es el modo verbal que define a las acciones, mientras que la voz pasiva es el modo que caracteriza a los acontecimientos.

Ahora bien, las relaciones emanadas de la actuación de las reglas de derivación son, según Todorov (1972: 169-170), "puramente estáticas". Por tanto, para dar cuenta de la transformación de estas relaciones a lo largo del relato introduce las reglas de acción. Según Barthes (1972: 29), "las reglas de derivación dan cuenta de las relaciones que se establecen entre los personajes, eje vertical, y las reglas de acción de la transformación de éstas a lo largo de la historia, eje horizontal". Por ejemplo, sean dos personajes A y B, donde A desea a B pero B no siente lo mismo por A. Este último hará todo lo posible para que la relación evolucione hacia una transformación pasiva de este predicado en signo positivo para él, pretendiendo que el estado final de la relación sea la de A es amado por B. En *Brazil*, como se recordará, su protagonista, Sam, consigue finalmente ser amado por Jill.

En este contexto, Barthes (1972) propone diferenciar los contenidos de la historia en dos categorías: distribucionales (funciones) e integrativos (indicios). Los primeros, distribucionales, se definen por las relaciones que mantienen con otras funciones, serían propias del eje horizontal, es decir, de las reglas de acción y de los sucesos entendidos éstos como procesos. Mientras que los segundos, integrativos o indicios, hacen lo propio del eje vertical, enunciando estados o situaciones más propios de las reglas de derivación. Además, estos últimos se pueden dividir, a su vez, en dos categorías: por un lado, los indicios que sirven para caracterizar a los existentes, es decir, a los personajes y a los escenarios - Barthes (1972:19) los define como "indicios caracterológicos que conciernen a los personajes, informaciones relativas a su identidad y notaciones de atmósferas" - y, por otro lado, los indicios que tienen como función informar y orientar al espectador con respecto al momento y lugar (tiempo y espacio) en el que los sucesos acontecen, es decir, los que de alguna forma se encargan de comunicar el universo diegético en el que la historia se desarrolla.

A su vez, Chatman (1990) también propone esta distinción introduciendo dos tipos de predicados: el de proceso y el de inacción. El primero, el de proceso, se encarga de enunciar los sucesos, el eje horizontal (reglas de acción), mientras que el segundo, el de inacción, es el predicado que tiene por sujeto a los existentes, es decir, el que desarrolla el eje vertical. El predicado de proceso implica la idea de cambio, desarrollo, sucesión, por lo que las modalidades del ir, hacer y suceder son los predicados que principalmente los caracterizan. En cambio, los predicados de inacción más bien describen lo estático, por lo que la modalidad que predomina es el uso de los verbos ser y estar. Los predicados de inacción, según el verbo que se articule, pueden definir los rasgos o cualidades de los

personajes, articulando para ello el verbo ser, o describir los estados anímicos de éstos, haciendo uso en este caso del verbo estar. Los primeros son más permanentes y estables que los segundos, mucho más efímeros e inestables.

En definitiva, la distinción entre estos dos tipos de predicados recoge la diferenciación que en el capítulo anterior se hizo entre eventos y estados. Así, los predicados de proceso, acción o funciones definen eventos, cambios de un estado a otro, es decir, evolución y transformación (eje horizontal), mientras que los predicados de inacción, derivación o indicios describen estados o situaciones propios de los existentes (eje vertical). A su vez, y como dice Barthes (1972: 21), "las funciones e indicios abarcan, pues, otra distinción clásica: las funciones implican los relatos metonímicos y los indicios los relatos metafóricos; las primeras corresponden a una funcionalidad del hacer y las otras a una funcionalidad del ser". Por consiguiente, los relatos metonímicos estarían más cercanos a un tipo de narración más preocupada por la acción, mientras que los relatos metafóricos lo estarían de una narración más localizada en el personaje y en el escenario habitado por éste.

A continuación se propone volver al ejemplo de Match Point para, de forma muy resumida, ilustrar alguna de las aplicaciones de los predicados y reglas aquí explicadas.

- En la primera parte del relato se pone en juego el primer predicado de base: Chris desea a Nola y, según la regla del pasivo, Chris no es deseado por Nola.
- Veloz y sin prácticamente ninguna resistencia, la relación, siguiendo la regla de acción, se transforma como sigue: Chris es deseado por Nola. Así que Chris ya tiene en sus manos el objeto de deseo.
- En la segunda parte, siguiendo la regla de oposición, Chris odia a Nola mientras que Nola quiere a Chris, por lo que entra en juego el predicado de base de la lucha: Nola se ha convertido en el principal oponente en contra de la verdadera fuerza actancial que mueve a Chris, que no es otra que su ambición de poder.
- Finalmente la relación, siguiendo la regla de acción, acaba de la siguiente forma: Chris se deshace de Nola.

C) El personaje como carácter

El personaje no sólo se define por la función que desempeña en la historia, sino que también puede ser definido por una personalidad que lo hace un ser único. Por tanto, el personaje además de actante es persona, y como dicen Casetti y Chio (1991: 178), "analizar al personaje en cuanto persona significa asumirlo como un individuo dotado de

un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones y gestos". Así, la forma de ser de un personaje, su personalidad, puede ser definida tanto desde lo cognitivo, por su forma de pensar y sentir, como desde lo conductual, es decir, a través de su forma de actuar. Así mismo, la personalidad del personaje es algo estable, definida por un conjunto de rasgos que la caracterizan. Bradley, citado por Chatman (1990), tras analizar los personajes de las tragedias de Shakespeare, llegó a la conclusión de que el primer paso en su construcción es la creación de los rasgos que lo definen. Una vez descritos éstos, es el momento de comenzar a pensar en las intenciones, las acciones y consecuentemente en los objetivos que deberán alcanzar.

Para Gordon W.Allport y J.P.Guilford, citados por Díez (2003: 202) y Chatman (1990: 130-131) respectivamente, "un rasgo es una cualidad relativamente duradera en la que un personaje se diferencia del otro". Precisamente esta característica, su estabilidad, es la que lo diferencia, como se ha visto anteriormente, de los estados de ánimo que los personajes puedan experimentar en una situación determinada. Para Chatman (1990: 136) los estados de ánimo son "sentimientos pasajeros, quizá son los que Aristóteles quiso decir por *dianoia*, pensamientos, es decir, lo que cruza la mente de un personaje en un momento específico y no su disposición moral general, lo que es pertinente y oportuno para la ocasión en vez de una cualidad permanente". Tanto los rasgos como los estados son enunciados por los predicados de inacción, siendo el verbo ser responsable de los primeros y el verbo estar de los segundos. Predicados de inacción que, según Chatman (1990: 136), pueden ser definidos "como un montaje vertical que cruza la cadena de sucesos sintagmática de que consta la trama", desarrollando el eje paradigmático.

Gordon W.Allport, citado por Chatman (1990), propuso ocho propiedades para definir psicológicamente el concepto de rasgo. A continuación se extraen los aspectos más destacados de esta propuesta:

- Un rasgo es un concepto más general que un hábito. Un rasgo se conforma a través de la suma de hábitos en el comportamiento del personaje.
- Un rasgo implica una estabilidad, por lo que se construye a través de la repetición. Tanto para Rimmon-Kenan (1983) como para Bal (1985), la repetición de una conducta es una estrategia clave en el proceso de construcción de los rasgos del personaje.
- Los rasgos son sólo relativamente independientes los uno de los otros, es decir, se relacionan para tejer la complicada red que supone la personalidad. Esta relación se establece en términos de semejanza o de contraste. Para RimmonKenan (1983:

39), tan útil es la similitud a la hora de mantener una coherencia en el carácter del personaje, como el contraste a la hora de construir personajes complejos.

De esta forma, la suma de rasgos va dando forma a la personalidad del personaje. Para Bal (1985: 93), en este proceso, "la acumulación de características hace que los datos anteriores se unan y complementen, y formen así un todo: la imagen de un personaje". Ahora bien, esta acumulación se puede ir haciendo con rasgos complementarios creando una estructura coherente, construyendo lo que para Chatman (1990: 130131) representa "esa sensación de coherencia verosímil de los personajes que es la piedra angular de la ficción, por lo menos de tipo clásico" o más bien la caracterización del personaje se va construyendo añadiendo rasgos contradictorios, creando de esta forma personajes paradójicos e inestables más propios de una narrativa moderna.

Por otra parte, según Hipócrates, el ser humano puede ser definido según cuatro tipos de temperamentos: sanguíneo, flemático, colérico y melancólico. El origen de esta clasificación, según Díaz (2006: 85) "se encuentra en la teoría de Empédocles sobre los cuatro elementos universales que forman la materia: aire, fuego, tierra y agua. Hipócrates creía que estos cuatro elementos tenían su manifestación o correspondencia con cuatro líquidos o humores presentes en el cuerpo humano: la sangre, la bilis amarilla, la bilis negra y las flemas". Así, el tipo sanguíneo, dominado por la sangre, es optimista, alegre, cariñoso y persistente. Por su parte, el tipo flemático, dominado por la flema, es reflexivo, silencioso e imperturbable. Mientras que, el tipo colérico, dominado por la bilis amarilla, es impaciente, irascible, obstinado y vengativo. Y por último, el tipo melancólico, dominado por la bilis negra, es triste, tímido, sensible y fácil de herir.

Para Sánchez-Escalonilla (2001), cada uno de los tipos propuestos por Hipócrates puede ser el resultado de la combinación de dos rasgos esenciales en el carácter del ser humano: extroversión-introversión y estabilidad-inestabilidad. Para ilustrar la yuxtaposición de estos dos continuos bipolares se propone visitar de nuevo el filme *El ladrón de orquídeas*. En esta película, el personaje principal, Charlie Kaufman, es construido por oposición a otro personaje, su hermano gemelo Donald Kaufman, siendo éste el contrapunto del primero no sólo en lo personal sino también en lo profesional. Así, mientras Charlie es introvertido, extremadamente reservado, su hermano Donald es extrovertido, abierto y comunicativo. Por otra parte, mientras Charlie es inestable, con cambios de humor constantes, Donald es estable, con un humor menos fluctuante. En otras palabras, Charlie es inseguro, tiene miedo a fracasar o a defraudar las expectativas que los otros tiene puestas en él, mientras que, por el contrario, su hermano es mucho más seguro de sí mismo y, por tanto, menos susceptible a la opinión que los demás tengan sobre él.

Sin duda alguna, Charlie es mucho más complejo que Donald, resultado de la mezcla de dos temperamentos de Hipócrates: el flemático y el melancólico. Por su parte, Donald es mucho más sencillo, caracterizado fundamentalmente por el tipo sanguíneo de Hipócrates. Quizás su superficialidad, el tomarse la vida tan a la ligera, es lo que le procura la felicidad, en contraposición al sentimiento de desasosiego que invade continuamente la vida de su hermano, excesivamente complicado, reflexivo y reservado. No cabe la menor duda de que la causa de la infelicidad de Charlie, su fuente sustancial de conflictos, no es otra que su bajo nivel de autoestima, es decir, la ausencia clamorosa de aquello tan importante para el ser humano como es la seguridad que le ofrece el confiar en sí mismo.

Por otra parte, Charlie y Donald ilustran a la perfección la distinción que en 1927 realizara Forster entre personajes esféricos y planos:

- **Personajes esféricos.** Son complejos, definidos con una gran variedad de rasgos, algunos de ellos contrapuestos o incluso contradictorios; son personajes que sufren cambios en el transcurso del relato, su conducta es imprevisible por lo que son capaces de sorprender al espectador.
- **Personajes planos.** Están definidos con pocos rasgos, incluso sólo por uno. Son arquetípicos, muy estables y cuya conducta es muy previsible para el espectador. Para Casetti y Chio (1991: 182) este tipo de personajes que habitan polaridades utópicas, posiciones excesivamente estereotipadas, como el personaje bueno o el malo, "no están nunca en el centro de la dinámica narrativa", siendo preferibles los anteriores, "aquellos que se mueven en la narración combi nando tendencias distintas y actitudes diversas hasta el punto de mostrarse capaces de pasar de un frente a otro".

Por su parte Ewen (1971:7;1980:33-44), citado por Rimmon-Kenan (1983: 41), más que una división tan categórica entre personajes esféricos y planos, propone una gradación de tipos de personajes a partir de las articulación de los siguientes tres ejes:

- **Complejidad.** En este eje se sitúa en un polo a los personajes creados únicamente con un rasgo o mediante un rasgo dominante, mientras que en el otro, estarían los personajes complejos contruidos con la suma de muchos rasgos, que se relacionan entre sí por semejanza o por oposición.
- **Desarrollo.** Por su parte, este eje propone la división entre personajes estáticos y dinámicos. Los primeros son aquellos que no evolucionan a lo largo de la historia, mientras que los segundos sí lo hacen. Para Tobias (1999: 42), "el personaje principal debe ser al final de la obra una persona diferente de aquella que era al

principio. De no ser así, ese personaje es estático".

- Inmersión en el interior. Este eje, a su vez, propone dos formas distintas de acercarse al personaje: por una parte, éste puede ser tratado desde fuera, por lo que únicamente son visibles sus conductas externas y, por otra parte, el personaje puede ser visto desde su interior, por lo que el espectador tendrá acceso no sólo a lo que éste hace, sino también a lo que piensa y siente. Bordwell (1995) define este eje, como se verá en el capítulo que aborda el punto de vista, en términos de profundidad de la narración.

Siguiendo la propuesta de Ewen, Charlie Kaufman podría ser definido como un personaje complejo con un conjunto de rasgos que lo definen; es dinámico, ya que evoluciona a lo largo de la historia; presenta un arco de transformación, el Charlie del comienzo no es el mismo que el de su finalización; y por último, se sabe cómo piensa y cómo siente, es decir, la narración se adentra y desvela su mundo interior. En cambio, su hermano Donald es un personaje dibujado sin ninguna complejidad, que no evoluciona a lo largo de la historia y al que sólo se le conoce por lo que hace y dice, es decir, únicamente es presentado y visto desde el exterior.

D) Los rasgos se traducen en cualidades observables: definición directa y presentación indirecta

Los rasgos pensados para crear la personalidad del personaje deben ser traducidos a cualidades observables, es decir, deben ser enunciados a través de indicios. Para Mckee (2004: 131), se caracteriza al personaje a través de "la suma de todas las cualidades observables de un ser humano". Y según Ewen hay dos caminos para hacerlo: la definición directa y la presentación indirecta.

Definición directa. Un personaje es definido de forma directa cuando otro personaje o un narrador habla sobre él. También puede ser el propio personaje el que hable, ofreciendo de esta forma su propia visión acerca de sí mismo. A continuación se presentan diferentes estrategias que se pueden desplegar para definir al personaje de manera directa:

- La manera más sencilla de conocer la opinión que un personaje tiene de otro es a través de una secuencia de diálogo. El personaje A, sentado en un cafetería con el personaje B, habla de un personaje C. Incluso se puede articular una secuencia en la que un personaje le diga a otro lo que opina sobre él; esta confesión se puede trazar desde la sinceridad o desde la falsedad.
- Una segunda forma sería a través del testimonio de un personaje. En este caso la

curiosidad de un personaje A hace que se entreviste con un personaje B para saber más acerca de un personaje C. En este caso, el personaje B es el encargado de narrarle, convirtiéndose en narrador intradieético, al personaje A, narratario, su particular visión sobre el personaje C, objeto de la narración.

- En tercer lugar, se puede ofrecer información de forma directa sobre el personaje a través de la figura del narrador no representado en la historia, es decir, a través del narrador extradieético, que mediante su voz superpuesta a las imágenes puede, entre otras cosas, dar su particular visión acerca del personaje que, por ejemplo, está protagonizando la acción.

Presentación indirecta. En este caso el personaje es definido no por lo que otros dicen acerca de él, sino por lo que hace o deja de hacer, por lo que dice o deja de decir, por cómo lo dice, por sus opiniones, por su apariencia externa, por el rol social que ocupa, por el ambiente en el que vive, etc. Así, en este caso se propone definir al personaje de una forma más mimética, es decir, más a través de lo que se muestra o se representa que no de lo que se dice o se narra sobre él.

- Acción externa. Lo que hace y deja de hacer el personaje debe ser la principal herramienta que el autor articule para definirlo. Para hacer visible su forma de ser hay que hacerlo actuar. Vale (1996) lo considera esencial a la hora de caracterizar al personaje, ya que un relato, más que describir el carácter del personaje, debe mostrarlo, y para ello la mejor forma es mediante la acción. Como dice Frederick Palmer, citado por Bordwell (1997: 16), "la acción es, por regla general, la expresión exterior de los sentimientos internos". Mientras que Tobias (1999: 74) es mucho más contundente: "Comprendemos cómo es un personaje por lo que hace". Hay que recordar la necesidad, y en mayor medida si se opta por un texto mimético, de exteriorizar a través de la acción el interior del personaje.

Un rasgo puede ser representado tanto por acciones habituales como por acciones aisladas. Las primeras evocan los aspectos estáticos del personaje, es decir, sus hábitos de comportamiento, mientras que las acciones aisladas son una muestra de sus características dinámicas, que pueden sorprender transitoriamente pero que finalmente deberán estar justificadas dentro del conjunto que caracteriza al personaje. Además, las acciones pueden ser clasificadas en acciones realizadas y acciones no realizadas u omitidas. Estas últimas también pueden ser muy significativas de la personalidad del personaje, ya que cualquier intención o plan no realizado por éste puede ser muy representativo de sus miedos, es decir, de sus conflictos internos. Incluso la ausencia de actividad, la pasividad, puede ser algo habitual en el personaje, convirtiéndose, por tanto, en un rasgo de su personalidad.

- El habla. No sólo la forma de actuar del personaje, sino también lo que éste dice y cómo lo dice puede ser muy revelador de su forma de ser. Por lo que se refiere a la forma de hablar, esta variable puede convertirse en un recurso muy útil a la hora de explicitar diferentes características del personaje como, por ejemplo, su origen o procedencia, el contexto en el que vive, la clase o grupo social al que pertenece, su profesión y su nivel intelectual y cultural. Según Díez (2003: 271) "los lingüistas dicen que cada persona tiene una forma peculiar de hablar en función de su idiolecto, es decir, de las circunstancias que hacen que un individuo particular haga un uso particular de la lengua. Ese uso viene determinado por el dialecto, variaciones geográficas del habla; el sociolecto, variaciones sociales del habla (clase social, profesión); y el cronolecto, variaciones del habla según la edad o época histórica".

De la misma forma que la pasividad puede ser representativa de la personalidad del personaje, los silencios también lo pueden ser. Los silencios entendidos no sólo como muestra de un estado de ánimo, sino también como hábito observable de un rasgo de personalidad como, por ejemplo, la timidez, inseguridad o introversión del personaje.

- Apariencia externa. No cabe la menor duda que la apariencia externa del personaje también puede ser fiel reflejo de su alma. Especialmente a través de aquellos aspectos o elementos artificiales que están bajo su control, como la forma de vestir, de peinarse, de maquillarse, de adornar su cuerpo o de cuidar su aspecto físico. Así, la dejadez corporal, además de poder mostrar un estado de ánimo, puede ser también representativa de una forma de ser. La apariencia externa es el resultado de las decisiones que el personaje va tomando continuamente acerca de la imagen que éste quiere ofrecer en sociedad. Aunque esta imagen moldeada puede ser en ocasiones muy personal, lo más frecuente es que sea fruto de la imitación de modelos representativos de determinados grupos o clases sociales. Por tanto, esta imitación voluntaria por parte del personaje lo etiqueta como miembro de un colectivo. Así mismo, el hecho de que un personaje se deje influir más o menos por las modas pasajeras puede ser un aspecto más para tener en cuenta a la hora de su caracterización.

Por otra parte, los rasgos físicos que son consecuencia de la genética o de las circunstancias accidentales, que no dependen de las decisiones del personaje, también pueden ser muy determinantes a la hora de forjar su personalidad. Éstos pueden traducirse en dificultades, trabas físicas, que hayan complicado especialmente la vida del personaje, desarrollando una personalidad más bien irascible o, por el contrario, pueden traducirse en dones que han hecho o que hacen que su vida sea más fácil de llevar.

- Tags o detalles. También se puede utilizar para caracterizar al personaje detalles muy concretos, que pueden ser tanto objetos como acciones físicas, que se repiten de forma mecánica a lo largo del relato. Estos motivos representativos del personaje pueden servir para anticipar su presencia o como excusa para su reconocimiento posterior en la historia. Por ejemplo, en *El intendente Sansho*, como se recordará, la canción cantada por la madre es lo que permite que su hijo la reconozca y, a su vez, la estatuilla que éste conserva hace que la madre lo reconozca a él. También en *M, el vampiro de Dusseldorf*, película dirigida por Fritz Lang en 1931, el asesino es finalmente reconocido por un invidente precisamente por la canción que el primero acostumbra a silbar.

Por tanto, un detalle asociado a un personaje puede representarlo como un todo, articulando de esta forma la figura retórica conocida como metonimia. Por ejemplo, en la primera secuencia de *M, el vampiro de Dusseldorf* una niña, la nueva víctima del asesino, es presentada jugando con una pelota. Este juguete será utilizado a continuación para representar su muerte: en lugar de mostrar el cuerpo sin vida de la niña, oculto fuera de campo, éste es representado a través de la pelota que la niña deja caer como consecuencia de la acción violenta del asesino. Así, un detalle asociado al personaje, en este caso una pelota, lo sustituye en campo enunciando de esta forma la metonimia. Además, otra figura retórica es desarrollada en este ejemplo, ya que el hecho de que la pelota deje de saltar es una metáfora del corazón que ha dejado de bombear, representando por tanto la fatídica muerte de la niña.

- Escenario. Como se verá en el apartado dedicado a este existente, una de las funciones de los escenarios es la de caracterizar a los personajes que lo habitan. Esta función recae, fundamentalmente, en los espacios privados en contraposición a los espacios públicos, que se centran más bien en favorecer el desarrollo de las relaciones entre los personajes. Esta diferencia entre ambos tipos de escenarios es definida por Bal (1985: 51) de la siguiente forma: "la plaza céntrica que opera como lugar de encuentro donde se confrontan los actores entre sí, y el mundo circundante donde cada actor ha de encontrarse a sí mismo". Así, el espacio privado del personaje, como por ejemplo su habitación, puede resultar un recurso muy útil en la caracterización de su forma de ser: cómo lo decora, qué elementos personales utiliza para hacerlo y cuál es su aspecto, puede resultar, sin duda alguna, una estrategia muy visual a la hora de exteriorizar las cualidades internas del personaje.
- Rol social. El ser humano vive en sociedad, por lo que se convierte en un ser social que desempeña un rol o un papel en la misma. Cada rol social tiene unas normas o reglas que lo definen. El cumplimiento de estas normas por parte del personaje

también resulta un recurso útil para su caracterización. Así, el personaje puede ser definido por el rol que desempeña en el seno familiar, su nivel de estudios, su nivel cultural, la profesión que ejerce en el ámbito profesional, así como también puede ser definido por su género y sexualidad, por el grupo generacional, por la religión que profesa, por el grupo al que pertenece en la comunidad, por sus preferencias políticas o por la clase social a la que pertenece. Ahora bien, el personaje, aun asumiendo un rol determinado que le obliga a comportarse de un modo establecido, es un ser individual que puede seguir en mayor o menor medida esos códigos pactados socialmente. Su cumplimiento o su transgresión también constituyen un factor válido a la hora de caracterizarlo, ya que denota su carácter más o menos condescendiente, en definitiva, su carácter más o menos rebelde.

Ahora bien, estas cualidades observables adquieren mayor relevancia cuando se le exige al personaje tomar decisiones en situaciones extremadamente conflictivas. Como dice Mckee (2004: 302), "cómo elija el personaje en una situación de verdadero dilema será una poderosa expresión de su humanidad". En estos casos en los que el personaje se encuentra bajo presión, su comportamiento resultará especialmente revelador de su verdadera naturaleza. Por consiguiente, si el autor quiere viajar a lo más profundo del personaje, si quiere desarrollarlo en profundidad, deberá crear situaciones límite que lo pongan entre la espada y la pared. En definitiva, deberá desarrollar situaciones dramáticamente intensas que provoquen una crisis en el personaje que permita airear lo más profundo y verdadero de su naturaleza.

A modo de ejemplo de cómo se pueden traducir los rasgos de un personaje a cualidades observables, tanto haciendo uso de la definición directa como de la presentación indirecta, se expone un análisis breve de un fragmento de *La vida alrededor*. Esta película dirigida por Fernando Fernán-Gómez en 1959 puede resultar un ejemplo muy divertido de cómo los personajes más cercanos al protagonista, Antonio (interpretado por el propio Fernán-Gómez), lo definen en diferentes momentos del relato a través de sus respectivos testimonios. La forma de hacerlo resulta bastante interesante: éstos abandonan la diégesis y, como si se tratase de un aparte escénico en una representación teatral, se dirigen directamente al público. La puesta en escena localiza toda su atención en el discurso del personaje, iluminándolo en un primer término, mientras que relega a un segundo plano la acción de la historia fundiéndola a negro. Así, por ejemplo, su mujer Josefina (Analía Gadé), durante la celebración del nacimiento de su hijo, abandonará por un instante a sus invitados y dirigiéndose directamente al espectador describirá a su marido de la siguiente forma: "Entre nosotros, él no tiene mucho talento, pero voluntad nunca le ha faltado... Antonio, aunque no es ningún genio, se adapta con gran facilidad a los más diversos empleos".

Más tarde, la narración le mostrará al espectador una secuencia donde el conflicto entre la pareja surge, desencadenando una crisis matrimonial. Josefina reconoce dramáticamente que Antonio, éste se lo ha confesado, le es infiel con una tal Carmen. Enojada, le dirá lo que realmente piensa de él: "Eres un pelele Antonio.. .y eso te pasa por no tener carácter. Todo el mundo hace de ti lo que quiere". Josefina se marcha dejando solo a Antonio que, dirigiéndose al público, dice lo siguiente: "Será verdad que yo no tengo carácter. Todos ustedes tienen alguno, ¿no? Valientes, bondadosos, avaros, exaltados, miedosos. Son algo. ¿Y yo?...Yo no soy de ninguna forma. Puede ser. Yo por lo menos no me noto nada. ¿Les pasa a ustedes lo mismo?". En esta secuencia, además de narrar un conflicto de pareja, se cuestiona explícitamente el tema del carácter de las personas, ofreciendo una retahíla de adjetivos que definen diferentes tipos de personalidades. La secuencia finaliza con la confesión por parte de Antonio de que él no tiene opinión sobre sí mismo.

Por el contrario, los que sí la tienen son los personajes más cercanos a él. Por corte directo la narración transportará al espectador al salón de los padres de Josefina, donde ésta discute con sus padres y sus suegros acerca de la situación del matrimonio. Así, mientras todos hablan, cada uno de ellos de forma sucesiva irá ofreciéndole al espectador su particular opinión acerca de la forma de ser de Antonio. Sus respectivos testimonios son además representados a través de la imagen, mostrándole al espectador, no sólo con el testimonio sino también con la acción, la visión sesgada e hiperbólica que cada uno de ellos tiene acerca de Antonio. Por ello, este ejemplo sirve también para ilustrar cómo un personaje puede ser caracterizado a través de la presentación directa. A continuación se presentan las cuatro versiones y cómo éstas son representadas en el relato (cuadro 2.3):

CUADRO 2.3. Diferentes versiones acerca del protagonista de La vida alrededor

<i>Personaje</i>	<i>Padre de Antonio</i>
Definición	"Créanme, siempre ha sido un exaltado... Todas sus desgracias le han venido por eso. No tiene calma, no reflexiona, se deja llevar por la fantasía. Cuando se enamoró de su mujer no nos dejó opinar a nadie. Parece que le estoy viendo..."
Escenificación	Antonio entra dando una patada a la puerta de la casa de sus padres llevando en brazos a Josefina y, de forma entusiasta y acalorada, la deja encima de la mesa. A continuación procede a presentársela como si se tratase de un objeto o mejor dicho de un animal, mostrándoles el pelo, la boca, los dientes y las piernas de Josefina. Finalizada tal presentación la vuelve a alzar con sus brazos y empieza a gritar: "¡Mía!, ¡mía!, ¡mía para siempre!".
Visión	No cabe la menor duda de que el padre de Antonio, además de verlo como un exaltado, lo define más como un brutote, zopenco y primitivo.

<i>Personaje</i>	<i>Madre de Josefina</i>
Definición	“Un gánster, eso es lo que es. Se casó con Josefina para explotarla. Él y sus amigos parecían una banda.”
Escenificación	Antonio aparece en casa Josefina con dos amigos. Los tres visten como si fueran unos gánsteres, con sus trajes, corbatas, flores y sombreros. La madre de Josefina le da la mano a Antonio para que éste se la bese y en lugar de hacerlo se la estrecha. Antonio se pone a bailar con Josefina como si de una chulapa se tratase. Y la madre de Josefina le dice lo siguiente a su marido: “No me da buena espina... desde luego en un buen colegio no se ha educado”.
Visión	Así, desde el punto de vista de la madre de Josefina, Antonio es un chulo, pedante, sinvergüenza y tunante de poco fiar.

<i>Personaje</i>	<i>Padre de Josefina</i>
Definición	“No hagan ustedes caso a mi mujer. A mí Antonio siempre me ha parecido un buen chico... Cuando terminó la carrera y le dieron el título de abogado, el hombre no se quitaba la toga ni para dormir...”
Escenificación	Antonio con la toga se acuesta junto a Josefina.
Visión	Por su parte, el padre de Josefina lo ve más bien como un pobre chico, inocentón y poco espabilado.

<i>Personaje</i>	<i>Madre de Antonio</i>
Definición	“Lo que le ocurre a mi hijo es que es tan guapo. Si ya de estudiante todas las vecinas estaban locas por él. No es culpa suya.”
Escenificación	Antonio sale de su habitación hecho todo un Don Juan: vestido con una bata, un pañuelo, exquisitamente peinado, un bigote refinado, fumando muy finamente un cigarrillo con su boquilla y acompañado musicalmente por un tango de la factoría de Carlos Gardel, fiel representación de la galantería. Ya sentado y disfrutando del abundante desayuno que le ha preparado su madre, entra al salón la sirvienta cargada con una bandeja. Antonio le dirige una de sus miradas y ésta se derrite cayéndole la bandeja. La madre de Antonio le recrimina y ésta se excusa diciendo: “Es que cuando me mira el señorito...”. De inmediato todas las vecinas empiezan a acudir a su casa, cada cual con el pretexto más absurdo. La última, al verlo, cae al suelo desvanecida al contemplar tanta belleza.
Visión	Así pues, para la madre de Antonio su hijo es un todo un galán, un casanova irresistible, por el que todas las mujeres suspiran.

<i>Personaje</i>	<i>Josefina</i>
Definición	“Es un memo, nada más que un memo. Cuando iba a la oficina sus compañeros le explotaban miserablemente.” “No sabe ni ponerse la toga. Y no sabe hacerse respetar por nadie.” “En el juzgado entre el público sólo verá mujeres...”
Escenificación	Antonio trabajando intensamente, escribiendo en dos máquinas a la vez, cogiendo el teléfono, mientras que el resto de compañeros de la oficina bailan y se divierten. Antonio con la toga mal puesta se dirige a la sala del juzgado. Por el pasillo otro personaje se mofa gestualmente de él. Antonio, atontado, sólo tiene ojos para las mujeres. Su interés es tal por el género femenino que incluso el juez le llama la atención por tal desenfreno.
Visión	Así pues, para Josefina su marido es un lerdo que sólo sirve para suspirar como un bobalicón por las mujeres.

E) Relaciones entre los personajes

Como se ha visto anteriormente con el ejemplo de Charlie y Donald Kaufman, otra de las estrategias que el autor puede desplegar a la hora de definir un personaje es crear otro personaje como contrapunto. Así, la similitud y el contraste no sólo son dos armas potentes para la caracterización individual de un personaje, sino que también son muy útiles a la hora de su definición por comparación con otro personaje. Como dice Marc Vernet, citado por Vanoye (1996: 64-65), el personaje se encuentra "atrapado por la red tejida por otros personajes", construyéndose a través de sus relaciones con éstos. El tipo de relaciones que, según Vernet, se pueden establecer son las siguientes: identidad, dos personajes tienen uno o varios elementos en común; antinomia, dos personajes tienen dos elementos opuestos el uno con el otro; diferencia, un personaje tiene un elemento que el otro no tiene; y complementariedad, un personaje tiene un elemento complementario de otro personaje.

Aunque se pueden crear personajes similares, lo más frecuente y ventajoso es desarrollar personajes contrastados, donde se subraye, no las semejanzas que los unen, sino fundamentalmente las diferencias que los separan. Personajes con personalidades opuestas e incluso irreconciliables que puedan generar tensiones por sus reacciones desiguales en situaciones similares. De esta forma, se provoca su enfrentamiento y, con ello, el despertar de los conflictos que anteriormente se han definido como personales o de relaciones.

Así mismo, el desarrollo de personajes contrapuestos puede resultar una estrategia muy interesante a la hora de tratar en el relato la idea central que se quiere abordar en la historia. Como se recordará, en *El ladrón de orquídeas* cada hermano representa una

forma diferente de acometer la escritura de una historia: mientras Charlie quiere escribir una historia en la que aparentemente no sucede nada, Donald quiere escribir una historia repleta de momentos dramáticamente intensos; mientras el primero no quiere que en su historia haya conflictos ni cambios, el segundo la llena de peripecias y acontecimientos sorprendentes; mientras el primero quiere ser original, el segundo sólo busca aplicar fórmulas que funcionen; mientras el primero quiere transgredir, el segundo se deja seducir únicamente por las convenciones del género; mientras el primero quiere profundizar en el interior del personaje, el segundo sólo quiere acción externa; mientras el primero quiere desarrollar un personaje complejo, al segundo sólo le interesan los personajes arquetípicos, en definitiva, mientras el primero quiere narrar una historia fuera de los cánones de Hollywood, el segundo los sigue al pie de la letra.

2.3.3. La transformación del personaje

Como se ha visto, el cambio se puede traducir como el paso de un estado a otro. Un acontecimiento puntual puede ser la causa de un cambio de humor en el personaje. Por ejemplo, la pérdida de un tren puede entristecer a ese personaje que felizmente se disponía a cogerlo. No obstante, el cambio que puede sufrir un personaje no sólo se reduce a una permuta en el signo de su estado de ánimo en un momento puntual, sino que el cambio puede ir más allá traduciéndose en un proceso más duradero, y que implique una transformación más profunda y compleja en el personaje. Casetti y Chio (1991: 201) lo ven de la siguiente forma: "En este plano, las transformaciones ya no se configuran como cambios puntuales y concretos, sino como procesos, es decir, como formas canónicas de cambio, recorridos evolutivos recurrentes, clases de modificaciones". Por consiguiente, el cambio en este contexto se interpreta como una evolución temporal que provoca una transformación en la forma de ser del personaje (cambio cognitivo) y, consecuentemente, en la forma de actuar (cambio conductual).

Esta evolución recorre todo el relato desarrollando lo que se conoce como arco de transformación del personaje. Este arco de transformación podrá ser más profundo conforme la duración del relato sea mayor. Así pues, el formato más adecuado para desarrollar en profundidad la evolución de la personalidad del personaje es, sin duda alguna, las series de televisión. Especialmente interesante resulta en este aspecto la serie *A dos metros bajo tierra* (2001-2005). A lo largo de cinco temporadas se propone un extraordinario viaje por la vida de los cuatro miembros, la madre y los tres hermanos, que conforman la familia Fischer tras la muerte del padre. No cabe la menor duda de que la forma de ser y de actuar de cada uno de ellos es sustancialmente diferente de cuando comenzó la serie a cuando ésta finalizó. Los cuatro son claramente personajes dinámicos que evolucionan con la historia y, a su vez, hacen que ésta evolucione, ya que, como dice Bal (1985: 97), la línea de acción puede ser el motivo de la transformación del

personaje o este proceso puede ser la causa que precipite los sucesos.

La película *Atrapado en el tiempo*, dirigida por Harold Ramis en 1992, es un claro ejemplo de esta segunda situación descrita. Su protagonista, Phill (Bill Murray), se queda atrapado en el "día de la marmota". Un maleficio ha provocado que el tiempo se detenga impidiendo que haya un día siguiente. Así, Phill cada vez que se levanta escuchará en la radio la misma canción recordándole fatídicamente que el "día de la marmota" se repite de nuevo. De igual forma, todos los sucesos acontecidos ese día se repetirán exactamente siguiendo la misma cadena causal. La única forma que tendrá Phill, sin en él saberlo, de deshacer este maleficio, de lograr que el tiempo de nuevo transcurra y, por tanto, que los sucesos sigan de nuevo su curso, será cambiando su forma de ser y, consecuentemente, su forma de actuar.

Phill es un personaje que se caracteriza principalmente por su egocentrismo. Todo lo hace pensando en él y sólo en él. Es, por tanto, extremadamente egoísta, engreído, impertinente e individualista. Puede resultar muy fascinante cuando quiere conseguir alguna cosa y no duda en manipular si ése es el medio que tiene que emplear para lograr su meta. Para él, el fin justifica los medios. Así es el personaje al comienzo del relato. Tras el detonante que supone el hecho de que Phill se encuentre atrapado en el tiempo, éste pasará por diferentes estadios, fiel reflejo cada uno de ellos de cómo él irá reaccionando ante la nueva situación. El primero de ellos es de desconcierto, pero una vez reconocida y asimilada la situación, Phill intentará sacar provecho de las ventajas que ésta le ofrece. Estas ventajas no tendrán ningún éxito con la productora de su programa, Rita (Andie MacDowell), por lo que caerá en un estado de depresión que le conducirá a intentar suicidarse de mil formas diferentes.

Finalmente, este trayecto a ninguna parte provocará la transformación en el personaje. Phill ya no se mueve por egoísmo, sino todo lo contrario, se ha convertido en un personaje extremadamente altruista. Su egolatría ha dejado paso a la humildad y a su capacidad de empatizar con los demás. Así mismo, se ha convertido en una persona con una gran sensibilidad que es capaz de esculpir en el hielo la más bella de las imágenes o de interpretar al piano la más hermosa de las composiciones. De este Phill sí que se enamorará Rita y, precisamente como si de un cuento de hadas se tratase, este enamoramiento será la peripecia que provocará que el maleficio se deshaga, logrando que Phill salga definitivamente del bucle en el cual estaba metido.

Como se acaba de ver en *Atrapado en el tiempo*, el trayecto recorrido por el personaje concluye con una transformación de su personalidad que se traduce externamente en un cambio en su comportamiento. No obstante, esta exteriorización, además de ser manifestada por un cambio a nivel conductual, también puede serlo a través de una transformación en el aspecto externo del personaje. En la filmografía de

Stanley Kubrick se puede encontrar dos ejemplos que ilustran a la perfección este tipo de transformación. En primer lugar, se puede citar el atroz cambio que experimenta uno de los reclutas en la primera parte de *La chaqueta metálica*, dirigida por Kubrick en 1987. Este inocente corderito, tras el infernal entrenamiento, es transformado en una bestia salvaje capaz de las mayores atrocidades.

Excelente también resulta la transformación que sufre el protagonista de *El resplandor*, película dirigida por Kubrick en 1980. Jack Torrance (Jack Nicholson) consigue un puesto de trabajo como vigilante, durante la temporada de invierno, en el hotel Overlook en Colorado. Así, Jack, junto con su mujer y su hijo, pasará todo el invierno solo en tan impresionante lugar. Pronto la soledad y las características misteriosas del escenario comenzarán a hacer mella en su personalidad. Estos trastornos internos serán exteriorizados a través de su forma de actuar, de su forma de relacionarse con su familia, así como mediante la transformación de su aspecto externo, centrando éste fundamentalmente en los gestos de su rostro gracias a la soberbia actuación de Jack Nicholson.

Más evidente resulta el cambio físico que experimenta Travis (Robert de Niro), el protagonista de *Taxi Driver*, película dirigida por Martin Scorsese en 1976. En esta película se narra el deterioro psíquico que sufre un excombatiente de Vietnam que, tras su regreso a Nueva York, se pasa las noches vagando solo con su taxi por las calles de esta ciudad. El trastorno mental que sufre Travis, fruto de la soledad y el desaliento, tiene su correlato en la transformación gradual que va experimentando su apariencia física. Ésta comienza con su chaqueta estilo militar y finaliza con el cambio radical de peinado, pasando por sus gafas de sol.

Por otra parte, los arcos de transformación de los personajes pueden estar vinculados debido a la relación que se establece entre ellos a lo largo de la historia. Incluso esta relación puede provocar que la transformación de uno de ellos sea justamente la evolución inversa a la que experimenta el otro. Por ejemplo, un personaje A se encuentra de forma azarosa con un personaje B. Ambos son completamente diferentes y opuestos en muchos aspectos. Tras un período de relación, el personaje A acaba convirtiéndose finalmente en el personaje B, mientras éste también evoluciona transformándose en lo que representa el personaje A. Esta inversión entrecruzada de sus personalidades puede estar motivada por el descontento que cada uno de ellos tiene con respecto a lo que ha sido o está siendo su vida y precisamente proyectan en la vida del otro lo que a ellos les hubiese gustado que hubiese sido la suya.

El hombre del tren, película dirigida por Patrice Leconte en 2002, refleja a la perfección esta idea. En esta película, el personaje A puede ser Manesquier (Jean Rochefort), mientras que el personaje B puede ser Milan (Johnny Hallyday). Manesquier

es un profesor de francés ya jubilado, que ha vivido toda su vida en una pequeña villa donde nunca pasa nada. Su apacible vida únicamente es alterada por las historias que él vive a través de los protagonistas de tantos y tantos libros leídos por él. Por el contrario, Milan es un tipo duro, un delincuente, que no ha echado raíces en ningún lugar y que vive al límite. Mientras Manesquier tiene una casa llena de recuerdos, Milan sólo tiene una bolsa de viaje con objetos personales. Mientras Manesquier es un hablador empedernido, Milan es excesivamente reservado. Mientras Manesquier es confiado e idealista, Milan es desconfiado y realista. Mientras Manesquier inspira confianza, Milan inspira respeto. Mientras Manesquier es enjuto, Milan es fornido...

Como se puede ver, cada uno es el contrapunto del otro, tanto en su forma de ser, en su forma de actuar, en su aspecto físico, como en su forma de vida. Y paradójicamente en ambos casos lo que ambiciona uno es lo que representa el otro. Si Manesquier desea la chaqueta de piel negra de Milan, éste desea las zapatillas de ir por casa de aquél. Si Manesquier ambiciona viajar sin echar el ancla, Milan ambiciona echar raíces. Si Manesquier quiere aprender a disparar, Milan quiere abandonar las armas para siempre. Progresivamente los papeles se van invirtiendo, asumiendo cada uno aspectos del otro. Esta permuta llega a ser tan intensa, que el relato finaliza con Manesquier viajando en tren y dejando atrás para siempre su villa natal, mientras Milan permanece en su casa interpretando idílicamente al piano una pieza musical.

2.3.4. El personaje clásico y el personaje moderno

Vanoye (1996) propone distinguir entre el personaje clásico y el personaje moderno. A continuación se exponen las principales diferencias entre ambos tipos de personaje, abordando en primer lugar las características que definen al personaje clásico:

- Se recomienda construir la historia alrededor de un personaje central. Frederick Palmer, citado por Thompson (1997: 195), ya en 1921 aconsejaba la creación de un personaje central atractivo y heroico, a partir del cual se desarrollasen el resto de personajes de la historia.
- Este personaje central tiene que tener intenciones y motivaciones y debe estar orientado hacia una meta. Se trata de un personaje que toma la iniciativa, que asume las riendas de su futuro y que no se deja seducir por las circunstancias externas ajenas a su voluntad.
- Este personaje tiene una forma de ser que resulta determinante a la hora de enfrentarse a los conflictos y de superar las dificultades que se encuentre en su camino. Sus rasgos están concebidos para desempeñar una función en la historia y su acción es determinante a la hora de establecer la causalidad narrativa.

- Este personaje debe revelarse progresivamente al espectador a través de lo que parece, hace y dice. Se trata de un personaje bien definido psicológicamente, estable y sin fisuras en su personalidad.
- Este personaje debe evolucionar a lo largo de la historia. Se trata de un personaje dinámico que protagoniza un arco de transformación.

En cuanto al personaje moderno, Vanoye (1996) propone distinguir tres tipos de personaje:

- El problemático es un personaje sin objetivos ni motivaciones claras y que se encuentra generalmente en crisis. Se trata de un sujeto pasivo a merced de las circunstancias externas. Su personalidad es inestable, ambigua y ambivalente. Según Vanoye la película dirigida por Rossellini en 1954, *Te querré siempre*, es la obra fundadora de este tipo de personajes.
- El opaco es un personaje que está ausente de cualquier caracterización psicológica. Se trata de un personaje que pasa de un estado a otro sin necesidad de justificar los motivos del cambio o no cambio. Los personajes contruidos por Bresson en sus filmes son un buen ejemplo de este tipo de personajes.
- El no personaje. En este caso se trata de un tipo que se construye únicamente con la intención de que cumpla un papel estructural en la historia. Se trata, pues, de una marioneta al servicio de la acción de la historia.

En definitiva, el personaje moderno definido por Vanoye es ese personaje que en la década de los sesenta y setenta del siglo xx nace de las mentes de los grandes cineastas europeos como Antonioni, Godard, Bergman y Bresson entre otros. Como dice Vanoye (1996: 56), "estos personajes se integran de modo muy evidente en un conjunto dramático hecho de rupturas narrativas, discontinuidades emocionales, identificativas y reflexivas".

2.3.5. El escenario como existente

Para concluir este capítulo se hablará del escenario que, como se señaló al inicio del mismo, es uno de los contenidos que forman la historia, constituyendo junto al personaje la categoría de los existentes. Para Chatman (1990: 148) el escenario es, principalmente, el lugar donde se llevan a cabo las acciones de los personajes. Por su parte, Casetti y Chio (1991: 173), que en lugar de hablar de escenario hablan de ambiente (para estos autores los existentes se dividen en personajes y ambientes), introducen el concepto de situación para contextualizar la acción del personaje dentro de unas coordenadas espacio-

temporales. Así pues, estos teóricos italianos amplían la definición de escenario contemplándolo no sólo como un lugar, sino más bien como una situación caracterizada tanto espacial como temporalmente.

Por el contrario, Chatman no es de la misma opinión y rechazará cualquier relación entre el escenario y la variable temporal, restringiéndose por completo esta última dimensión al desarrollo de los sucesos. Así pues, para Chatman (1990: 103) "la dimensión de los sucesos de la historia es el tiempo", mientras que la "existencia de la historia es el espacio". Por tanto, los existentes tienen sentido únicamente como entidades espaciales, siendo el escenario el espacio amueblado y el personaje el que lo habita. Ambos existentes se relacionan a nivel paradigmático, siendo la introducción de los sucesos, y por tanto el despliegue de la temporalidad, lo que permite el desarrollo del eje sintagmático, como ya se ha comentado en diferentes ocasiones a lo largo de este capítulo.

Como también se ha dicho, en este caso en el primer capítulo, la temporalidad es esencial para considerar un discurso como narrativo, dejando la enunciación de lo estrictamente espacial a la descripción. Así, según Metz (1972: 147-150), "el sintagma descriptivo es el único sintagma en el que los encadenamientos temporales del significante no corresponde a ningún encadenamiento temporal del significado, sino sólo a ordenamientos espaciales de este significado". Pues bien, teniendo presentes las características que definen los contenidos de la historia, ambas formas de enunciación, la narración y la descripción, son necesarias para su representación. Así pues, y como explica Genette (1989: 198-199), "todo relato comporta, en efecto, aunque íntimamente mezcladas y en proporciones muy variables, por una parte representaciones de acciones y de acontecimientos que constituyen la narración propiamente dicha, y por otra parte representaciones de objetos o de personajes que constituyen lo que hoy se llama la descripción".

La representación de los existentes de forma independiente a la expresión de los sucesos, es decir, el desarrollo en mayor o menor medida de segmentos estrictamente descriptivos, conlleva obligatoriamente la elección de un estilo determinado de narración. Para Genette (1989) este estilo o modo narrativo dependerá de la función que los "pasajes" descriptivos tengan en la "economía general del relato", proponiendo dentro de la tradición literaria clásica (desde Homero hasta el fin del siglo xix) dos funciones relativamente distintas:

- Función estético-decorativa. En este caso el segmento descriptivo cumple en cierto modo con una función puramente ornamental. Como dice Genette (1989), "la descripción extensa y detallada aparece aquí como una pausa y una recreación en el relato, con una función puramente estética". Por consiguiente, en esta categoría

la descripción se puede asociar a la técnica de la distasia, asumiendo la función de retrasar el desarrollo de la causalidad narrativa. Así, se propone hacer una pausa en los sucesos de la historia para centrar todo el interés en la descripción de los existentes. Por tanto, el estilo narrativo que se propone resultará mucho más contemplativo. Según Genette (1989), "la época barroca se ha destacado por una suerte de proliferación del excursus descriptivo". Mientras que para Chatman (1990) la descripción es muy frecuente, y de hecho llega a ser predominante en la *nouveaux romans*.

- Función explicativa. En este caso la función del segmento descriptivo deja de ser decorativa para cumplir con una función más bien informativa y explicativa de los contenidos de la historia. Así, el escenario y el personaje son descritos en relación con los sucesos, es decir, por ser el lugar donde se lleva a cabo la acción y por ser el sujeto de la misma respectivamente. Este tipo de narración más directa y menos contemplativa se impone con Balzac. Chatman (1990: 180) cita la obra *Los asesinos*, escrita como ya se sabe por Hemingway, como un ejemplo de este tipo de narración donde los escenarios, por ejemplo, son mencionados únicamente "porque enmarcan las acciones de los personajes: son indicadores espaciales de sus movimientos".

Estas dos funciones pueden resultar más o menos complementarias según el estilo narrativo que se quiera desarrollar a la hora de la enunciación del relato. El uso equilibrado de ambas funciones ayudará a la representación de un modo narrativo que logre el acercamiento, y por tanto la intersección, entre dos formas opuestas de narrar: por una parte, la que se centra especialmente en los sucesos y, por otra, la que hace lo propio con los existentes. Así, la complementariedad de las funciones explicativas y estéticas permitirá el desarrollo de un modo de representación mixto, donde los sucesos tienen tanta importancia como los existentes, donde el ritmo de la acción es aplacado con el objetivo de disfrutar de los existentes o, por el contrario, el ritmo de un relato contemplativo, centrado excesivamente en estos últimos, es acelerado gracias al desarrollo de sucesos.

- Las funciones del escenario

Los lugares en el mundo real son diseñados habitualmente para cumplir una función determinada. Por ejemplo, un aula se construye para enseñar, un quirófano para operar y así miles de casos más. Esta función del espacio se conoce como referencial. Ahora bien, en un relato de ficción el espacio está al servicio de lo que sucede en la historia y no de su función habitual, por lo que se tiene que hablar de otro tipo de función: la dramática. Lo habitual es que ambas funciones, la referencial y la dramática, coincidan. No obstante, pueden no hacerlo y proponer una relación más bien irónica. En este caso, el

espacio con una función referencial determinada es utilizado por la narración con una finalidad dramática diametralmente opuesta a la primera. Por ejemplo, en una iglesia dos personajes pertenecientes a la mafia, en lugar de rezar, hablan de cosas más bien controvertidas, aprovechando que en este lugar sagrado no hay micrófonos del FBI que puedan grabar su conversación.

Teniendo presente esta doble función del escenario, y siguiendo las aportaciones llevadas a cabo por Robert Liddell (1947) y Vanoye (1996: 66-67), se propone a continuación una clasificación de las diferentes funciones que el escenario puede desempeñar en el desarrollo de una historia. Estas funciones no son excluyentes entre sí, sino todo lo contrario, un mismo escenario puede protagonizar sucesiva o simultáneamente diferentes actuaciones en el proceso de enunciación de un relato.

- Referencial. La presencia del escenario, en esta categoría, se reduce principalmente a su función referencial. Así, su papel se traduce como decorado o contexto donde se desarrolla la acción, por lo que su función está subordinada plenamente a ésta. Se trata, pues, de un espacio ausente de todo significado narrativo que únicamente es requerido para dotar de verosimilitud y realismo a la historia. En este caso el espacio se define como no lugar. Incluso se puede llegar al extremo de que el espacio no sirva ni para dar realismo a la historia, borrándose casi de forma completa. Por ejemplo, Lars von Trier en su película *Dogville* (2003) construye el espacio, un pequeño pueblo en la América profunda, únicamente mediante líneas pintadas en el suelo. Así, los diferentes escenarios; la escuela, la iglesia, las viviendas, son trazados con líneas blancas sobre fondo negro como si se tratase de un plano de emplazamiento de una propuesta arquitectónica en fase de proyección. Esta categoría recoge las funciones utilitaria e irrelevante de Liddell y la pragmática y funcional de Vanoye.
- Descriptiva. Si el escenario ofrece información, indicios, acerca de la diégesis de la historia o permite caracterizar a los personajes que lo habitan cumplirá además con una función descriptiva. Se recordará cómo el escenario, sobre todo aquel considerado privado, puede ser un recurso de presentación indirecta de las características que definen al personaje. Además el escenario puede servir para definir por contraste a dos personajes, por ejemplo, en la serie *Arriba y abajo* y en las películas *Gosford Park* y *La regla del juego*, como se verá en el siguiente capítulo, los dos personajes, representados en los tres casos por dos clases sociales, habitan espacios diferentes: la cocina es el territorio de los criados, mientras que el salón lo es de los señores. Así, las características que definen a cada escenario ayudan a definir por oposición a los dos colectivos. Esta categoría como tal no es recogida ni por la clasificación propuesta por Liddell ni tampoco por Vanoye.

- Dramática. En este caso el escenario no es sólo un contexto en el que la acción toma vida, sino que ésta se desarrolla interactuando con el primero. Como dice Vanoye (1996) "son los propios recursos del decorado y del espacio los que proporcionan la materia para la acción", por lo que el escenario deja de ser un decorado para convertirse en un agente que se relaciona con el propio personaje a través de la acción. De esta forma, el espacio se va transformando según la acción del personaje se va desarrollando, incluso éste puede acabar destruido a la finalización de la misma. Esta categoría coincide con la categoría dramática propuesta por Vanoye.

Un ejemplo de esta función se puede encontrar en *La quimera del oro*, película dirigida por Charles Chaplin en 1925. En una secuencia de esta película el pequeño hombrecillo, interpretado por Chaplin, y el grandullón Jim (Mack Swain) interactúan coreográficamente con un escenario, en concreto con una cabaña. Ambos están en su interior cuando un desprendimiento hace que ésta se sitúe al borde de un precipicio. Este acontecimiento inesperado hace que la cabaña se transforme en un improvisado balancín, obligando a los dos personajes a iniciar un juego en el que tendrán que ir balanceando sus pesos si quieren evitar la catástrofe.

Por otro lado, en este apartado no se puede dejar de citar a un director que si precisamente ha destacado por algo, es por proponer historias donde el personaje principal, interpretado por él mismo, interactúa constantemente con los diferentes escenarios con los cuales se va encontrando en su camino. El director al que se está haciendo referencia, sin duda alguna, es el francés Jacques Tati.

- Estructural. En este caso el escenario se convierte en un factor determinante a la hora de estructurar el relato. A diferencia de la función referencial, en esta ocasión es la acción la que está subordinada al espacio. Un ejemplo de ello puede ser el macroescenario representado en la serie *Perdidos*, estrenada en 2004 y producida por ABC Estudios. En este relato televisivo, la acción de los personajes está sujeta a las características que definen a esa isla fantástica a la que un grupo de supervivientes ha llegado de forma accidental, como se verá en el siguiente capítulo. Este tipo de escenarios suelen ser lugares que mantienen presos a los personajes, compuestos por un número de microescenarios, cada cual con sus características peculiares, que deberán ser recorridos por el personaje. Este recorrido se convierte en una aventura repleta de obstáculos que el personaje deberá ir sorteando si quiere mantenerse vivo en el juego. En este caso, el escenario es construido como un elemento opresivo del que los personajes intentarán escapar. Ahora bien, éste también puede ser articulado buscando el efecto contrario, es decir, puede ser desarrollado como un lugar que protege al

personaje de los peligros procedentes del exterior.

Tanto en un caso como en el otro, la acción se sustenta en la oposición entre el interior y el exterior, que puede ser articulada en dos direcciones opuestas: por una parte, el interior puede ser portador de seguridad (+) y el exterior de peligro (-) y, por otra, el interior puede significar reclusión (-) y el exterior libertad (+). Esta doble dirección puede ser desarrollada a la vez, para ello se pueden articular dos estrategias diferentes: dos escenarios son contruidos para que cada cual asuma de forma paralela una de las dos funciones o un mismo escenario puede asumir en primer lugar una función para más tarde en la historia desempeñar la contraria.

La habitación del pánico, película dirigida por David Fincher en 2002, puede ser un ejemplo que ilustre a la perfección esta última estrategia. Si en la primera parte su protagonista, Meg Altman (Jodie Foster), y su hija Sarah se encierran en una habitación protegiéndose del peligro proveniente del exterior, en la segunda parte este peligro se encuentra en el interior amenazando a Sarah, por lo que Meg, que se encuentra en el exterior, hará todo lo posible para acceder a su interior y salvar a su hija. Así, la función protectora del escenario en la primera parte se transforma en una función amenazante en la segunda.

A diferencia de La habitación del pánico, en la que finalmente la salvación procede del exterior gracias a la actuación de las fuerzas policiales, en Rec, película dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza en 2007, paradójicamente estas fuerzas procedentes del exterior se convierten en la principal contraintención que impide la salvación de los personajes. En esta película un edificio es clausurado por cuarentena por los agentes del orden, atrapando en su interior a un grupo de víctimas que todavía no han sido afectadas por la infección que supuestamente habita en él. Así, la misión de estos supervivientes se traduce en un recorrido por el escenario en búsqueda de una posible escapatoria. Este trayecto se dirige de abajo hacia arriba y, a diferencia de otras muchas propuestas en las que es justamente el viaje contrario, es decir de arriba hacia abajo, representa metafóricamente el descenso al infierno, en este relato éste no será hallado en el sótano del edificio sino más bien en su azotea, paradójicamente el lugar más cercano al cielo.

Como se puede ver, la oposición entre dos escenarios puede ser la estrategia estructural a la hora de la construcción del relato. Se pueden articular distintas oposiciones, por ejemplo, entre dentro/fuera, arriba/abajo, ciudad/naturaleza, abierto/cerrado, exterior/interior, etc. Para Bal (1985: 51), "la ciudad y el campo se contrastan a menudo en novelas románticas y realistas, a veces como el pozo de pecados frente a la inocencia idílica". Sin duda alguna, la tem prana Amanecer, película dirigida por E. W. Murnau en 1927, puede resultar un claro ejemplo de la definición por contraste propuesta anteriormente por Bal entre ciudad y campo.

En este tipo de estrategias la idea de frontera entre ambos escenarios opuestos adquiere especial relevancia. Por ejemplo, dentro de la mitología cristiana el purgatorio actúa de frontera o de territorio intermedio entre el cielo y el infierno. Con respecto a la idea de frontera entre dos territorios, resulta extremadamente citado el umbral de la puerta que separa el mundo civilizado del mundo salvaje en *Centauros del desierto*, película dirigida por John Ford en 1956. Precisamente, su protagonista, Ethan (John Wayne), se caracteriza por ser el personaje que habita ese espacio fronterizo que separa a esos dos escenarios tan cercanos físicamente pero tan alejados socialmente.

Por otra parte, en muchas ocasiones la función estructural del escenario puede ser el vehículo a través del cual se traduzca en el relato la temática que se quiere abordar en la historia. Vanoye (1996: 68) propone la película *Alien*, el octavo pasajero, dirigida por Ridley Scott en 1979, como un ejemplo de ello: "El del cuerpo en el interior del cuerpo, la angustia del cuerpo extraño, la célula que prolifera". Así, la nave espacial en cuyo interior se desarrolla la historia narrada en *Alien* se convierte en una metáfora del cuerpo humano, donde una célula enferma, el alienígena de la película, se prolifera de forma imparable por su interior causando daños irreparables. Finalmente, conviene decir que la función estructural se puede asociar a las funciones poéticas y simbólicas propuestas por Vanoye.

- **Atmosférica.** La función del escenario, en este caso, es la de crear una atmósfera que provoque en el personaje unas determinadas sensaciones, que a su vez sean transmitidas por empatía al espectador. Por ejemplo, un escenario dotado de una atmósfera tenebrosa provoca miedo, mientras que un escenario bucólico estimula una reacción de armonía. Así, determinados escenarios son muy propicios para determinados sucesos. Por ejemplo, sucesos tempestuosos se producen en lugares tempestuosos. Según Bal (1985: 104) "en gran parte de la literatura medieval, las escenas de amor tienen lugar en un espacio concreto, adecuado a la ocasión, el llamado *locus amoneus*, que consiste en un valle, un árbol y un arroyo cantarín".

Por ejemplo, la última película dirigida por Eric Rohmer, *El romance de Astrea y Celadón* (2007), - una adaptación de la influyente novela escrita por Honoré d'Urfé a principios del siglo xvii con el título de *La Astrea* (1607)-, comienza con un texto que introduce la diégesis de la historia. Lo que resulta interesante de este texto es cómo se describe el escenario en el cual va a tener lugar la acción y, sobre todo, cómo se argumenta la importancia de elegirlo adecuadamente al tipo de historia que se quiere contar. Así, en el texto se comenta que por desgracia no se ha podido situar la historia en el lugar preciso en el que lo hizo su autor, ya que este espacio, la llanura de Forez, está ahora desfigurada por el urbanismo,

obligándoles a buscar otra localización que sí transmitiera la atmósfera adecuada al tono de la historia. La localización finalmente hallada es descrita como sigue en el relato: "Paisajes que han conservado su poesía salvaje y su encanto bucólico". Tras estas palabras las imágenes se ponen en marcha, ilustrando a la perfección la esencia de lo descrito: una verde pradera con una bella pastora que cuida a sus ovejas mientras los pájaros cantan apaciblemente.

Diametralmente distintas resultan las sensaciones evocadas por la atmósfera creada en, por ejemplo, la terrorífica casa de la colina en *Psicosis*, película dirigida por Hitchcock en 1960, o en la inquietante habitación 237 del hotel Overlook en *El resplandor*. Para concluir con esta categoría cabe decir que la función atmosférica se podría asociar a la función simbólica de Liddell.

- **Expresiva.** Y para finalizar, esta función se refiere a la capacidad del escenario para representar los estados de ánimo del personaje, dibujando sus paisajes interiores y cómo éstos evolucionan a lo largo de la historia. Por lo que, al igual que en la función dramática, el escenario también puede ser modificado, pero en este caso motivado no por las acciones externas del personaje sino por sus acciones internas. Así, la función del escenario englobada en esta categoría se centra fundamentalmente en la expresión de los sentimientos que fluyen del mundo interior del personaje. Esta categoría recoge las funciones paisaje de la mente de Liddell y la expresiva de Vanoye. Además de la calidoscópica propuesta por el primero, entendida como los viajes de ida y vuelta que el personaje, en ciertas historias intimistas, realiza desde la realidad a los universos imaginados o fantaseados por él.

3

LA ESTRUCTURA

3.1. Introducción y concepto

Si en el capítulo anterior se habló de los contenidos de la historia, es el momento de hablar de la forma o el modo en que éstos podrán ser narrados. Así pues, a partir de ahora el interés se centra en abordar la narración como proceso discursivo que tiene como finalidad la creación de un relato. Este recorrido se inicia en este tercer capítulo abordando la construcción de su estructura. Por consiguiente, toda la atención se dirige hacia el eje sintagmático como responsable de la organización de los contenidos de la historia en la línea temporal del discurso, que finalmente tendrá como resultado el relato. Las diferentes líneas temporales y causales protagonizadas por los distintos personajes que protagonizan la historia, y que constituyen la estructura del relato, son denominadas tramas. Por consiguiente, como dice Tobias (1999), cuando se hable de estructura hay que hablar de trama. O como dice Mckee (2004: 65), "trama es un término preciso que se refiere a la pauta de acontecimientos internamente coherentes interrelacionados, que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración". Aristóteles, citado por Chatman (1990: 45), ya habló en la Poética de esta disposición de los sucesos de la historia en el relato, denominándolo Mythos. Por tanto, el interés en este capítulo se centra en cómo organizar los sucesos de la historia en el relato, construyendo por tanto su estructura. Estructura compuesta por tantas tramas como personajes protagonicen diferentes líneas de acción, que pueden o no converger finalmente en algún momento a lo largo del relato.

El responsable de tal ordenación no es otro que el autor real como instancia encargada de la enunciación de la historia. Su función, según Chatman (1990: 45), es, por tanto, la de "dar énfasis o quitárselo a ciertos sucesos de la historia, interpretar algunos y dejar que se deduzcan otros, mostrar o contar, comentar o permanecer en silencio, concentrarse en este o aquel aspecto de un suceso o personaje". Por consiguiente, una misma historia puede ser contada de tantas formas distintas como estructuras diferentes puedan ser imaginadas por un mismo autor o por autores diferentes, de ahí las diferentes versiones de una misma historia. Cada una de ellas es el resultado de su particular forma de narrar, que debe ser articulada con una intención concreta: transmitir un tipo de mensaje o provocar en el espectador un efecto determinado. Como dice Mackee (2004: 53), la narración implica "una selección de acontecimientos, extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo".

Así pues, una de las tareas iniciales del autor es la selección de los sucesos de la historia que constituirán la trama. En el capítulo anterior se ha expuesto que los sucesos se clasificaban según su importancia o relevancia en la historia, definiéndolos en nucleares y satélites. Los primeros son sucesos relevantes, cargados de intensidad dramática, mientras que los segundos son intrascendentes, sin mayores repercusiones en la historia. La selección de un tipo u otro de sucesos implica necesariamente la elección entre dos modos distintos de narración: por una parte, se puede proponer un tipo de narración fundamentalmente centrada en los sucesos esenciales, prescindiendo de todo aquello considerado irrelevante desde el punto de vista dramático y de comprensión de la línea causal de la historia y, por otra parte, se puede formular un tipo de narración en la que un suceso satélite puede ser tan relevante o más que uno nuclear o estructural, donde lo prescindible puede tener tanta o más relevancia que lo considerado imprescindible, donde lo cotidiano puede ser tan importante o más que lo inesperado, donde los silencios pueden ser tan significativos o más que los momentos especialmente dramáticos. Así pues, según Chatman (1990: 56-57), "los sucesos narrativos no sólo tienen una lógica de conexión", como se verá a continuación, "sino también una lógica de jerarquía: algunos son más importantes que otros".

No cabe la menor duda de que el primer modo de representación es más propio de la narrativa clásica, donde los sucesos importantes, definidos como peripecias y anagnórisis, son los que principalmente constituyen la trama del relato. Para Barthes, citado por Chatman (1990: 56-57), "cada uno de esos sucesos de gran importancia [...] forman parte del código hermenéutico que hace avanzar la trama al plantear y resolver cuestiones". Como se verá más adelante, una de las estrategias que se puede articular para despertar el interés en el espectador sobre lo que se está narrando es precisamente plantear preguntas que serán posteriormente respondidas. Esta cadena de preguntas y respuestas es formulada a través de la sucesión de sucesos relevantes que se relacionan entre sí de forma causal. Este proceso es denominado por Barthes (1970: 17) código hermenéutico, definiéndolo como sigue: "Articula de varias maneras una pregunta, su respuesta y la variedad de sucesos causales que pueden formular la pregunta o retrasar su respuesta".

En este contexto, adquiere gran relevancia la ley de economía narrativa que, como su nombre indica, invita al autor a prescindir de todas aquellas partes de la historia que no sean necesarias para su comprensión. Es decir, como señala Vale (1996: 106), "todo aquello que el espectador pueda deducir sin mayores problemas debería ser empujado al lapso entre escenas, es decir, debería ser elidido en el relato". O como dice Tobias (1999: 46), "si ese algo no hace que la historia avance, se puede eliminar, hay que centrarse en lo importante". Así pues, este modo de narración se caracteriza por eliminar, mediante la elipsis, todas aquellas partes de la historia no relevantes, para centrarse únicamente en aquellos sucesos realmente significativos dentro de la cadena causal. Así, y siguiendo a

Chatman (1990: 31), "el autor es el responsable de la selección de aquellos sucesos que él piensa que bastan para dar la idea de sucesión necesaria, eliminando el resto de la narración".

No obstante, la selección de unos sucesos en detrimento de otros no es la única vía que tiene el autor a la hora de proponer una narración centrada en lo más relevante. Una segunda estrategia puede ser la manipulación de la duración de los sucesos en su representación en el relato, ya que el autor, como se verá en el capítulo dedicado a la variable temporal, puede resumir un período amplio de la historia en una breve secuencia de sumario, o bien puede dilatar un fragmento subrayándolo con la intención de acrecentar su intensidad dramática. En el primer caso la duración de la historia es mayor que el tiempo dedicado en el discurso, mientras que en el segundo la desigualdad se decanta en favor de este último. Así, los momentos especialmente relevantes de la historia pueden ser enfatizados extendiendo su duración en el relato. Un ejemplo de ello puede ser la construcción de lo que se conoce como una secuencia de suspense, como se verá en el capítulo siguiente, donde el tiempo es dilatado con el objetivo de aumentar la tensión del momento.

Además de la manipulación de la duración, el autor también puede administrar otra variable temporal: la frecuencia de repetición de los sucesos. Con la intención de resaltar la información trascendental y necesaria para el adecuado seguimiento de la historia por parte del espectador, el autor puede repetirla o volver a ella tantas veces como considere para que ésta tenga en el relato el protagonismo que requiere su relevancia en la historia. Como dice el guionista Frances Marion, citado por Bordwell (1996: 165), "pues la obra se pierde si el público no consigue comprender las premisas en que se basa". Bordwell (1996: 57) denomina a este tipo de repetición como "funcional" y de "significativa redundancia". En los manuales de guión de Hollywood se aconseja repetir hasta tres veces a lo largo del relato la información relevante para que ésta no pase desapercibida al espectador. Ahora bien, la forma de repetirla deberá ser diferente en cada caso para no aburrirlo, es decir, el autor deberá introducir variaciones para que el espectador no lo perciba como una repetición innecesaria de una información ya narrada.

Todo lo dicho hasta ahora invita a pensar en un modo de narración que se caracteriza por la selección de los sucesos más relevantes, la eliminación de todo aquello superfluo, el subrayado de los momentos dramáticamente más intensos y por la redundancia de aquella información que resulta clave para la comprensión de la historia. Por el contrario, otras formas de narrar pueden ser propuestas. Así, según Bordwell (1996: 54), "opuesto a esto, podemos situar cualquier argumento que se permita información no relevante para tal construcción. Las películas de Godard, por ejemplo, están con frecuencia salpicadas de citas, alusiones sesgadas e interrupciones que no se pueden relacionar claramente con la historia. Solemos considerarlas como digresiones". Sterne, como se recordará el autor

de Tristram Shandy, llamaba a las digresiones, citado por Tobias (1999: 44), el "rayo de luz" de la lectura. Despoja a un libro de ellas y lo estarás despojando de todo, "un invierno eterno reinará en todas sus páginas". Así, las digresiones pueden ser definidas como pausas en el argumento de la historia con el objeto de dedicar un tiempo a, por ejemplo, la descripción de los existentes o a introducir en el discurso material extradiegético que se relaciona con la diégesis no en el aspecto causal sino temático. Estas interrupciones en el relato, que para algunos puedan resultar molestas, sirven para enriquecerlo tanto intelectual como formalmente.

En este tipo de narraciones, lo que para la narrativa clásica es prescindible, se convierte en el centro de todo su interés. Este modo de narración, más contemplativo, puede tener consecuencias nefastas en un público interesado únicamente en la acción y en los sucesos especialmente relevantes. Para este tipo de público, todos aquellos relatos que narran historias, donde parece que no sucede nada, donde se narra lo cotidiano, donde las pausas y los silencios tienen tanta importancia o más que los momentos de mayor intensidad dramática, pueden resultar excesivamente lentos y aburridos. Ahora bien, hay otro tipo de público que precisamente en estas pausas, en esos comentarios y en esas digresiones es donde encuentra el motivo de su interés, resultándole extremadamente cansino y repetitivo, en su caso y a diferencia del anterior, las tramas forjadas única y exclusivamente a través de la acción externa de los personajes.

Así mismo, se trata de un espectador, este último, que puede sentirse atraído no sólo por los contenidos de la historia, es decir por lo que se cuenta, sino también por la forma como éstos son narrados. En este caso el foco de atención se dirige más bien hacia el modo de representación, así como hacia cómo éste se relaciona armónicamente con el tipo de historia que se está narrando. Así, este perfil de espectador precisa de un tipo de autor especialmente sensibilizado por la búsqueda de nuevas formas narrativas que rompan con los cánones establecidos. Un ejemplo de ello puede ser Alain Robbe-Grillet, no sólo por sus propuestas literarias sino también por sus incursiones en el medio cinematográfico como guionista de Alain Resnais y también como director de sus propias películas. El Robbe-Grillet autor, sin duda alguna, está más preocupado por el arte de escribir que por la vida misma.

Por su parte, Julio Cortázar en su novela Rayuela (1963) ofrece un ejemplo muy ilustrativo de estas dos maneras distintas de narrar y, como queriendo no prescindir de ambos tipos de lectores, les propone, a su vez, dos tipos de lectura alternativos. Así el lector, a través de un tablero de dirección, podrá elegir entre dos opciones el tipo de lectura que más le interese. Ésta es la invitación que Cortázar le formula:

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El lector queda invitado a elegir una de las dos posibilidades siguientes: el primer libro se deja

leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue. El segundo libro se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo...

El primer camino ofrece una lectura centrada principalmente en los sucesos de la historia, mientras que el segundo va más allá ofreciendo un material complementario sin el cual el argumento de la historia se entiende igualmente. Cortázar lo describe de la siguiente forma: "Yo hacía fichas cada vez que encontraba algo que me interesaba, las tenía allí conmigo y luego eran los capítulos prescindibles...". Por ello, Cortázar invita al lector apresurado, interesado únicamente en el desenlace de la historia, a prescindir de ello sin ningún remordimiento. Ahora bien, si este material es prescindible ¿qué sentido tiene escribirlo, para qué incorporarlo al relato? Andrés Amorós, en su edición sobre Rayuela, ofrece de manera excepcional una respuesta a esta cuestión: "Este material prescindible en el conjunto de la obra posee una finalidad musical muy clara: son armónicos que refuerzan, por armonía o contraste, las melodías básicas. Y que de vez en cuando nos hacen sentir la delicia: como el solo de un saxo, como la cadencia en un concierto de piano y orquesta". Así, este material prescindible, o quizá para muchos imprescindible, repleto de comentarios, digresiones, descripciones sobre los existentes, reflexiones, perspectivas insólitas, citas intertextuales, sirve para enriquecer un relato que quizá sin ello resultase irónicamente prescindible.

Vanoye (1996: 74) denomina las tramas resultantes del primer modo de narración, centrado en la acción externa del personaje, como dramáticas, mientras que reserva el término de épico a la segunda forma de narración. Ésta, según Vanoye, "presenta la acción y su comentario, despierta la actividad intelectual del espectador, alterna el patetismo y la reflexión, sitúa al espectador ante un desarrollo narrativo discontinuo". Vanoye (1996: 75-76) cita al teatro brechtiano como uno de los referentes de este tipo de guión épico moderno, donde la construcción del relato se hace "a través de cuadros, saltos narrativos, procedimientos de discontinuidad emocional, utilización significativa de decorados, vestuarios y, eventualmente, de imágenes, fotografías, rótulos y canciones que comentan la historia".

3.2. Leyes que gobiernan la relación entre los sucesos: la temporalidad y la causalidad

La trama de un relato es una línea temporal que dispone a un número finito de sucesos. Estos sucesos están relacionados entre sí a través de una lógica de conexión que los dota de sentido. Así, como dice Todorov (1972: 164), "la sucesión de las acciones no es arbitraria sino que obedece a una cierta lógica". Esta lógica no puede estar muy lejana de la lógica que rige la vida del ser humano, ya que en definitiva, cualquier relato narra la

historia de una persona relacionándose con su entorno. Precisamente para Bremond, citado por García (1995: 162), "la lógica del relato responde a la lógica general de las acciones humanas". Y para Bal (1985: 20) la lógica de los acontecimientos se puede definir como "un desarrollo de acontecimientos que el lector experimenta como natural y en concordancia con el mundo". Es más, para Diderot, citado por Chatman (1990: 48), "el arte dramático no prepara los acontecimientos más que para encadenarlos, y en sus producciones sólo los encadena porque están en la naturaleza. El arte imita hasta la manera sutil con la que la naturaleza nos oculta la relación de sus efectos".

Como se vio en el primer capítulo, dos son principalmente los criterios que operan para dotar de lógica la conexión de los sucesos: la temporalidad y la causalidad. La primera, como ya se vio, es una condición intrínseca a todo suceso; éste sólo tiene sentido si se desarrolla en el tiempo, y por supuesto, si se habla de un encadenamiento de sucesos la presencia de la dimensión temporal es aún más evidente. Así, los sucesos se relacionan entre sí como elementos que forman parte de una línea temporal definida por un antes, un ahora y un después. Por tanto, un suceso cualquiera en la historia se puede relacionar con otro que ha ocurrido anteriormente, con uno que ocurre en el mismo tiempo y con uno que ocurrirá posteriormente. Tanto en el caso de que la relación sea con un suceso anterior como con uno posterior, ésta se define en términos de sucesión, mientras que si la relación se establece entre dos sucesos que ocurren en el mismo momento, se define en términos de simultaneidad. En el primer caso se habla de una relación diacrónica y en el segundo de sincrónica. En la diacrónica los deícticos temporales que la definen respectivamente son el antes y el después, mientras que en el ahora o el mientras tanto son los deícticos que hacen lo propio en la sincrónica.

Por consiguiente, la relación temporal de los sucesos en la historia implica una ordenación de los mismos a lo largo de la linealidad temporal definida por un pasado, presente y futuro. A la hora de su representación en el relato, como se verá en el capítulo dedicado al tiempo, el autor puede elegir fundamentalmente entre dos estrategias: seguir estrictamente este orden, proponiendo una estructura crónica, o por el contrario, transgredirlo, proponiendo un nuevo orden que será desarrollado a través de una estructura anacrónica.

Estrechamente vinculada a la dimensión temporal está la causalidad, ya que el hecho de que un suceso sea la causa de otro implica necesariamente que el primero acontezca antes que el segundo. Como se vio en el primer capítulo, existe una controversia entre los teóricos acerca de la necesidad de incluir la causalidad como condición necesaria para considerar una historia como mínima. Lo que parece no generar ningún tipo de enfrentamiento entre éstos es el hecho de que la causalidad sea el motor principal, el criterio primordial, que justifique la relación de los sucesos en un relato clásico. Desde Aristóteles, según Chatman (1990: 48), "se ha mantenido que los sucesos en las

narraciones son radicalmente correlativos, encadenantes y vinculantes. Su secuencia, dice el argumento tradicional, no es simplemente lineal sino también causativa".

Precisamente la ley de la causalidad fue lo que permitió el crecimiento de la narración en el cine primitivo. Thompson (1997: 192) lo explica de la siguiente forma: "La película de larga duración sencillamente intensificó una necesidad que había surgido con la llegada de las películas de varios planos en los primeros años del siglo xx: encontrar un medio para unificar una serie prolongada de elementos espaciales y temporales dispares en la trama, de modo que el espectador pudiera seguir el desarrollo de los acontecimientos. La cadena de sucesos independientes unidos por causa y efectos fue la respuesta". De esta forma la causalidad ya en el cine primitivo y a continuación en el cine clásico se convierte, como dice Bordwell (1996: 157), en el "principal principio unificador" de la trama del relato. Así pues, para Francis Patterson, citado por Bordwell (1997: 14), la trama "es un desarrollo minucioso y lógico de las leyes de causa y efecto. Una mera secuencia de sucesos no constituye una trama. Hay que poner énfasis en la causalidad y en la acción y reacción de la voluntad humana".

Por consiguiente, el criterio predominante en la narrativa clásica a la hora de estructurar los sucesos en el relato es la cadena causa-efecto. En este tipo de relatos tanto el tiempo como el espacio están al servicio de la causalidad, que se erige como el principal factor en la organización de los sucesos a lo largo de la trama. Como dice Thompson (1997: 192) "el fundamento de la estética narrativa del cine clásico norteamericano fue la unidad de composición y no el realismo. La realidad podía estar repleta de sucesos fortuitos y coincidencias, pero los realizadores querían utilizar la motivación causal siempre que fuera posible". Las películas donde se tiene que resolver un enigma, de forma muy especial, siguen la lógica de la causalidad, ya que el objetivo vertebral de las mismas es, precisamente, encontrar los eslabones perdidos de la cadena causal. Así, y según Bordwell (1996: 65-69), "la actividad de ensamblar causa y efecto en la historia de crimen constituye la convención formal principal de la ficción detectivesca". En este género, el detective, como protagonista de la historia, tiene que desvelar un acertijo, tiene que dar respuesta a una pregunta paradójica que se plantea como un problema al que se debe dar solución. Precisamente este proceso será el que centre prácticamente toda la atención en este tipo de narraciones.

3.2.1. Diferentes tipos de causalidades: personal e impersonal

La principal fuente de la causalidad en un relato clásico es la acción del personaje. Precisamente para Bordwell (1997: 14) "la causalidad centrada en los personajes es el armazón de la historia clásica". Ahora bien, y siguiendo de nuevo a Bordwell, otros motivos pueden ser la fuente de la causalidad como, por ejemplo, la naturaleza como sucede en el cine de Ozu, los grupos sociales como en las películas soviéticas de los años

veinte o la causalidad entendida como un tipo de determinismo impersonal, en el que la coincidencia y el azar dejan al personaje escasa libertad de acción. Se trata de ese tipo de personajes, como se vio en el capítulo anterior, cuyas vidas son con troladas por las circunstancias ajenas. Esta diferencia propuesta por Bordwell entre el determinismo provocado por el personaje y el provocado por fuerzas ajenas a él, incide de nuevo en la distinción descrita en el capítulo anterior entre los dos tipos de sucesos: acción y acontecimiento. Mientras en el primero es el personaje el sujeto de la acción, es decir, la causa que provoca el efecto, en el segundo se convierte en un sujeto pasivo que sufre las consecuencias de los sucesos provocados por agentes externos a él.

Las causas personales e impersonales pueden cohabitar en un mismo relato. Ahora bien, la preferencia por un tipo de causalidad conlleva la elección de un modo de narración. Por ejemplo, en un relato clásico lo corriente sería el desarrollo de la causalidad personal, mientras que la causalidad impersonal sería algo más bien anecdótico. Así, en la narrativa clásica un acontecimiento puede ser el detonante que ponga en marcha al personaje, no obstante, este suceso accidental resultará un caso aislado, ya que a partir de ese momento será la acción del héroe clásico la que tomará el protagonismo, dirigiendo la causalidad hacia la consecución de una meta u objetivo. Como dice Bordwell (1997: 14) "chico y chica pueden conocerse por casualidad, pero no pueden basarse en el azar para mantener su relación. Cuanto más tarde tiene lugar una coincidencia en una película, más floja resulta, y es muy poco probable que la historia se resuelva mediante una de ellas".

Por el contrario, un relato no clásico, un texto moderno, puede ser definido justamente por la situación inversa: lo frecuente es la causalidad impersonal, mientras que la causalidad personal resulta anecdótica. Así, los sucesos se relacionan casualmente, de forma accidental, fruto del azar, incluso su relación puede ser silenciada o puede no existir, proponiendo una narración basada en una yuxtaposición de episodios desconectados, una narración fragmentada y discontinua, donde los sucesos parece que no tengan mucha relación entre sí. Este tipo de narración es protagonizada por personajes desubicados, desarraigados, desprovistos de un objetivo vital, que deambulan sin saber muy bien a dónde ir y qué hacer. Como explican Borde y Chaumenton, citado por Bordwell (1997: 83-86), "las concesiones clásicas de la acción lógica, los personajes definidos y un héroe psicológicamente estable quedan subvertidos por medio de los asesinos atractivos, los policías repelentes, los actos confusos, la violencia gratuita y los héroes desorientados y hastiados del cine negro".

3.3. La estructura en tres actos

Para dotar de coherencia y unidad a la estructura de un relato se requiere de un estado inicial que evolucione hacia un estado final. Así, tres fases son necesarias: una primera

que abra el proceso, una segunda que lo desarrolle y una tercera que lo concluya. Aristóteles, citado por Tobias (1999: 334), lo define como "una unidad de acción crea una totalidad que consta de un principio, un desarrollo y un final". Esta división esencial es conocida a la hora de estructurar el esqueleto del relato como la regla de los tres actos. Según McKee (2004: 267) incluso antes de que Aristóteles lo percibiera, la división del relato en tres actos se instauró como uno de los cimientos del arte narrativo, convirtiéndose en una regla universal. Por su parte Field (1999) la defiende como parte de su paradigma considerándola como base de la estructura dramática. Cada una de las partes de la estructura en tres actos ha sido nombrada de muchas formas, aquí se propone hacerlo de la siguiente forma: planteamiento, desarrollo y desenlace. A continuación, se describen en profundidad las funciones y elementos que componen cada uno de estos tres actos.

3.3.1. Primer acto o planteamiento

El primer acto o planteamiento con el que se comienza el relato tradicionalmente incluye tres recursos: por una parte la presentación de los existentes, es decir, la exposición del estado inicial del personaje en un escenario determinado; y por otra parte, la introducción de dos peripetias estructurales como son el detonante y el primer punto de giro. A continuación se expone la función de cada uno de estos elementos de la historia.

A) Presentación del estado inicial o prótasis

Siguiendo las pautas marcadas por la narrativa clásica, el planteamiento debe presentar inicialmente al personaje en su ambiente. Se trata, pues, de la exposición del estado inicial del personaje en la historia, es decir, de la representación de la prótasis, palabra griega que significa explicación o exposición de la acción al principio del drama. Propp (1971: 36) en su estudio de los cuentos del folclore ruso detectó que "los cuentos empiezan habitualmente con la exposición de una situación inicial".

La presentación es uno de los momentos más comunicativos de todo el relato, ya que su función principal es la de presentarle al espectador el universo diegético en el que se van a desarrollar los sucesos de la historia. Esta presentación debe ser trazada a través de situaciones donde se represente la actividad habitual del personaje, revelando de esta forma su *statu quo*. En definitiva, se le invita al espectador a conocer la vida del personaje antes de que ésta pueda ser alterada. Como dice Vale (1996: 97) "a menudo resulta conveniente comenzar en el estadio inalterado para mostrar el contraste entre ese momento y la alteración". Esta forma de comenzar el relato es descrita por Sternberg, citado por Bordwell (1997: 31), como "concentrada y preliminar". Estos calificativos indican claramente un tipo de estrategia, muy ligada al cine clásico, en la que la presentación del personaje y su ambiente queda relegada primordialmente a los primeros

compases del relato.

No obstante, otras estrategias narrativas pueden ser desarrolladas. Por ejemplo, Genette (1998) habla del cambio que se produjo en la literatura a finales del siglo XIX y que ha tenido gran continuidad a lo largo del siglo XX. Este cambio implica fundamentalmente prescindir de la presentación del personaje al comienzo del relato. Así, en muchos relatos se puede observar que, en lugar de iniciar su andadura con una secuencia de exposición, se comienza con un suceso impactante que tiene por objeto atrapar ya desde el comienzo la atención del espectador. Este recurso ha sido nombrado de muchas formas, gancho, cebo, anzuelo, y para Chion (2006: 152) "es el acontecimiento impresionante, extraño, sorprendente, todavía enigmático, que se sitúa al principio de la historia para captar el interés, en vez de que esta ficción empiece simplemente por exponer el statu quo de los personajes". Este comienzo tan enérgico, este pico dramático, no impide que a continuación la narración entre en una meseta y de forma más sosegada le presente al espectador el universo diegético de la historia.

Así pues, el autor tiene fundamentalmente dos formas de comenzar el relato: mostrando el estado inalterado o representando directamente su alteración. Evidentemente, la elección de una opción u otra depende en última instancia del estilo narrativo del autor. Ahora bien, hay otra variable que también debería tener su peso en esta decisión: la extensión del relato. Por razones evidentes, y siguiendo a Genette (1998: 49), cuanto más breve sea éste más elíptica debe ser la exposición, y por analogía toda la narración en su conjunto. Por su parte Esenwein y Chambers, citados por Thompson (1997: 188), dicen lo siguiente: "Sea cual sea la parte de la trama en que se inicia la historia, el primer y principal mandamiento para el escritor de relatos breves de hoy día es no perder tiempo en el principio de la historia".

Así pues, resulta una estrategia bastante frecuente en los cortometrajes prescindir de la presentación inicial del personaje, comenzando el relato directamente con un suceso imprevisto en su vida. Como dice Thompson (1997: 188), "el inicio *in media res* era un rasgo tanto de las obras de teatro como de los relatos breves [...] la apertura rápida permitía una economía de medios y creaba una impresión fuerte e inmediata". Un ejemplo de ello es la obra literaria de Edgar Allan Poe, que solía comenzar sus relatos breves desarrollando una situación bastante crítica para el personaje. Como sigue diciendo Thompson (1997), esta forma de dar comienzo al relato ya era recomendada en 1913 por un manual para la redacción de relatos breves. Por otro lado, y según Bordwell (1997: 15) "la estética dominante del relato breve entre los años 1900 y 1920 requería que el escritor creara unos personajes con escasos rasgos y después se centrara en unas pocas acciones claves". Además de centrarse en exigüos rasgos, éstos debían de ser presentados a través de pinceladas rápidas y eficaces. Según Thompson (1997: 187), "en general los personajes de una obra de teatro solían parecerse a los del relato breve: se

presentaban rápidamente con algunas características bien claras y cambiaban muy poco en el transcurso de la acción".

Otra de las estrategias aconsejables a la hora de la creación de un relato breve es centrarse en un breve período de la historia en lugar de pretender abarcar un intervalo demasiado extenso de ésta. Es preferible, por tanto, centrarse en una única situación, en una única idea, y sacarle el máximo provecho, que no pretender abarcar una extensión amplia de la historia donde sus contenidos finalmente serán tratados de forma muy superficial en el relato. Bal (1985: 46-47) distingue entre crisis y desarrollo: "El primer término indica un corto espacio de tiempo en el que se han condensado los acontecimientos; el segundo, un período mayor que presenta un desarrollo". Sin duda alguna, la representación de la crisis es una estrategia mucho más recomendable que el desarrollo a la hora de la creación de un relato breve. En definitiva, lo aconsejable sería comenzar con un suceso impactante que introdujera al personaje en una situación conflictiva que le obligase a actuar y a tomar decisiones, las cuales sirvieran como excusa para mostrar su verdadera naturaleza dentro, eso sí, de las limitaciones temporales establecidas.

A diferencia del relato breve, la novela tiene todo el tiempo del mundo para desarrollar personajes complejos. Alrededor de mil páginas dedica Thomas Mann en su novela *La montaña mágica* (1924) para narrar la evolución que experimenta su protagonista, Hans Castorp, desde que llega al sanatorio internacional de Berghof hasta que lo abandona. Sin duda alguna el joven y sencillo Hans Castorp, que llega de visita al sanatorio, no es el mismo tras el largo tiempo de permanencia en ese remoto lugar apartado de cualquier contacto con la sociedad. Como expresa su autor, antes de dar comienzo al relato, el narrador necesitará mucho tiempo para poder contar la historia de este personaje. De esta forma se lo expone directamente al lector: "Así pues, el narrador no podrá terminar la historia de Hans Castorp en un abrir y cerrar de ojos. Los siete días de una semana no serán suficientes, y tampoco le bastarán siete meses. Lo mejor será que no se pregunte de antemano cuánto tiempo transcurrirá sobre la Tierra mientras la historia le mantiene aprisionado en su red. ¡Dios mío, tal vez sean incluso más de siete años!".

No cabe la menor duda de que el género audiovisual que por excelencia puede dedicar tanto tiempo como la novela a la narración de historias extensas no es otro que el de las series de televisión. En la actualidad, se está viviendo una verdadera explosión de este género televisivo con una producción cada vez mayor de este tipo de propuestas de ficción. En estos momentos no hay ninguna cadena de las consideradas principales que no dedique una buena parte de su parrilla a la emisión de este género audiovisual. No sólo la cantidad de series se ha incrementado en los últimos años, sino también la calidad de éstas sobre todo a nivel de producción. Un episodio de las principales series puede ser

comparable, tanto en presupuesto como en despliegue de medios, a la producción de cualquier largometraje de cierto nivel presupuestario. Además, en Estados Unidos los principales y más importantes guionistas están desviando su dedicación a la creación de estas propuestas televisivas. Conviene citar por ejemplo a Alan Ball y David Chase, creadores respectivamente de *A dos metros bajo tierra* y *Los Soprano*, ambas series financiadas y distribuidas por la productora americana HBO.

B) Detonante

Como se adelantó en el capítulo anterior, el detonante es una de las peripecias estructurales cuya función principal es la de desequilibrar el estado inicial del personaje. Este suceso relevante ha recibido otros nombres además del término detonante como, por ejemplo, incidente incitador o incidente desencadenante. Mckee (2004: 233) prefiere utilizar el término incidente incitador, definiéndolo de la siguiente forma: "Debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que existan en la vida del protagonista". Para Vale (1996) hay dos formas principales de hacerlo: o bien separando dos partes afines o bien uniendo dos partes que se repelen.

Siguiendo de nuevo a Mckee (2004: 243) "en la jerga de Hollywood, el incidente incitador de la trama central es el gran gancho. Debe producirse de forma visible porque se trata del acontecimiento que incita y captura la curiosidad del público". El detonante puede ser tan visible o espectacular como el estallido de una bomba en el arranque del filme de Orson Welles *Sed de mal* (1958); un sueño inquietante y premonitorio como en *Fresas Salvajes* (Ingmar Bergman, 1957); la compra de Gelsomina por parte de Zampanó en *La Strada* (Federico Fellini, 1954); o más bien un encuentro, acontecimiento que se suele emplear con cierta frecuencia como detonante, por ejemplo, el encuentro fortuito en un cruce de caminos entre un samurai, su mujer y un bandido, como sucede en *Rashomon* (1950) de Kurosawa; el reencuentro entre Rick e Ilsa en *Casablanca* (1942); o más bien un encuentro en forma de hallazgo absurdo como es el caso de el descubrimiento por parte de Jeffry de una oreja humana en un descampado en *Terciopelo azul* (1986) de David Lynch.

Como se acaba de ver a través de los ejemplos propuestos, el detonante es un suceso impactante a la vez que puntual en la historia. Ahora bien, otro tipo de detonante puede ser propuesto, por ejemplo, el que Linda Seger (1999) denomina detonante de situación. En este caso la catálisis de la historia no es un suceso aislado, sino más bien un encadenamiento de situaciones que pueden incluso llegar a ocupar todo el planteamiento. Además se puede dar el caso en el que la presencia del detonante sea completamente borrada de la historia, proponiendo un planteamiento que tenga como función únicamente introducir al espectador en la vida de los protagonistas de la historia. Esta propuesta estaría más cercana a ese modo de narración, descrito al comienzo de este

capítulo, más interesado en la vida cotidiana de los personajes que no en los sucesos más intensos que éstos pudieran vivir.

En definitiva, y a nivel estructural, el detonante puede ser introducido en tres momentos diferentes dentro del primer acto: al principio del mismo, como gancho con el que atrapar rápidamente la atención del espectador; justo a su mitad, tras la presentación inicial de los existentes; o a su finalización sustituyendo de esta forma al primer punto de giro. Esta última estrategia se llevará a cabo en aquellos casos en los que se precise de mayor tiempo para entregarle al espectador la información necesaria, para que éste se encuentre lo suficientemente preparado para entender plenamente lo que supone para el personaje el cambio introducido por el detonante. A su vez, el detonante también puede sustituir al primer punto de giro en aquellos casos en los que el relato no pretenda ser muy extenso, siendo en esta ocasión, y a diferencia del anterior, una medida de economía narrativa suscitada por la extensión breve del propio relato.

C) El primer punto de giro

Los puntos de giro son sucesos estructurales que provocan un quiebro inesperado en la historia haciendo que ésta se dirija hacia otra dirección. Es decir, los puntos de giro son peripecias, al igual que el detonante, sucesos relevantes, que provocan cambios en la vida del personaje. Pues bien, en una estructura de tres actos, dos son los puntos de giro requeridos, precisamente estos dos son los causantes de la división del relato en tres partes. El primero separa el planteamiento del desarrollo y el segundo separa este último del tercer y último acto, es decir, separa el desarrollo del desenlace.

Por lo que se refiere al primer punto de giro, éste tiene como función principal introducir un cambio en la vida del personaje que provoque que éste tenga que asumir el compromiso de alcanzar una meta, ya que, como dice Sánchez-Escalonilla (2001: 195), "el planteamiento no se concluye hasta que el protagonista no asume su meta, llamada compromiso por Swain, cuestión central por Seger y cuestión dramática por Vogler". Así pues, el planteamiento dará paso al desarrollo en el momento en el que el personaje reconozca su nueva situación y asuma el compromiso de, por ejemplo, restaurar la situación inicial. Este compromiso nos conduce de nuevo a la figura del remitente, uno de los actantes esbozados, como se vio en el capítulo anterior, por Greimas en su modelo actancial.

Por ejemplo, en *En el nombre del padre*, película dirigida por Jim Sheridan en 1993, hasta que Gerry (Daniel Day-Lewis), su protagonista, no es detenido en su casa de Belfast, éste no será realmente consciente de la pesadilla en la que está a punto de adentrarse. Protagonista de una falsa acusación, todas sus fuerzas se tendrán que dirigir a defenderse de ella, si quiere salir de la situación tan complicada a la que sin quererlo ni

desearlo ha sido abocado. Así, este suceso plantea la cuestión central de la historia: ¿podrá su protagonista finalmente demostrar su inocencia y con ello librarse de la falsa acusación de la que ha sido objeto? La respuesta a esta pregunta central sólo tendrá cabida, como se verá más tarde, en el desenlace de la historia.

Resumiendo, las funciones del primer punto de giro pueden ser las siguientes: introducir un giro en la historia que provoque la sorpresa por lo inesperado del suceso; este giro debe incitar un cambio en la vida del personaje; despertar la curiosidad en el espectador acerca de cuál será la reacción del personaje ante el cambio introducido; plantear la cuestión central de la historia; obligar al personaje a que tome una decisión o asuma un compromiso con respecto a la cuestión central y, por supuesto, dar paso al segundo acto.

3.3.2. Segundo acto o desarrollo

Una vez fijado el objetivo del personaje, y asumido por éste, es el momento de diseñar todo el segundo acto que conducirá al personaje, y con éste al espectador, hasta el tercer y último acto con el que se concluirá la historia. Su duración se extiende desde el primer punto de giro, con el que se ha concluido el planteamiento, hasta el segundo punto de giro, que dará comienzo al desenlace, siendo esta peripecia estructural, el segundo punto de giro, el nudo de acción que dirigirá al personaje hacia el momento de mayor intensidad dramática, es decir, hacia el clímax. Así pues, una vez establecida la meta que tiene que alcanzar el protagonista, es el momento de desplegar las barreras o de minar con bombas el camino que éste deberá recorrer si quiere cumplir con éxito su misión. Es, pues, el momento de introducir en el relato las dificultades cuyo principal cometido como se vio en el capítulo anterior, es complicarle en la medida de lo posible el trayecto al personaje. Se trata, como dice Vanoye (1996), del momento de la "confrontación" entre las intenciones del personaje y las dificultades que éste encontrará para su cumplimiento, ya que, según Field (1999: 15), "la esencia de cualquier drama es el conflicto".

La confrontación tiene una doble función en el relato: dramática y estructural. Por lo que se refiere a la función dramática, ésta tiene como propósito incrementar la tensión durante todo el segundo acto gracias al desarrollo de situaciones conflictivas. Cuanto mayor sean las dificultades creadas, mayor serán los conflictos y, por tanto, mayor la intensidad dramática generada. Vale (1996: 96) lo ve de la siguiente forma: "El personaje lucha para ajustar la alteración. Cuanto mayor sea el motivo para hacerlo, así como las fuerzas que lo impidan, mayor será la contundencia de la lucha". Así pues, si se quiere proponer un segundo acto cargado de intensidad dramática se deberán articular dos fuerzas de igual energía pero en direcciones contrarias: por una parte, la fuerza actancial, la motivación y el deseo del personaje por alcanzar la meta y, por otra, las dificultades que se lo impiden. Cuantos más voltios de potencia se le inyecte a cada una de estas

fuerzas adversas más colosal resultará el choque entre ellas. Es decir, cuanto mayor sea el nivel de las dificultades a las que el personaje se tenga que enfrentar, o dicho en otras palabras, cuanto mayor sea el empeño que éste tenga que dedicar a la consecución de la meta, más emocionante le resultará al espectador el desarrollo de la historia.

Por otra parte, la confrontación tiene una función estructural, que se traduce en la necesidad de construir el segundo acto orientado a retrasar al máximo la respuesta a la cuestión central planteada en la presentación, alargando de esta forma la incertidumbre creada a su alrededor. Así, el objetivo es suspenderla hasta el tercer acto o desenlace, momento en que ésta deberá ser resuelta. Esta función estructural no sólo se ejerce a través de la confrontación, sino también mediante la introducción de las tramas secundarias. Así, el segundo acto es también el momento del desarrollo de estas tramas, y cuando se entrecruzan con la trama principal se logrará el objetivo propuesto, que no es otro que retrasar en la medida de lo posible la resolución de esta última.

- Segundo punto de giro

Tanto una función como la otra, la dramática como la estructural, tienen como objeto provocar la duda en el espectador acerca de si finalmente el personaje logrará conseguir su objetivo. Precisamente, el momento de mayor incertidumbre es el punto final del segundo acto, es decir, cuando el segundo punto de giro es desarrollado. Por consiguiente, esta peripecia estructural supone el último giro en la historia antes del clímax, dirigiendo toda su atención hacia éste y generando el momento de mayor incertidumbre acerca de las posibilidades del personaje. Así, para SánchezEscalonilla (2001: 219-220), este nudo de acción presenta una paradoja: "Mientras se anuncia al espectador que el problema se encamina hacia su resolución definitiva (estrategia lógica), por otro lado se advierte que las posibilidades de triunfo del protagonista son muy escasas (estrategia emocional)".

3.3.3. Tercer acto o desenlace

Se sitúa tras el primer y segundo actos, en el momento de finalizar el relato con el despliegue del desenlace. Último acto que contempla la renovación de al menos dos elementos estructurales: el clímax y la situación final.

A) Clímax

Por consiguiente, el segundo punto de giro cierra el segundo acto, el desarrollo, y abre el tercero y definitivo, el desenlace, dirigiendo la narración hacia el paroxismo dramático, es decir, hacia el clímax. Esta peripecia estructural debe ser, sin duda alguna, el momento de mayor intensidad dramática de todo el relato, su punto culminante. Se trata del suceso

más esperado, que ha sido suspendido durante todo el desarrollo para ser disfrutado en el último momento. Como dice Mckee (2004: 140) "el primer mandamiento de todas las artes temporales es: guardarás lo mejor para el final". Por su parte Barthes (1972: 20) busca un símil para ilustrar esta idea, comparando el acto de narrar con un striptease: "Toda la excitación se refugia en la esperanza de ver el sexo o de conocer el final de la historia". Este mandamiento tiene mucho que ver con la ley de la progresión continua, que invita a organizar los sucesos siguiendo una línea progresiva de intensidad dramática. Chion (2006: 143) lo expresa de la siguiente forma: "La ley de progresión continua es aquella que quiere que la tensión dramática sea concebida para ir creciendo hasta el fin, hasta el clímax, luego que los acontecimientos más impresionantes y sobre todo las emociones más fuertes, estén previstos para el final de la película, al término de una subida".

Así, la ley de progresión continua invita al autor a comenzar la narración con los sucesos más neutros, aquellos que exponen una realidad que el personaje parece tener más o menos controlada, y donde nada especialmente relevante parece ocurrir. Paulatinamente, estos sucesos van cediendo su protagonismo a otros más significativos desde el punto de vista dramático, que tienen como misión provocar cambios en la vida del personaje. Estos sucesos irán poniendo al personaje en situaciones cada vez más conflictivas, obligándole a tomar decisiones que impliquen cada vez una mayor carga emocional, hasta llegar al punto culminante, el clímax, donde tendrá que enfrentarse a la situación más complicada, a la situación donde más aspectos se ponen en juego, donde más tiene que arriesgar, donde más tiene que ganar o perder el personaje.

Como se puede apreciar, la ley de la progresión continua marca una tendencia alcista a nivel macroestructural, es decir, esta línea es progresivamente ascendente si se tiene en cuenta el relato en su conjunto, si se compara el principio con el final. Ahora bien, si se hace una aproximación a esta curva, si se hace un zoom sobre la misma, es decir, si se propone un análisis a nivel microestructural se verá cómo esta línea ascendente en términos globales tiene sus fluctuaciones puntuales. Así, se pueden observar cimas y mesetas, es decir, momentos fuertes y momentos débiles, como se comentó cuando al comienzo del capítulo se habló de la ley de la jerarquía de los sucesos. Por consiguiente, los sucesos deben organizarse a nivel global de menor a mayor intensidad dramática, y además se debe procurar que a lo largo de este camino los momentos fuertes, los sucesos nucleares, se alternen con secuencias de descanso, de relax narrativo, en definitiva, con sucesos satélite. Para Chion (2006: 146) la concepción de la obra dramática debe trazarse "como sucesiones de curvas y de variaciones de intensidad, planificándolas hacia cierta progresión global".

Así pues, otra de las variables que se debe tener en cuenta a la hora de la construcción de la estructura del relato es el principio de alternancia. Vanoye (1996: 111)

habla de la alternancia "como un principio de estructuración fundamental del guión. Se la encuentra en todas partes: alternancia de tiempos fuertes/tiempos débiles, tensión/distensión, acción/reposo, agitación/calma; alternancia de escenas visuales/escenas dialogadas; alternancia de escenas de uno o dos personajes/escenas de grupo y alternancia día/noche, interior/exterior".

No cabe la menor duda de que la alternancia le ofrece a la trama un juego de variaciones que ayudan a que el relato no resulte tan aburrido o monótono. Según Yves Robert, "cuando los payasos [...] han hecho reír mucho [...] se ponen a tocar el violín, pues saben que la gente no puede reír más". Y como dice Díez (2006: 154), "el contraste es fundamental para evitar la monotonía. Hay que buscar lo cómico en la trama seria, lo serio en la trama cómica, la parte buena del malo, la parte cruel del niño, la escena romántica del filme de acción, la escena diurna de la película de terror". Así, y como sigue diciendo Díez, "el contraste es lo que los clásicos llaman armonía: unidad en la variedad".

Siguiendo con el clímax, y con la ley de la progresión continua, este momento culminante puede ser precedido por otro momento también intenso provocado por el estallido de una crisis en el protagonista o en la relación de éste con otro personaje. Este momento especialmente dramático desde el punto de vista emocional tiene como función ponerle las cosas más difíciles si cabe al personaje. Así pues, lo aconsejable es que la crisis sea desarrollada en la misma secuencia que el clímax, y si esto no es posible al menos que lo sea en la secuencia inmediatamente anterior. Así mismo, es también aconsejable hacer coincidir el clímax de las tramas secundarias con el clímax de la trama principal. Las tramas secundarias desarrolladas a lo largo del segundo acto deberían converger finalmente con la trama final en el clímax como punto y final a su recorrido. Ahora bien, y siguiendo a McKee (2004: 373), "si este efecto multiplicador resulta imposible es mejor presentar antes el clímax de las tramas secundarias menos importantes seguido del siguiente en importancia, y construyendo así el clímax general de la trama central".

Como ya se ha dicho, la función principal del clímax es resolver la cuestión central expuesta en el planteamiento. Es, por tanto, el momento de saber si finalmente el personaje conseguirá su objetivo. Se trata, pues, del momento culminante cargado de mayor tensión y emoción, provocado por la confrontación definitiva entre los deseos del personaje y las dificultades para alcanzarlo. Si definitivamente el personaje logra sus deseos, el final será de signo positivo, cerrando un recorrido que habrá sido de mejoramiento. En cambio, si las dificultades finalmente ganan la batalla, el cierre se producirá con signo negativo, con lo que el proceso habrá sido claramente de empeoramiento. En resumen, y siguiendo a Vanoye (1996: 91), es el momento de la "resolución de los conflictos, del enigma, de las preguntas y problemas y de la suerte de

los personajes principales". Según Aristóteles este momento debe caracterizarse por dos aspectos: debe ser tanto inevitable como inesperado.

- Inevitable. Las diferentes posibilidades que se van abriendo a lo largo de la historia o las diferentes expectativas que se van generando sobre lo que puede pasar deberán ir concretándose conforme se acerque el final del relato a unas pocas y justificadas alternativas, aquellas que resulten absolutamente inevitables en la historia que se está contando. Incluso en una secuencia de suspense, estas alternativas se reducen únicamente a dos posibilidades.

Aristóteles en su Poética ya recomendaba que el desenlace debería nacer de la propia historia y no de la intervención aislada e injustificada de elementos procedentes del exterior como, por ejemplo, la aparición de un personaje desconocido que lo soluciona todo en el último instante, el desarrollo de una acción absolutamente inverosímil o circunstancial, la introducción de un fundido a negro suspendiendo la acción como excusa para que, tras la pausa publicitaria, la situación sea solucionada mágicamente, o la justificación de que todo lo anterior es fruto de un sueño o de la fantasía del personaje. Para Vale (1996: 189), "la ayuda accidental, la ayuda fortuita aportada al protagonista, es una solución estúpida". Este tipo de artificios son conocidos con el nombre de *deus ex machina*, que significa literalmente "el Dios que baja de la máquina". Así pues, si se ha optado por un modo de narración en el que la causalidad personal es el motivo cardinal que justifica el encadenamiento de los sucesos, la consecuencia final no puede ser jamás fruto de las circunstancias ajenas al personaje, sino que tiene que ser obligatoriamente resultado de sus decisiones y acciones.

- Inesperado. El final debe ser igualmente inesperado, es decir, dentro de las alternativas inevitables generadas por el propio curso de la historia, el autor debe esforzarse por ofrecerle al espectador la más sorprendente. Para ello, como se verá en los siguientes capítulos, es aconsejable que juegue con el modo condicional, imaginándose todas las alternativas posibles y ofreciendo finalmente al espectador la solución más sorprendente.

B) Situación final

Tras el clímax, únicamente queda concluir la historia. Para ello, el autor deberá ofrecer al espectador las consecuencias finales del camino recorrido, así como las cuestiones abiertas a lo largo de la historia deberán ser cerradas definitivamente. Así mismo, es el momento de restaurar el equilibrio inicial ofreciendo un estado final en la vida del personaje con el que definitivamente cerrar el relato. Esta necesidad de volver a una situación de equilibrio en la vida del personaje viene motivada por la condición

homeostática de toda historia, es decir, por su tendencia intrínseca a buscar la estabilidad. Como dicen Aumont et al. (1996: 129) la historia "se limita a referir la reducción de un desorden, lo vuelve a su lugar. Más fundamentalmente, puede ser analizada en términos de disyunción y de conjunción, de separación y de unión".

Para Casetti y Chio (1991: 206-207), estos dos momentos, la situación de partida y la de llegada, la del exordio y la conclusión, son dos momentos transcendentales en la estructura del relato: "Podemos considerar el inicio y el fin de un filme en su conjunto como los dos quicios de una puerta, las líneas de un marco o de un umbral: huellas que designan otro territorio, un espacio distinto del mundo real en que vivimos, y que por eso señalan con fuerza tanto el ingreso del espectador en el relato como su salida definitiva". Comparando estos dos momentos, Casetti y Chio (1991) proponen cinco posibles variaciones estructurales:

- **Saturación.** La situación de llegada representa la conclusión lógica, o por lo menos la más predecible, de las premisas propuestas en la situación inicial. Así, las expectativas generadas son finalmente satisfechas. Por ejemplo, en el género del melodrama clásico americano el encuentro inicial entre los protagonistas se presupone que acabará con la boda de éstos. El recorrido entre los dos extremos no representa más que una carrera de obstáculos que deberán ser sorteados antes de cruzar felizmente la meta. Esta categoría a nivel macroestructural tiene también su análoga a nivel microestructural en lo que en el capítulo siguiente se introducirá como expectativas satisfechas.
- **Inversión.** En este caso la situación final es justamente la opuesta a la situación de partida. Así pues, todo apunta en una dirección determinada, incluso el personaje hace todo lo posible para que ésta se cumpla, pero finalmente todo se tuerce y la narración hace un quiebro de 180 grados infringiendo un giro diametralmente opuesto al esperado y deseado inicialmente. Esta variación estructural puede ser comparada con la modalidad de enclave propuesta por Bremond o con la falta también introducida por este teórico francés, ambos términos fueron definidos en el capítulo anterior. De igual forma esta transformación a nivel macroestructural también tiene su correlato a nivel microestructural, en concreto en la figura de la inversión de expectativas, que igualmente será descrita en el siguiente capítulo.

Como advierten Casetti y Chio (1991), una de las características más típicas del cine clásico hollywoodiense es, como se ha dicho anteriormente, com plicar el trayecto al personaje haciendo creer al espectador que la historia no va a acabar bien, es decir, durante una buena parte del relato todo parece indicar que sus intenciones van a fracasar. Esta aparente subversión no es más que una cortina de humo que esconde, con la intención de crear mayor incertidumbre en el

espectador, un final caracterizado no por la inversión sino más bien por la saturación, ofreciendo definitivamente lo que se conoce como final feliz (happy end).

- Estancamiento. Se trata de una verdadera no-variación, el trayecto recorrido no motiva ningún tipo de cambio con respecto a la situación inicial. Quizá haya casos en los que se produzcan ciertas variaciones, pero éstas son muy poco perceptibles o insignificantes.
- Sustitución. En este caso no es que no haya variación, es que los dos extremos no tienen nada que ver. El principio no tiene aparentemente relación con el final del relato, simplemente éste es fruto de una acumulación de sucesos inconexos que finalmente se concluyen.
- Suspensión. Este tipo de variación se caracteriza por una situación de partida que no es resuelta en un estadio de llegada completo, sino que, por decirlo de algún modo, queda insatisfecha, y por ello, abruptamente rota o abierta a más de un desenlace posible, tantos como espectadores tenga el relato audiovisual.

Para Pérez (1999: 31) la clausura del relato debe producirse justo cuando la respuesta a la pregunta ¿y qué viene después? ya no tiene sentido, "cuando todo el potencial de significaciones desplegadas desde el había una vez se resuelve en la gratificante clausura del y este cuento se ha terminado". Esta reflexión cobra absoluta vigencia en la mayoría de los relatos, especialmente en aquellos que se rigen bajo los patrones de la narrativa clásica. Para Bordwell (1995: 83) este tipo de narrativa tiene "un fuerte grado de clausura al final". Por su parte, Rimmon-Kenan (1983) introduce el grado de finalización para referirse, precisamente, al grado con el que las preguntas formuladas a lo largo del relato son definitivamente contestadas a la finalización del mismo. La narrativa clásica tiene por objetivo reducir al máximo la ambigüedad de la historia, dando respuesta a todos los interrogantes abiertos y colmando todos los vacíos provocados, al menos en lo que se refiere a la trama principal, proponiendo un fuerte grado de clausura a través de los denominados finales cerrados.

Ahora bien, otro tipo de finales pueden ser propuestos, aquellos que se conocen como finales abiertos. Para Vanoye (1996: 30) se trata de "historias no cerradas". En este caso la pregunta ¿y qué viene después?, a diferencia del caso anterior, adquiere una gran relevancia, invitando al espectador a que no abandone la historia e imagine cómo ésta puede continuar. Esta estrategia no invalida o no es incompatible con la obligación que tiene el autor de cerrar todas las cuestiones abiertas a lo largo del relato ya que, en este caso, lo que se pretende es ir más allá de la clausura del mismo mediante el planteamiento de nuevas preguntas cuya contestación será exclusivamente

responsabilidad del espectador.

Por ejemplo, uno de los finales abiertos quizá más citado sea la clausura que propone Francois Truffaut en su filme *Los cuatrocientos golpes* (1959). Su protagonista, Antoine Doinel, un preadolescente parisino con problemas familiares, escolares y, finalmente, con la ley, acabará internado en un centro para delincuentes menores. El relato finaliza con la huida de éste y su llegada a una playa, como metáfora de su ansiada libertad. La última imagen que la narración le ofrece al espectador es la de un Doinel mirando al horizonte. Esta imagen final invita a que el espectador se haga muchas preguntas acerca de cómo continuará la vida de este desdichado preadolescente, que solo, sin la ayuda de nadie, tendrá que enfrentarse a ella con muy pocas posibilidades de éxito. Así, el autor construye este final para hacer consciente la idea de que la vida del personaje continúa, provocando en el espectador preguntas como ¿hacia dónde irá?, ¿qué hará?, ¿cuál será en definitiva su futuro?

Estos finales abiertos muchas veces son el pretexto perfecto para continuar con la historia del personaje, no sólo en la imaginación del espectador sino también en relatos posteriores. Así, por ejemplo, Truffaut sigue narrando la vida de Doinel en tres películas, *Besos robados*, *Domicilio conyugal* y *El amor en fuga*, y en un episodio televisivo titulado *El amor a los 20 años*. Esta continuación de la historia de los personajes es la excusa perfecta para la producción de las conocidas sagas. Ejemplo de ello es la saga de *El padrino*, formada por tres películas dirigidas por Francis Ford Coppola, basado en el libro homónimo escrito por Mario Puzo. O la saga *Star Wars* que, desde que George Lucas dirigiera en 1977 la primera entrega, ha generado infinidad de propuestas audiovisuales hasta la recientemente estrenada producción de animación titulada *Star Wars: The Clone Wars* (2008). El conjunto de películas que constituyen una saga forman en sí mismo una unidad, pero a la vez cada película también lo es de forma independiente, es decir, cada película igualmente representa una unidad dotada de sentido en sí misma.

Otro ejemplo de final abierto puede ser el cierre propuesto en la serie televisiva *Los Soprano*. Un final tan abrupto que, en lugar de mostrar el contraplano requerido por la mirada que su protagonista, Tony Soprano, dirige al fuera de campo, la narración introduce por corte una pantalla en negro con la que se finaliza la serie. Como si se tratase de esos puntos suspensivos con los que se cierran los episodios de algunas series en las que se suspende la acción hasta el siguiente episodio con un "continuará...", el final en *Los Soprano* es suspendido, a diferencia de los anteriores, indefinidamente. En este caso el desenlace a la secuencia no se pospone hasta el siguiente capítulo con la intención de mantener la atención y el interés en el espectador, sino más bien se propone como expresión que pretende traducir a la pantalla la idea de que la vida de Tony Soprano continúa tras el punto y final de la serie.

Así, tras seis temporadas a través de las cuales se sigue la evolución oscilante de la vida de Tony Soprano, como si de una montaña rusa se tratase, con cimas y mesetas, con momentos amargos y momentos felices, con momentos críticos y momentos relajados, se concluye la serie con una secuencia donde se traduce perfectamente lo que ha sido, es y será la vida de su protagonista. Tony Soprano tiene que compaginar sus dos papeles como padre y como padrino, padre de su familia formada por su mujer y sus dos hijos y padrino de la familia mafiosa de Nueva Jersey. Así, una cena aparentemente apacible con su familia en un restaurante se convierte en una secuencia de suspense donde cualquier personaje que entra parece un sospechoso que tiene como misión dispararle a bocajarro. Así pues, la narración, de forma intencionada, propone un final no cerrado lanzando una última pregunta que no será contestada en el propio texto: ¿cuándo y de qué forma se acabará la buena suerte de Tony Soprano?

Como se ha visto, la propuesta de un final abierto tiene una motivación que lo justifica, se trata de una estrategia más que el autor pone en marcha para narrar su historia. Así, el final abierto se convierte en una opción expresiva esgrimida dentro de un modo de representación meditado. En este contexto, esta estrategia está plenamente justificada. Por el contrario, no lo está tanto cuando este tipo de final es más bien fruto de una torpeza narrativa o de una motivación excesivamente pretenciosa. En este caso, el final propuesto no encaja ni con la historia ni con el modo de contarla, más bien se trata de una solución fácil a una no-solución hallada. Como dice Chion (2006: 192) estos finales no resueltos son "agua de borrajas", finales súbitos "que no sacan realmente las consecuencias de sus premisas, y que dejan en suspenso muchos de los problemas planteados".

3.3.4. Número de actos y su duración

El número de actos, o mejor dicho, el número de puntos de giro que el autor deberá diseñar, depende entre otras variables de la extensión del relato. Como se ha visto, dos puntos de giro dividen el relato en tres actos. Estos actos son los imprescindibles en un filme de 90 minutos o en un episodio de una serie de televisión de una duración entre 40 y 55 minutos. Aristóteles en la Poética ya apuntaba que cuanto más extensa es la obra más puntos de giro se necesitan. Así, si un filme supera significativamente la hora y media de duración se debería introducir un tercer punto de giro que dividiera el segundo acto en dos partes. Este punto de giro denominado punto medio, como ya se vio en el capítulo anterior, es una peripecia de apoyo a los sucesos relevantes que tiene como función estructurar el relato. Independientemente de que se proponga o no este nuevo punto de giro, hay que tener muy presente que, como aconseja Vanoye (1996: 95), "el centro del filme es siempre un momento estratégico para la evolución de la historia y de los personajes". Así pues, el centro del segundo acto, y a la postre del relato en su

conjunto, es otro momento significativamente relevante en la estructura del relato al que el autor deberá prestar especial atención.

Si fuese necesario, por la extensión del relato, introducir un cuarto punto de giro para mantener la tensión y, por tanto, el interés del espectador, la estructura se iría acercando a los cinco actos tan utilizados por Shakespeare en su literatura. Así lo ve Vanoye (1996: 97), "todo sucede como si los guiones largos reprodujesen de entrada las estructuras de la tragedia clásica o, más justamente, sin duda, el drama shakesperiano". Por lo que respecta a los relatos breves, dependiendo también de su duración, bien se mantiene la estructura de los tres actos, reduciendo proporcionalmente la duración de cada uno de ellos, o bien se elimina un punto de giro generando una estructura resultante de dos actos. Según Vanoye (1996: 95), este tipo de estructuras, las de dos actos, "subrayan, evidentemente, las simetrías y las oposiciones". Así, un suceso provoca una nueva situación en la vida del personaje, proponiéndose una comparación por contraste entre esta última y la anterior al cambio.

Por otra parte, independientemente del número de actos que se desarrollen, la duración de cada uno de ellos no es semejante. Volviendo de nuevo a la estructura de tres actos, el acto que debe ser más extenso es el segundo, es decir, el desarrollo. En los manuales de guión se aconseja distribuir el tiempo del relato entre los tres actos de la siguiente forma: un cuarto de la duración del relato se debe dedicar a la presentación (25%), dos cuartos al desarrollo (50%) y, finalmente, el último cuarto al desenlace (25%). Siguiendo esta distribución en un filme de 90 minutos, 22,5 minutos deben ser dedicados al primer acto, 45 al segundo y 22,5 al tercero.

Y como conclusión a este apartado, dedicado a la estructura clásica en tres actos, se presenta a modo de resumen los elementos y las preguntas que el autor deberá tener en cuenta a la hora de su construcción.

Por lo que respecta al primer acto o planteamiento:

- Un estado inicial, ¿cómo es la vida del personaje?
- Un detonante que lo desestabiliza (cambio), ¿cómo cambia la vida del personaje? y ¿de qué signo van a ser estos cambios?
- Un primer punto de giro que obliga al personaje a ponerse en marcha (acción) con la intención de alcanzar una meta (objetivo, misión), ¿qué quiere el personaje?, ¿cuál es la cuestión central de la historia? y ¿cuál es el plan de acción del personaje?

Por su parte, el segundo acto o desarrollo requiere de las siguientes preguntas:

- Dificultades que luchan en contra de la fuerza del personaje (conflicto), ¿contra qué lucha el personaje?
- Un segundo punto de giro que introduzca un nuevo cambio que empeore la situación del personaje, ¿cuál es la peor de las situaciones posibles?

Y finalmente, el tercer acto o desenlace plantea las siguientes cuestiones y elementos:

- El clímax donde se decide si el personaje logrará finalmente su objetivo, ¿consigue alcanzar su meta?
- Un estado final, ¿cómo es de nuevo la vida del personaje?, ¿cómo acaba la historia?, ¿cómo es y de qué signo es la situación final del personaje? y ¿en qué medida ha cambiado el personaje?

3.4. Diferentes tipos de estructura

En un relato se puede estructurar más de una trama. Esto dependerá, entre otros factores, de su extensión y del tipo de relato que se quiera desarrollar. Así, como a continuación se verá, un relato puede estar compuesto por una única trama principal y una o dos secundarias o se puede proponer una estructura donde se desarrollen en paralelo tantas tramas como personajes principales se construyan. La diferencia entre ambas propuestas reside, entre otros factores, en el tipo de relación que se establece entre las diferentes tramas. Esta relación se define en términos de nivel narrativo, estableciendo dos tipos de vínculo entre las mismas: de equivalencia y de subordinación. Cuando se propone una equivalencia entre las tramas se está construyendo una estructura en la que ninguna de las tramas tiene más relevancia que las otras. Por el contrario, cuando el tipo de relación que prevalece es la de subordinación, se está proponiendo una estructura jerárquica en la que unas tramas tienen más relevancia que otras.

Esta situación invita a diferenciar dos tipos de tramas: la principal y la secundaria. La trama principal es la protagonizada por el personaje principal, conocido como protagonista, y es la que estructura la parte central del relato convirtiéndose en su columna vertebral. Por su parte, la trama secundaria o subtrama es la protagonizada por los personajes secundarios, así como también puede tener por objeto la representación de las relaciones entre los personajes. Para Sánchez-Escalonilla (2001: 240-241) "las relaciones entre los personajes pueden obedecer a tres modelos básicos: maestro-discípulo, de amistad y de amor", estableciendo consecuentemente tres tipos cardinales de trama secundaria basadas en cada una de estas relaciones.

El desarrollo de una o más tramas secundarias dependerá de la duración del relato. Cuanto más extenso sea éste mayor será la necesidad de construir tramas secundarias. En un relato breve difícilmente tiene cabida el desarrollo de una trama secundaria, por lo que todo el interés, debido al tiempo tan reducido con el que se cuenta, debe centrarse en la trama principal. En cambio, como se ha visto, en un largometraje el desarrollo de las tramas secundarias en el segundo acto es un requisito ineludible.

La subordinación de la trama secundaria a la principal puede deberse a dos motivos: el estructural y el temático. Así, como sucedía con la confrontación desarrollada en el segundo acto, la trama secundaria también tiene la función estructural de retrasar hasta el clímax la resolución de la cuestión central. Para ello, la trama secundaria se entrecruza con la principal para extender el segundo acto y retrasar, por tanto, la llegada de la conclusión. Además, la trama secundaria puede cumplir con una función temática, enriqueciendo colateralmente la tesis central esgrimida en la trama principal. Esta función la puede desempeñar de dos formas distintas: matizándola mediante la variación o, por el contrario, contradiciéndola mediante el contraste. Por supuesto, una trama secundaria puede desempeñar ambas funciones, la estructural y la temática, simultáneamente.

Además de tener presente el nivel narrativo de las tramas en la construcción de la estructura del relato se debe también considerar otra variable: el número de tramas para desarrollar. La relación entre ambas variables ofrece un abanico de posibilidades que dará lugar a diferentes tipos de estructuras. A continuación se propone un repaso por los principales modelos estructurales, englobándolos en dos categorías principales: estructuras monotrama y estructuras multitrama.

3.4.1. Monotrama

La estructura base de un largometraje sería la compuesta por una única trama principal, acompañada por una o varias tramas secundarias subordinadas a la anterior, que representarían la relación del protagonista con otros personajes o las tramas protagonizadas por éstos. Todo ello desarrollado siguiendo las pautas establecidas en la estructura en tres actos. Así, y como dice Mckee (2004: 271), "la trama central en tres actos con tramas secundarias se ha convertido en una especie de norma". Principalmente, una de las tramas secundarias que se desarrolla tiene como objeto dar vida al flirteo entre el protagonista y otro personaje. El cine clásico de Hollywood tiene acostumbrado al espectador a que esta subtrama de amor se establezca entre el protagonista y un personaje femenino, desarrollando de esta forma el clásico romance heterosexual. Este tipo de tramas puede llegar a ser tan relevante que en algunas ocasiones incluso puede llegar a alcanzar el protagonismo temático del relato, siendo la trama principal el pretexto para su desarrollo. Según Bordwell (1997: 18), "con este énfasis en el amor heterosexual Hollywood continúa la tradición surgida del romance

caballeresco, la novela burguesa y el melodrama norteamericano".

Afortunadamente el audiovisual contemporáneo le está ofreciendo al espectador, y cada vez con mayor frecuencia, otro tipo de relaciones donde la típica trama en la que el personaje masculino es el héroe que conquista al personaje femenino se va desvaneciendo. Cada vez es más habitual ver en las pantallas historias protagonizadas por mujeres que son heroínas anónimas, que sacrifican su vida por otros personajes, luchan contra el contexto adverso que las rodea, o ambas cosas. Estos personajes femeninos, que con mayor frecuencia toman las riendas de su vida, son los que, por tanto, protagonizan las tramas principales de las historias y los que de forma activa lideran las tramas secundarias.

Según Bordwell (1997: 83-86), la heroína del cine negro, aunque todavía no protagonizara la trama principal, ya supuso un desafío a la hegemonía del romance heterosexual. Éstas son sus palabras: "La heroína del cine negro es fascinante pero potencialmente traidora. La incertidumbre psicológica del protagonista encuentra su equivalente en esta enigmática caracterización de la mujer. En vez de ganársela como compañera romántica, el héroe se la encuentra cortándole el paso hacia su objetivo o reteniéndole bajo su influjo; en casos límite, puede verse obligado a asesinarla o morir para liberarse". *Match point* puede ser un ejemplo de esto último que se acaba de decir. Como se recordará, el personaje femenino pasa de ser objeto de deseo a convertirse en el principal problema para el protagonista masculino. En el siguiente capítulo se citará la película *Perdición*, ejemplo en este caso que ilustra a la perfección no sólo a nivel argumental las palabras de Bordwell, sino que también lo hace a nivel genérico, ya que se trata de una película, a diferencia de la anterior, que se adscribe de lleno en la época del cine negro clásico. En esta historia, la protagonista femenina será el principal motivo de las desgracias del protagonista masculino, provocando su degradación final.

Así mismo, con mayor frecuencia las relaciones heterosexuales van dejando paso a otras modalidades de tramas protagonizadas por otro tipo de relaciones sexuales, por ejemplo, las homosexuales. Así, ya no es extraño, e incluso se está convirtiendo en una moda, ver en cualquier serie de televisión cómo una de las tramas de amor que se desarrollan a lo largo de la misma es una relación entre dos hombres. Por ejemplo, en *A dos metros bajo tierra* una de sus tramas desarrolla la homosexualidad de David, uno de los hijos de la familia que protagoniza la serie. Esta trama recorre la evolución que el personaje experimenta con respecto a este tema: desde los primeros momentos especialmente conflictivos en los que él mismo no acepta su sexualidad, hasta que definitivamente es aceptada tanto por él como por su entorno, superando por completo todos sus conflictos, tanto los externos como principalmente los internos. Pero no sólo este tipo de relaciones se desarrollan en las series televisivas, sino que incluso son el tema central de películas que alcanzan grandes cuotas de éxito en las pantallas

cinematográficas, como por ejemplo, la "oscarizada" *Brokeback Mountain*, película dirigida por Ang Lee en 2005. Anteriormente otro director asiático, Wong Kar-wai, dirigió *Happy Together* (1997), cuya trama principal también era protagonizada por dos hombres. Y en la década de los ochenta, en concreto en 1985, ya lo hizo Gus Van Sant en la mítica *Mala noche*. Así mismo, este último director en 2008 vuelve a tratar la temática de la homosexualidad narrando la historia de Harvey Milk, en la película titulada *Mi nombre es Harvey Milk*.

- La estructura monotrama como viaje externo e interno del personaje

La estructura monotrama se fundamenta principalmente en el trayecto que el protagonista de la trama principal lleva a cabo motivado por la consecución de un objetivo determinado. Este seguimiento del personaje principal implica, como se verá en el siguiente capítulo, que la historia que él protagoniza sea narrada desde su punto de vista. Así, este personaje se convierte en la principal, y en muchas ocasiones, única fuente de transmisión de los contenidos de la historia. Esta transmisión se lleva a cabo a través de lo que ve, escucha, hace, dice, sabe, piensa e imagina este personaje. La meta deseada por éste no sólo se reduce a algo material, sino que lo perseguido puede ser también algo inmaterial como, por ejemplo, la búsqueda de la libertad o de la felicidad. En *La Dama del mar* (1888), Henrik Ibsen narra la historia de un personaje, Ellida, cuya máxima ilusión es la de emprender un viaje que le permita salir de la jaula que la tiene presa. Así, el viaje ansiado por este personaje tiene por objetivo la búsqueda de la tan soñada libertad. Desafortunadamente, en el caso de Ellida, ésta nunca llegará porque nunca emprenderá el viaje tan deseado.

Por otra parte, el viaje emprendido por el personaje puede ser trazado de dos maneras diferentes: bien mediante un desplazamiento físico o bien a través de un recorrido mental. El primero, el viaje físico, se traduce en una trama física, a la que Tobias (1999) también denomina *forza*, protagonizada por la acción externa del personaje. Para Todorov (1977) se trata de narraciones centradas en tramas psicológicas y, según Sánchez-Escalonilla (2001), los guionistas americanos las denominan historias guiadas por la acción (*plot-driven*). Así, la acción externa se traduce en una trama de aventuras en la que toda la atención se centra en el propio viaje y en cómo el personaje va superando las diferentes pruebas hasta llegar a la prueba final, localizada estructuralmente en el clímax, en la que se decidirá el éxito o fracaso de su misión. La serie norteamericana *Prision Break*, estrenada en 2005, es un ejemplo que ilustra perfectamente este modo de narración. En esta serie la acción externa de los personajes es el principal motivo que guía su narración. Por ejemplo, en la primera temporada todo el interés se centra en ver cómo los personajes logran escapar de la prisión y, en la segunda, en cómo luchan por huir de las fuerzas antagonistas que los

persiguen con la intención de acabar con ellos. En este tipo de historias el personaje está definido, fundamentalmente, por un rasgo relevante que tiene una función determinada y determinante en el desarrollo de la acción.

Este tipo de estructuras es muy habitual en los videojuegos donde el protagonista, en manos del jugador, debe recorrer diferentes escenarios y superar las dificultades allí desplegadas si quiere finalmente ganar el juego. Estos escenarios son concebidos como pruebas que han de ser superadas por el personaje, demostrando de esta forma sus habilidades y destrezas a la hora de luchar contra las contraintenciones de los antagonistas y los obstáculos provenientes de las circunstancias externas o de las propias características que definen al escenario. La búsqueda de un objeto o de un personaje, la persecución, el rescate o la huida, la exploración o el recorrido de un nuevo escenario, dar solución a un enigma o un acertijo, como por ejemplo la resolución de un asesinato, son cada uno de ellos motivos para el desarrollo de una trama física. En definitiva, este tipo de tramas tiene como objetivo construir estructuras coherentes guiadas por la acción externa de los personajes, por lo que el principio de la causalidad personal es el que predomina, y cuyo final debe ser concluyente, inequívoco y lógico.

Por lo que se refiere al segundo tipo de viaje introducido, el viaje mental, éste se traduce en una trama mental, o forza según Tobias (1999), protagonizada por la acción interna del personaje. En este caso Todorov (1977) habla de narraciones centradas en la psicología de los personajes, denominadas por los guionistas norteamericanos, según Sánchez-Escalonilla (2001), como historias guiadas por el personaje (*character-driven*). Se trata, por tanto, de una narración centrada en el personaje y en su acción interna, donde la atención no se centra tanto en el viaje en sí mismo sino más bien en el proceso de transformación que experimenta el personaje, donde, como dicen Casetti y Chio (1991: 210-217), "las dudas y los miedos no son simples etapas en el recorrido que emprende el héroe, sino que se convierten en la modalidad constitutiva de su comportamiento". Para García (1995), el filme dirigido por Erch von Stroheim en 1924, *Avaricia*, es uno de los primeros ejemplos filmicos que centraron todo su interés en la transformación del personaje como criterio principal a la hora de proponer la estructura del relato.

Otro ejemplo de este tipo de historias, mucho más contemporáneo, podría ser la serie norteamericana *A dos metros bajo tierra*. Todo el interés en esta serie se centra en la vida de los personajes, en conocer su interior, en ver cómo sus conflictos internos afloran en su actividad cotidiana o en su relación con el resto de personajes, así como en ver cómo éstas, las relaciones personales, y, por supuesto, ellos mismos se van transformando con el paso del tiempo. Se trata, pues, de una propuesta que invita al espectador a formar parte durante un tiempo de la vida de unos personajes, de los que llegado el punto y final cuesta separarse. Sin duda alguna, *A dos metros bajo tierra* ejemplifica esas narraciones

centradas en el personaje, cuya estructura se articula fundamentalmente a través del arco de transformación de sus personajes principales y de la evolución que sus relaciones van teniendo a lo largo de la historia.

Esta división propuesta entre estos dos modos de narración, como sucede en otros muchos casos, no es una categorización estanca sino que promueve, más bien, un continuo de posibilidades tan diverso como la gama de grises que hay entre el negro y el blanco puro. Así, como dice Barthes (1972: 20), "algunos relatos son marcadamente funcionales (como los cuentos populares) y, por el contrario, otros son marcadamente indiciales (como las novelas psicológicas); entre estos dos polos se da una serie de formas intermedias, tributarias de la historia, de la sociedad, del género". Incluso en muchas ocasiones el viaje externo es el pretexto para la representación del viaje interno del personaje. De esta forma, la estructura del relato se caracteriza por el desarrollo paralelo de dos tramas: por una parte, la trama física o externa desplegada a nivel superficial a modo de aventura y, por otra parte, la trama mental o interna que se desarrolla en una capa más profunda a modo de evolución.

En este tipo de estructuras, el rumbo que debe seguir el personaje es trazado por una necesidad o impulso interno exteriorizado a través de un objetivo más bien tangible. Según Sánchez-Escalonilla (2001: 132), "el protagonista de un guión paradigmático (guiado por la acción) desarrolla su drama movido por un objetivo exterior, próximo y tangible, pero que en el fondo encierra otra meta más profunda. Los héroes de aventuras, comedia y thrillers luchan por llevar a cabo objetivos, como resultado de otro objetivo interior (el equilibrio emocional, el afán de justicia, la búsqueda del amor auténtico, la defensa del honor)". Así, el personaje que realiza el viaje no es el mismo a su finalización, ya que experimenta una transformación provocada por las experiencias vividas a lo largo del trayecto. Quizá este tipo de estructuras sean las más interesantes, logrando la convergencia de dos tipos de público: por una parte, el que únicamente se deja seducir por las tramas de acción y, por otra, el que necesita además el viaje interno del personaje para sentirse atraído por la historia que se está narrando.

No cabe la menor duda de que el Ulises felizmente desposado con la bella Penélope, que un día tiene que partir contra su voluntad a la guerra de Troya, no es el mismo que el Ulises que finalmente regresa al hogar tras una guerra y un largo período de aventuras. Ni él es el mismo ni, por supuesto, el hogar abandonado lo sigue siendo. Ambos han cambiado y ambos deberán enfrentarse a un nuevo período de readaptación, tanto por parte de quien lo abandonó como por parte de quien lo siguió habitando durante ese tiempo. Ulises es el personaje que protagoniza la trama principal que Homero narra en la Odisea. La estructura de este relato, quizá uno de los más rememorados en la historia de la humanidad, se organiza en torno al viaje de ida y vuelta que Ulises emprende desde Ítaca a Troya. A continuación se presenta de forma resumida la estructura de esta

grandiosa epopeya.

CUADRO 3.1. Estructura de la Odisea

<i>Planteamiento</i>	
Estado inicial	Ulises, rey de Ítaca, se ha desposado con la bella Penélope. Fruto de este matrimonio nace Telémaco. Su vida es muy feliz (+).
Detonante	Estalla la guerra entre griegos y troyanos (-). Ulises, que quiere conservar su situación privilegiada, finge una locura para no ir a la guerra.
Primer punto de giro	Palamades (remitente), que sospecha del engaño, lo descubre. Ulises, obligado por el remitente, asume su compromiso y parte hacia Troya (-). Su deseo es volver cuanto antes a su hogar.
Desarrollo	
Primera parte	El segundo acto se estructura principalmente en dos partes: la guerra de Troya y el regreso a Ítaca. La guerra: la llegada a Troya, el desarrollo de la guerra y la toma por parte de los griegos de la ciudad.
Segunda parte	La victoria es la peripecia que posibilita la vuelta de Ulises a Ítaca (+). La desventura de regreso a Ítaca: El deseo de Ulises de volver a Ítaca se verá frenado por un sinfín de sucesos adversos (dificultades), que retrasarán diez años su retorno (-). Durante este período, Ulises se verá obligado por los acontecimientos a vagar errante por los mares asediado por continuos peligros. Cada llegada a tierra se convierte en una nueva prueba que él y los suyos deberán superar si quieren continuar el viaje hacia Ítaca. Éstos son los principales episodios vividos por Ulises: • Los vientos le empujan a él y a sus compañeros a las costas de Sicilia donde vive el gigantesco cíclope Polifemo. Encerrados por éste en una cueva, Ulises agudizará su ingenio para poder zafarse del gigante y huir. • Así mismo, deberá mostrar su valentía para lograr pasar su nave por el estrecho dominado por los dos monstruos marinos: Escila y Caribdis.

- De diferente índole son los obstáculos que Ulises deberá superar en otros episodios como, por ejemplo, el de las sirenas y sus cantos o en el que se encuentra con la bella y joven Nausica. En este caso las dificultades se traducen en el conflicto entre el deseo, el *ello*, expresado en la tentación erótica, y la ley, el *súper yo*, expresado en este caso por el compromiso y fidelidad que Ulises tiene con y para su mujer.
- También resultará especialmente conflictivo el episodio vivido por Ulises en la isla de Ogigia, donde la ninfa Calipso le ofrecerá la inmortalidad a cambio de olvidarse para siempre de Ítaca.

Como se puede ver, Ulises no sólo tiene que enfrentarse a fuerzas externas, sino que también tiene que luchar internamente contra las tentaciones que va encontrando a lo largo del camino.

Segundo punto de giro Ulises, vestido con las ropas de mendigo que la diosa Atenea le ha facilitado, llega finalmente a Ítaca (+). Ahora bien, sus problemas no han finalizado aquí. Tras reconocer (reconocimiento) que las cosas no siguen igual (-) tendrá que luchar para restaurarlas.

Así pues, a partir de este momento todos sus esfuerzos se dirigen hacia la recuperación de su condición de rey de Ítaca y, principalmente, a ser reconocido y de nuevo aceptado por su hijo y por su esposa.

Desenlace

Clímax	Tras el reconocimiento por parte de su hijo, su anciana niñera y el perro, Ulises tendrá que enfrentarse al momento decisivo: luchará contra sus usurpadores para reconquistar de nuevo su trono y a su amada Penélope. Ésta, al igual que Ulises, también ha tenido que luchar entre dos fuerzas opuestas: serle fiel o dejarse seducir por sus sucesivos pretendientes.
Estado final	De nuevo el signo positivo se instala en la vida de Ulises, y tras todas las desdichas vividas, éste de nuevo tendrá la oportunidad de vivir felizmente en Ítaca al lado de su esposa e hijo (+).

Si la trama física es el pretexto articulado por Homero para trazar el viaje interno del personaje, en la versión que James Joyce propone de la Odisea ésta es borrada por completo de la estructura del relato, centrándose por completo en la trama mental. Así, Joyce en su *Ulises* (1922) narra un único día de la vida, desde las 8 de la mañana de un día de junio de 1904 hasta las 2 de la madrugada del día siguiente, de los dublineses Stephen Dedales y Leopold Bloom, ambos álgos del autor: mientras el primero es la contrafigura de un Joyce joven, el segundo, contrapunto del anterior, es el retrato de un Joyce maduro. Como dicen Balló y Pérez (1998: 31), "en el largo itinerario que va desde el poema de Homero a la comprensión temporal y espacial del Ulises de Joyce [...]"

podemos ver el progresivo repliegue de la narrativa desde las conquistas épicas del espacio exterior a las exploraciones existenciales de una vida interior".

Por otra parte, estas motivaciones o intenciones, tanto la interna como la externa, pueden ser borradas por completo proponiendo un tipo de narración en la que la causalidad impersonal sustituya a la personal como motivo principal a la hora de estructurar el relato. Así, las circunstancias externas, traducidas tanto por la acción de otros personajes como por la casualidad, como ya se expuso, son el motivo fundamental que obligan al personaje a ir de un lugar a otro sin un rumbo determinado. Por lo que, según Casetti y Chio (1991: 210-217), "el hilo que relaciona los acontecimientos entra en crisis: las relaciones causales y lógicas son sustituidas por simples yuxtaposiciones casuales, formadas por tiempos muertos y dispersos. La acción del personaje se sustituye así por una forma particular de inacción: el paseo, el andar sin rumbo y sin meta". Por consiguiente, la continuidad narrativa se rompe y en su lugar aparece una narrativa discontinua, episódica y fragmentada, plagada de digresiones donde, en lugar de evolución, se puede hablar más bien de involución o estancamiento en la vida del personaje.

3.4.2. Multitrama

Como se ha visto, el desarrollo de una única trama principal entrelazada con un número variable de tramas secundarias subordinadas a ésta se convirtió en el modelo estructural del relato clásico. Ahora bien, al menos otro modelo alternativo se desarrolló, el formado ya no sólo por una única trama principal, sino por tantas como personajes se quieran desarrollar. Así, la estructura del relato deja de ser monotrama para convertirse en multitrama, donde las relaciones entre las diferentes tramas ya no se definen por subordinación sino por equivalencia. Como dice Mckee (2004: 173), "en lugar de guiar el relato a través del deseo concentrado de un protagonista [...] esas obras entretejen diversas historias menores, cada una con su protagonista, para crear un retrato dinámico de una sociedad específica".

Este tipo de estructuras formadas por distintas historias protagonizadas por diferentes personajes, y donde todas ellas son igualmente importantes, se conocen como historias corales. Historias múltiples que carecen de una columna vertebral trazada por una única trama principal y que, en su lugar, están constituidas por diferentes historias que se entrecruzan de forma alternada o paralela para dar forma al relato en su conjunto. La obra literaria escrita por John Dos Pasos en 1925, *Manhatan Transfer*, puede ser un referente perfecto de este tipo de estructuras. En esta novela se hace un retrato de la Gran Manzana de Nueva York de los años veinte a través de una galería de personajes, que inicialmente tiene en común eso, compartir un mismo lugar, Nueva York, y un mismo momento temporal, los años veinte, es decir, lo que inicialmente les une es el

hecho de compartir un mismo universo diegético. Se trata de un relato fragmentado en cientos de episodios, protagonizados por diversos personajes. Alguno de ellos hace su función y no vuelve a aparecer, mientras que otros lo hacen durante todo el relato, incluso la mayoría de ellos acaban relacionándose. El montaje alternado, y en ocasiones convergente, que se propone representa con extraordinaria fuerza la simultaneidad de las acciones, logrando transmitir tanto la atmósfera que describe la ciudad como la gente que la habita. Y todo ello, retratado no a través de sucesos relevantes, sino mediante la representación de lo cotidiano.

Por otra parte, el tipo de relación que se establezca entre las diferentes historias permitirá clasificar a la estructura multitrama en diferentes categorías. Los criterios que principalmente definen este tipo de relación son los siguientes: temporal, espacial, causal y temático. Estos criterios no son excluyentes, sino todo lo contrario, habitualmente se suelen utilizar concurrentemente para la configuración de la estructura del relato. A continuación se presentan los diferentes tipos de relación que se pueden establecer entre las distintas historias y, consecuentemente, el tipo de estructuras que pueden ser desarrolladas.

Según la relación temporal que se establece entre las historias se puede hablar de estructuras paralelas o alternadas. Las historias paralelas no requieren la coincidencia temporal de las diferentes historias. En cambio, las historias alternadas se caracterizan precisamente por la simultaneidad diegética, es decir, las diferentes historias coinciden en un mismo período temporal.

En cuanto a la relación espacial, se pueden dar igualmente dos casos: las acciones coinciden en un mismo espacio o, por el contrario, no lo hacen.

Si se cruzan ambas variables, la temporal y la espacial, se pueden obtener cuatro modelos estructurales diferentes:

1. Coincidencia temporal y no espacial: las acciones de las diferentes historias se desarrollan simultáneamente, en el mismo tiempo, pero en espacios diferentes (Montaje alternado).
2. Coincidencia temporal y espacial: las acciones se desarrollan simultáneamente y además coinciden en un mismo espacio (Montaje convergente).
3. No coincidencia temporal y no espacial: las acciones se desarrollan en diferentes momentos temporales y en diferentes lugares (Montaje paralelo).
4. No coincidencia temporal y si espacial: las acciones se desarrollan en un mismo espacio pero en momentos temporales diferentes.

En el caso de la relación causal, también se pueden dar dos situaciones: las líneas causales de las diferentes historias se entrecruzan relacionándose o no se produce ningún tipo de relación causal entre ellas. Obviamente, de los modelos anteriores los que facilitan en mayor medida el nacimiento de una relación causal entre las diferentes tramas son, sin duda alguna, los dos primeros casos definidos por la coincidencia temporal.

En lo que se refiere a la relación temática, dos situaciones son igualmente factibles: las historias pueden desarrollar un mismo tema o, por el contrario, entre ellas no se establece ningún tipo de relación temática. La primera situación es la más frecuente, y especialmente es imprescindible en aquellos casos en los que entre las diferentes historias no se establece otro tipo de relación. Además McKee (2004: 277) le otorga a este aspecto una preeminencia por encima de los otros, definiéndolo como la condición inaugural de este tipo de estructuras. Éstas son sus palabras: "el principio de contradicción y de variaciones sobre un mismo tema es la génesis de los relatos de historias múltiples". Las palabras de McKee traen a colación lo que ya ha sido comentado en diferentes momentos, y es que las relaciones entre distintos elementos se pueden establecer bien por similitud, proponiendo diferentes variaciones, o bien por contraste.

A) Historias convergentes

Sin duda alguna, la filmografía de Robert Altman es una de los principales exponentes del tipo de relatos en los que se desarrollan historias múltiples. A lo largo de toda su trayectoria, Altman se ha sentido especialmente atraído por el retrato de sociedades en épocas determinadas, y lo ha hecho siempre desde la variedad y el contraste que se establece entre un grupo de personajes que cohabitan un mismo universo diegético. Desde *Nashville* (1975) hasta su última película *El último show* (2006), pasando por *Vidas cruzadas* (1993), todos sus relatos están protagonizados por una amalgama de personajes cuyas historias se entrecruzan espacial y temporalmente. Por consiguiente, Altman propone una configuración multitrama donde todas las tramas están relacionadas mediante todos y cada uno de los criterios anteriormente expuestos, es decir, los vínculos entre ellas se definen en términos temáticos, causales y espacio-temporales.

Por ejemplo, Altman describe en *Nashville* el mundo del country y el góspel. Un espectáculo en la ciudad de Nashville es el motivo para que acudan a ella artistas, productores y periodistas, todos ellos relacionados con este género musical. Los diferentes personajes son presentados a su llegada al aeropuerto, convirtiéndose éste en el primer escenario donde las diferentes líneas de acción convergen motivando la relación entre ellas. Diferentes escenarios y pretextos se convierten en la excusa para que a lo largo del relato estas relaciones vayan evolucionando hasta confluir finalmente en el clímax. Esta última etapa tiene lugar en el Partenón de Nashville, escenario elegido para la celebración de la gran fiesta.

Por su parte, en *Vidas Cruzadas*, Altman propone un retrato de la sociedad de Los Ángeles, ciudad que conocía muy bien ya que era su residencia habitual. En este caso, ningún motivo especial es el que incita a que las líneas causales confluyan. La vinculación entre los diferentes personajes, en esta ocasión, se reduce simplemente al hecho de que viven en una misma ciudad, reduciéndose su relación, a diferencia del caso anterior, a únicamente breves coincidencias casuales en distintos escenarios. Basado en una serie de historias cortas y un poema de Raymond Caver, este relato desarrolla de forma entrecruzada las tramas protagonizadas por más de veinte personajes. Un verdadero collage a través del cual se pretende dibujar una ciudad y sus habitantes.

Once años después, Paul Haggis también hace lo propio en su película *Crash* (2004). Este director busca en este relato igualmente retratar la ciudad de Los Ángeles, que, al igual que Altman, es también su residencia habitual. Ahora bien, la forma propuesta para hacerlo es diferente. En *Crash*, a diferencia del caso anterior, las tramas protagonizadas por los diferentes personajes colisionan continuamente provocando que éstas se relacionen casualmente. Estas colisiones son fruto de los conflictos que nacen entre ellos a causa de prejuicios raciales, culturales y religiosos. Precisamente lo buscado por Haggis es ofrecer un mosaico que represente la multiculturalidad que caracteriza a la ciudad de Los Ángeles. Una ciudad, con millones de habitantes y miles de kilómetros cuadrados, donde las diferentes razas conviven de forma separada, cada una vive en una zona, y donde los lugares comunes se convierten tristemente en los escenarios propicios para que los encontronazos motivados por las tensiones raciales se conviertan en el pan de cada día.

Volviendo a Robert Altman, en *Gosford Park* (2001) dejará la contemporaneidad y propondrá una película de época. El universo diegético que se dibuja en esta película es la sociedad clasista británica en la década de los treinta del siglo pasado. Dos clases sociales son retratadas: los señores, los de arriba, y los sirvientes, los de abajo; cómo se relacionan entre ellos tanto a nivel horizontal, misma clase, como a nivel vertical, distinta clase, se convierte en el tema central de este relato. Este motivo ya fue tratado en la famosa serie británica *Arriba y abajo* (*Upstairs, Downstairs*), creada principalmente por el productor y guionista John Hawkesworth y emitida entre 1971 y 1975. Durante cinco temporadas (68 episodios) la narración sigue las peripecias protagonizadas por la familia Bellamy-Marjorie y sus sirvientes. Y por supuesto, esta relación entre clases ya fue abordada anteriormente, en 1939, por el gran maestro Jean Renoir en su magnífica película *La regla del juego*. Si en la serie aproximadamente treinta años, desde 1903 hasta 1930, son el pretexto que permite desarrollar la evolución de la relación entre las dos clases sociales, en los dos largometrajes citados este período se reduce a tan sólo un fin de semana.

La estructura tan extensamente coral que define la filmografía de Robert Altman es

significativamente simplificada por Alejandro González Iñárritu en su trilogía recientemente concluida. Trilogía formada por la tres siguientes películas: Amores perros (2000), 21 Gramos (2003) y Babel (2006), siendo el guionista de las tres Guillermo Arriaga. En todas ellas la estructura del relato se reduce a tres historias: en las dos primeras protagonizadas por tres personajes principales y en la última por tres escenarios dispares. En los tres casos las historias además de estar relacionadas temáticamente lo están causalmente. Esta última relación es provocada por un acontecimiento que es el responsable en cada caso de que las tres líneas de acción, que hasta ese preciso momento se habían desarrollado de forma absolutamente divergente, se relacionen a lo largo del relato.

Es frecuente que esta convergencia causal sea provocada por la casualidad. Así, un accidente azaroso puede ser la causa impersonal que hace que tres líneas de acción, por ejemplo, colisionen en un cruce de calles. Tal como dice el crítico ruso Sergei Balukhatyi, parafraseado por Daniel Gerould y citado por Bordwell (1996: 70-72), "en aquellos momentos en que las fases separadas (del argumento) se unen, la casualidad desempeña un papel clave como elemento cohesivo, combinando y entrecruzando líneas de acción e intriga y produciendo situaciones dramáticas agudas. Así que la casualidad permite nuevos e inesperados giros del argumento", provocando que líneas de acción que hasta ese momento viajaban de forma divergente, confluyan y acaben viajando juntos hasta la finalización del relato.

A continuación se presenta la estructura de los tres relatos, Amores perros, 21 Gramos y Babel, y como en cada caso es construida, así como a modo de ejemplo se describe las historias narradas en cada uno de ellos.

1. Amores perros

En Amores perros el motivo que fuerza la convergencia de las tres líneas de acción es un accidente de tráfico en un cruce de calles en la ciudad de México DF a la hora de comer. Ésta es la descripción de las tres tramas que convergen brutalmente:

- a) La historia de Octavio (Gael García) y Susana (Vanessa Bauche). Ambos son dos jovencitos que viven en un barrio marginal de una gran urbe como es México DF (universo diegético). Susana es la novia del hermano de Octavio y además tiene un niño de aquél. Los tres viven en casa de la madre de los dos hermanos. La relación entre estos dos no es muy buena (conflicto entre hermanos), y además Octavio está enamorado de Susana (triángulo amoroso), a la que su hermano no trata muy bien (conflicto de pareja). Octavio quiere escaparse con Susana (objetivo), pero ésta tiene miedo de su hermano y además no tienen dinero para hacerlo (obstáculo). Para conseguirlo, Octavio tentará a la suerte (acción). Su

avaricia (complicaciones) hará que arriesgue una última vez. Esta decisión tendrá consecuencias fatales, metiéndolo de lleno en un gran lío (contraintenciones) que será el origen del trágico accidente.

b) La historia de Valeria (Goya Toledo) y Daniel (Álvaro Guerrero). Valeria es una modelo que se encuentra en la cumbre de su carrera profesional. Daniel, por su parte, es un alto ejecutivo del mundo del diseño gráfico relacionado con la moda. Ambos mantienen una relación amorosa en secreto (engaño). El motivo de esta ocultación no es otro que Daniel está casado (infidelidades) y es padre de dos niñas (dificultades). El deseo es más fuerte que la ley, por lo que finalmente Daniel decide separarse de su mujer y comenzar una nueva vida al lado de Valeria.

c) La historia de Chivo (Emilio Echevarría) y Maru (Lourdes Echevarría). Chivo es un profesor de universidad y padre de familia que decide abandonarlo todo, incluso a su hija de dos años (Maru), por una causa que él considera justa. Se trata de una persona idealista que piensa que puede cambiar el mundo, que puede ofrecerle a su hija un mundo mejor en el que vivir (objetivo). Para ello se incorpora a la guerrilla, pero pronto ingresará en la cárcel en la que pasará veinte años (falta). Tras este período, y hecho un mendigo, recorrerá errante las calles de la gran urbe. Se gana la vida aceptando encargos sucios que un policía corrupto le propone. La muerte de su mujer es la peripecia que hace que vuelva a ver a su hija después de tantos años. Acercase a ella, saber de su vida, se convierte a partir de ese momento en su nuevo objetivo vital.

A continuación se presenta cómo estas tres historias son narradas en el relato:

- El relato comienza con la secuencia del accidente de tráfico trazado desde la línea de acción protagonizada por Octavio, es decir, el primer acercamiento al accidente se lleva a cabo desde su punto de vista. Octavio, con la intención de deshacerse de dos pandilleros que le persiguen, se salta un semáforo en rojo arrollando al coche conducido por Valeria. En este primer momento la narración únicamente representa el fragmento inicial de esta secuencia, mostrando la trágica colisión y fugazmente las primeras consecuencias que esta imprudencia provoca en Valeria.
- Primera parte: la historia de Octavio y Susana. Tras esta breve pero intensa introducción, la narración dirige su mirada hacia el pasado, mediante la inclusión de un flashback se desarrolla la historia de Octavio desde aproximadamente unas semanas antes hasta el momento mismo del accidente. Durante casi una hora de duración la narración se centra principalmente en la historia de Octavio: presentando su situación inicial, desarrollando su relación con Susana y su

hermano y, por supuesto, narrando las causas que motivaron la persecución y a la postre el fatídico accidente. Ahora bien, esta parte no sólo se centra en la historia protagonizada por Octavio, sino que simultáneamente se van presentando a los protagonistas las otras dos historias.

- Tras el recorrido por la historia de Octavio, la narración vuelve de nuevo al presente narrativo, al accidente de tráfico, mostrando en esta segunda visita tanto el origen, las causas, como la persecución al completo. Una vez representada esta parte de la historia, la narración interrumpe la acción protagonizada por Octavio, justo antes del choque, y por corte viaja de nuevo hacia el pasado, unas horas antes, para centrarse en la línea de acción protagonizada por Valeria. Esta nueva anacronía permite narrar los motivos por los cuales Valeria coincide nefastamente con Octavio en el fatídico cruce de calles. De nuevo en el presente, la narración visita por tercera vez el accidente, ahora narrado desde el punto de vista de Valeria. En esta ocasión se avanza en su narración, centrándose especialmente en las consecuencias brutales de la colisión.
- Segunda parte: la historia de Valeria y Daniel. En este caso, y a diferencia del anterior, la narración dirige su mirada hacia el futuro para mostrar cómo el accidente empeora radicalmente la vida de una hasta ese momento feliz y radiante Valeria. Tras un periplo trágico en el que la situación de Valeria, y su relación con Daniel, cada vez es peor, la narración concluye su historia con un plano general donde nada invita al optimismo. Esta parte del relato dura aproximadamente media hora y se centra de forma exclusiva, a diferencia de la primera parte y de la que a continuación se desarrolla, en la evolución de empeoramiento que sufre la relación que mantienen sus dos protagonistas.
- Tercera parte: la historia de Chivo y Maru. Tras el cierre amargo de la historia protagonizada por Valeria y Daniel, la narración mira de nuevo hacia el pasado dirigiéndose, en este caso, hacia la vida de Chivo unos días antes del accidente. Durante la primera parte del relato, en la que se narra principalmente la historia de Octavio, la narración mostraba el deambular de Chivo, despertando gran curiosidad acerca del presente y, sobre todo, del pasado de este personaje. Precisamente, el objetivo inicial de esta tercera parte es desvelarlo. Tras esta breve explicación, la narración continúa su trayecto acercándose por cuarta y última vez a la secuencia del accidente. Esta nueva visita se hace desde el punto de vista de Chivo, que más que protagonizarla la vive como testigo. En este último momento se da respuesta a una de las preguntas suspendidas desde el comienzo: ¿Qué ha pasado con Octavio? Éste, malherido, ha logrado sobrevivir a la brutal colisión.

Cerrada la secuencia del accidente, la narración dirige ya definitivamente toda su atención hacia el presente y el futuro de la vida de Chivo. El desarrollo de esta línea de acción se alterna con breves fragmentos a través de los cuales también se narran las consecuencias del accidente en la vida de Octavio. La historia de éste también se cierra con un plano en el que, al igual que ocurría con Valeria, las secuelas devastadoras, tanto externas como internas, del accidente son notoriamente palpables. Finalmente, el relato concluye su camino mostrando a Chivo alejándose hacia ninguna parte. Este final, y a diferencia de los dos anteriores palmariamente amargos, tiene un sabor agri dulce, ya que aunque el reencuentro con su hija Maru no ha sido todavía posible, él necesita más tiempo para poder mirarla a los ojos, su relación con ella no se cierra por completo, y se distingue al final del túnel una luz de esperanza.

Así, un suceso provocado por la imprudencia de uno de los protagonistas tiene consecuencias de diferente índole tanto en su propia vida como en la de los otros dos personajes envueltos en el accidente. En el caso de Octavio son fruto de sus propias acciones, mientras que en el caso de Valeria y Chivo son consecuencias de un acontecimiento provocado por la acción del primero. Por tanto, estos dos últimos son sujetos pasivos que sin querer se verán envueltos en un acontecimiento, provocado por un tercero, que cambiará radicalmente sus vidas.

Más allá del nivel de responsabilidad de los diferentes personajes en este suceso accidental, la lectura de este relato invita a una reflexión más profunda. En los tres casos sus protagonistas han sufrido o están sufriendo las consecuencias terribles de sus errores en sus respectivas relaciones sentimentales (amores perros). En el caso de las dos primeras historias, la protagonizada por Octavio y Valeria respectivamente, es como si el destino, a través de este incidente, hubiese querido castigar el engaño por éstos cometido. Como se ha dicho, tanto en el caso de Octavio como en el de Valeria, ellos han sido los causantes de la infidelidad de sus respectivos amantes. Por su parte, Chivo, protagonista de la tercera historia, lleva más de veinte años sintiéndose culpable por la decisión que un día tomó. Decisión que motivó el abandono del hogar, y que le privó durante muchos años, y todavía lo sigue haciendo, de disfrutar de lo más importante en su vida: su hija.

2. 21 Gramos

Al igual que en Amores perros, en 21 Gramos un accidente de tráfico es también el motivo que causa la convergencia de las tres historias, así como es la peripecia que provoca un cambio radical en la vida de sus tres protagonistas. Ahora bien, y a diferencia del caso anterior, esta confluencia no sólo se reduce a este acontecimiento aislado, sino que la convergencia en diferentes escenarios de las tres líneas de acción, a partir de ese preciso momento, se convierte en una necesidad causal motivada ya no por motivos

impersonales, por una circunstancia azarosa, sino más bien por causas personales, es decir, por la propia acción de los personajes. Así pues, si en Amores perros el accidente de tráfico era el motivo para que tres líneas de acción divergentes convergieran puntualmente en un escenario común para, a continuación, volver a tomar cada una de ellas su propio camino, no sucede lo mismo en 21 Gramos, ya que en este caso este acontecimiento aislado obliga a las tres historias, motivado principalmente por las intenciones de uno de los personajes, a relacionarse causalmente hasta la finalización del relato. En definitiva, en Amores perros el destino los unió en un cruce de calles para volver a separarlos tras la brutal colisión, mientras que en 21 Gramos el destino los unió para que juntos vivieran las consecuencias de tan nefasto encuentro.

Por lo que respecta a la forma de narrar las tres historias, en 21 Gramos resulta significativamente diferente a Amores perros. La estructura propuesta en 21 Gramos es claramente más osada y ambigua que la planteada en Amores perros. Éstas son las principales diferencias entre ambas estructuras.

En Amores perros el accidente es el acontecimiento central que estructura el relato. Su repetición es el pretexto que justifica el salto de una línea de acción a otra, dividiendo claramente el relato en tres partes. En cambio, en 21 Gramos esta secuencia, aunque también se repite en diferentes ocasiones del relato, no tiene una función estructural tan evidente en el mismo.

Además, la repetición no se centra en la propia colisión, como sí sucede en Amores perros, sino que más bien toda la atención se localiza en el acercamiento de los diferentes personajes al fatídico encuentro. Todo ello con la intención de intensificar dramáticamente este momento, de subrayar la distancia tan corta que a veces existe entre la felicidad y la desgracia, todo ello con la idea de acentuar lo rápido que puede ser el cambio de signo en la vida del ser humano, todo ello, en definitiva, con la pretensión de evidenciar cuán veloz e inesperada puede llegar a ser la transición entre la vida y la muerte.

Es más, en 21 Gramos, la propia colisión, el propio momento del atropello, es ocultado en el fuera de campo. La segunda vez que la narración se acerca a las víctimas del accidente, la narración los dejará salir de campo y mantendrá un plano general fijo a través del cual se mostrará lo siguiente: cómo un jardinero joven continúa con su trabajo, cómo en pocos segundos pasará fugazmente la furgoneta causante del atropello y cómo el jardinero reaccionará al trágico choque, sugerido que no mostrado, mediante su construcción en el fuera de campo.

Por otra parte, la estructura de Amores perros es mucho más clara que la estructura de 21 Gramos. En la primera, como se ha visto, la brutal colisión es el acontecimiento

central que organiza claramente el relato en tres partes, narrándose en cada una de ellas prácticamente de forma continua cada una de las historias. La continuidad sólo es interrumpida fugazmente en ciertas ocasiones mediante la yuxtaposición de breves fragmentos procedentes de las otras dos historias, representando de esta forma la simultaneidad. Todo lo contrario sucede en 21 Gramos, donde la discontinuidad es el criterio que prevalece. Así, el relato se va construyendo de forma fragmentada mediante el entrecruzamiento continuo de las tres historias. Además de este cruce continuo entre las tres líneas de acción, éstas son presentadas siguiendo una secuencia anacrónica, por lo que pasado, presente y futuro también son objeto de intersección a lo largo del relato, haciendo más ambigua si cabe la estructura del relato. Así, en muchas ocasiones, las consecuencias son mostradas antes que las causas o las acciones son mostradas sin conocer las intenciones que las han motivado. Todo ello hace que la estructura de 21 Gramos sea mucho más difusa y ambigua que la de Amores perros.

Así, la estructura de 21 Gramos se asemeja a un puzle de múltiples piezas que deberán ser encajadas si se quiere entender la linealidad causal de cada una de las tres tramas desarrolladas, así como la linealidad resultante de su convergencia. Si finalmente el espectador llega a encajar todas las piezas del puzle la imagen resultante es la que sigue:

- Antes del accidente. Esta parte tiene como función principal mostrar la situación inicial de los tres personajes antes del incidente:
 - a)La historia de Cristina Peck (Naomi Watts). Cristina está felizmente casada y tiene dos hijas pequeñas a las que quiere con locura.
 - b)La historia de Jack Jordan (Benicio Del Toro). Jack es un ex-convicto, que desde los dieciséis años viene ingresando en la cárcel por cargos menores. Es un caco de poca monta que se tira con demasiada frecuencia a la bebida. Tras la última reclusión ha decidido abandonar su pasado delictivo y mirar hacia el futuro al lado de su familia, también está casado y con dos niños. Para llevar a cabo este empeño se ha entregado en cuerpo y alma a Dios, convirtiéndose en un ferviente religioso que colabora en una parroquia intentando reinsertar a jóvenes delincuentes. Su radicalidad religiosa le crea problemas tanto en el trabajo como en su familia.
 - c)La historia de Paul Rivers (Sean Penn). Paul tiene problemas muy serios con su corazón, necesita un trasplante en menos de un mes, de lo contrario morirá. Tiene pareja, pero su relación no se sustenta en el amor sino en la dependencia mutua. Él por su enfermedad depende de ella físicamente, mientras que la dependencia de ella es más bien emocional. Aún a pesar de que él le ha sido infiel en reiteradas

ocasiones, ella sigue con él.

Como se puede apreciar, de los tres personajes, Cristina es la que disfruta de una vida más tranquila y feliz, por lo que su situación inicial es la única que claramente presenta un signo positivo. En cambio, las vidas de Jack y Paul están plagadas de problemas personales y conflictos de relaciones, especialmente Paul, que se encuentra en una situación muy complicada.

- El accidente. Esta parte incluye los momentos previos, el propio accidente y las primeras reacciones al mismo. Este acontecimiento se resume como sigue: Jack atropella de forma accidental al marido y a las dos hijas de Cristina.
- Después del accidente. En esta parte se muestra cómo la vida de los tres personajes va cambiando tras el nefasto accidente, es decir, se van conociendo las trágicas consecuencias que éste está provocando en sus vidas. Estos efectos son representados a través de tres vías distintas:
 - Las consecuencias por separado en la vida de cada uno de los tres personajes. De forma esbozada son éstas: Cristina queda destrozada, Jack no puede rehacer su vida por el sentimiento de culpabilidad y Paul, el que peor lo tenía antes del accidente, es el único (con reservas) que se beneficia del mismo, ya que recibe en trasplante el corazón del marido de Cristina.
 - Relación entre Paul y Cristina. Paul necesita conocer quién le salvó, por lo que buscará, seguirá y encontrará a Cristina. Así, la relación entre ambos será el motivo de una nueva trama.
 - Relación de los tres personajes. Movidos por la necesidad de venganza, Paul y Cristina buscarán y encontrarán a Jack, desarrollando una nueva trama fruto de la relación que se establece entre los tres.

Esta escaleta, representación de la estructura de la historia, es narrada en el relato articulándose en tres partes:

- En la primera parte, se intercalan fragmentos tanto del antes como del después del accidente. Así pues, en esta parte se pueden ver: fragmentos protagonizados por cada uno de los personajes antes del accidente, éstos son los que principalmente participan en esta parte del relato, adquiriendo mayor presencia los protagonizados por Jack; fragmentos que muestran el después en la vida de cada uno de los personajes. Fragmentos que anticipan la relación entre Paul y Cristina y, finalmente, fragmentos que anticipan la relación entre los tres personajes.

- En la segunda parte, el antes va dejando su protagonismo al propio momento del accidente, pero sin dejar de mostrar fragmentos del después. Así, en esta parte se pueden ver, por un lado, fragmentos de la secuencia del accidente, narrándose en primer lugar los momentos inmediatamente previos y posteriores a este acontecimiento, dejando para más tarde la representación del atropello en sí mismo. Y por otro lado, en esta segunda parte van adquiriendo relevancia tanto las consecuencias del accidente en la vida de cada uno de los personajes como la relación entre éstos, especialmente la que empieza a fraguarse entre Paul y Cristina. Esta relación es principalmente narrada desde el punto de vista de Paul, ya que este personaje es el que tiene la intención y la motivación de encontrarla y conocerla.
- Y finalmente, en la tercera parte del relato, toda la atención se va dirigiendo especialmente hacia la convergencia de las tres líneas de acción. Así, la relación que se establece entre los tres personajes va adquiriendo progresivamente el protagonismo de la narración en esta última parte, erigiéndose como clímax el encontronazo fatídico que los tres tendrán en una habitación de un motel. El relato concluye, a modo de epílogo, con la consecuencia de este brutal encuentro, secuencia final que ya fue anticipada al comienzo del mismo. En esta ocasión, al igual que en la anterior, quien desea algo, en este caso Paul y Cristina, son quienes asumen la posición más activa y es, por tanto, desde su punto de vista desde el que se narra esta parte de la historia.

Aunque la trama que desarrolla la relación entre los tres personajes adquiere mayor protagonismo hacia la conclusión del relato, ésta, como ya se sabe, se va narrando a lo largo del mismo, anticipándose las consecuencias ya desde el comienzo. Como se podrá apreciar en la escaleta que a continuación se presenta, el orden de presentación de los sucesos que forman esta trama, y a la postre del conjunto del relato, sigue una estructura que en el siguiente apartado será definida como *in media res*, que se caracteriza principalmente por presentar en primer lugar las consecuencias, volver atrás para conocer los motivos de las mismas y continuar hacia delante para mostrar definitivamente su desenlace. A continuación se describe cómo esta trama es narrada en el relato, esquematizando por tanto su estructura:

- Los tres en la habitación del hotel. Cristina tiene en sus brazos a Paul que está sangrando, mientras Jack los está mirando. Este fragmento incita al espectador a que se formule preguntas tanto hacia atrás ¿qué ha pasado?, como hacia delante ¿cómo acabará esto?
- A partir de este momento se buscan las explicaciones, por lo que la mirada se dirige hacia el pasado. Paul y Cristina encuentran a Jack, introduciéndose en este

momento las intenciones de Cristina: "quiero matarlo, tenemos que matarlo". Todavía quedan pendientes los motivos: ¿por qué?

- Diferentes fragmentos muestran cómo se va trazando el plan: Paul descubre dónde está Jack y consigue una pistola. Paul alquila una habitación en el mismo motel en el que se encuentra Jack.
- A continuación la narración se centra en cómo los personajes ya empiezan a tomar contacto. El primer encuentro se establece entre Paul y Jack, el primero le apunta al segundo con una pistola y le dice que no debería haberlo hecho. A estas alturas del relato el espectador ya conoce lo que Jack ha hecho.
- Estos momentos previos al encontronazo final se intercalan con los momentos inmediatamente posteriores a éste. Así, la mirada ya se dirige hacia delante buscando el desenlace. Los tres llegan al hospital y Jack se autoinculpa. Posteriormente éste es dejado en libertad, ya que no hay pruebas que lo incriminen.
- Es el momento de explicitar los motivos que llevan a Cristina a querer matar a Jack, que no son otros que la necesidad de vengarse por lo que él hizo. Así mismo, en esta secuencia también se da respuesta al para qué lo quiere hacer, desvelándose la verdadera necesidad que mueve al personaje: Cristina quiere saldar cuentas con Jack para poder pasar página, para poder seguir adelante con su vida.
- La narración vuelve a la secuencia que enfrenta inicialmente a Paul y Jack. El primero busca respuestas, le pide explicaciones: ¿por qué lo hiciste?
- Finalmente, la narración vuelve a la habitación del motel para explicar de forma completa lo que allí sucedió.
- El relato se cierra definitivamente con el desenlace de esta trama protagonizada por los tres personajes. Desenlace que ya fue anticipado al comienzo del mismo.

3. Babel

Igualmente tres historias son narradas en esta película de Alejandro González Iñárritu. En este caso se trata de tres historias que, a diferencia de los dos casos anteriores, no suceden en una misma localización, en una misma ciudad, sino que tres escenarios alejados geográficamente son representados: Marruecos, EE UU-México y Tokio. Escenarios que son definidos por contraste manifestando las diferencias que separan social y culturalmente a los existentes que los habitan.

Así mismo, en esta película, además de constatar la diversidad cultural que define al planeta en el que vivimos, manifestando la idea de localidad, también se explicita de forma paralela otra de las características que por oposición también lo define: la globalidad. Así, un hecho aislado será el leitmotiv que hará que tres escenarios tan distantes acaben relacionándose causalmente: un rico empresario japonés viaja a Marruecos para cazar. En agradecimiento a la ayuda prestada por un marroquí, le regala a éste un rifle (detonante). Al cabo de un tiempo, unos niños marroquíes, mientras cuidan su rebaño, disparan como parte de un juego el citado rifle, hiriendo accidentalmente (punto de giro) a una turista americana que viajaba en un autobús. Esta turista y su marido tienen dos niños en EE UU que son cuidados por una niñera mexicana. El desafortunado incidente retrasa su regreso por lo que la niñera no tiene más remedio que llevarse a los dos niños a México donde su hijo se va a casar en su localidad natal. Su regreso a EE UU se convertirá en una verdadera odisea.

Así pues, un hecho puntual y aislado es el causante de que tres escenarios tan distantes y personas tan diferentes social y culturalmente lleguen a relacionarse: en Marruecos, por una parte, la trama protagonizada por la familia marroquí, y por otra, la protagonizada por la pareja de turistas americanos; en Tokio la historia de la hija del rico empresario y la relación que mantienen ambos; y en México y en el desierto que separa México y EE UU la historia que protagoniza la niñera, su familia y los dos niños del matrimonio americano.

A la hora de narrar estas historias su director vuelve a la sencillez con la que lo hizo en *Amores perros*. Así, el relato no resulta tan difuso y ambiguo como puede serlo *21 Gramos*. En esta ocasión las idas y venidas en el tiempo son mucho menos frecuentes que en esta última película, y además éstas están claramente subrayadas en el relato. Las repeticiones se reducen únicamente a dos o tres momentos en toda la estructura, justificadas por el cambio en la línea de acción con la que la narración visita de nuevo ciertos acontecimientos. Uno de estos acontecimientos es el incidente del disparo, que es narrado en primer lugar desde el punto de vista de los niños marroquíes y más tarde desde la perspectiva de los turistas americanos. A diferencia de *Amores perros*, en el que el incidente incitador tiene tanta importancia a nivel estructural, en *Babel* esta función se reduce a la mínima expresión. En definitiva, en *Babel* se propone una estructura muy clara basada en la alternancia entre los tres escenarios y la secuencialidad crónica de las líneas de acción desarrolladas en cada uno de ellos.

B) Historias no convergentes o paralelas

No obstante, las múltiples historias que forman una estructura multitrama pueden no converger en ningún escenario común, así como tampoco estar vinculadas simultáneamente. A este tipo de tramas se las denomina no convergentes o paralelas, y el

tipo de relación que se establece entre ellas se restringe principalmente al temático. Uno de los principales relatos inaugurales de este tipo de estructura es, sin duda alguna, la película *Intolerancia*, dirigida por David Wark Griffith en el ya lejano año 1916. En este relato, como su título deja entrever, se aborda el tema de la intolerancia, y se hace a través de cuatro historias ambientadas en diferentes momentos de la historia de la humanidad:

- La matanza de los hugonotes en Francia la noche de San Bartolomé en 1572 (A).
- La pasión y muerte de Jesucristo (B).
- Una huelga de trabajadores coetánea al año de producción de la película (C).
- La caída de Babilonia, gobernada por el rey Baltasar en el año 539, en manos del Imperio persa, gobernado por Ciro II el Grande (D).

Estas cuatro historias, con sus respectivas diégesis, son narradas en el relato de forma intercalada, es decir, de forma fragmentada: A1, B1, C1, D1, A2... y así sucesivamente hasta el final del relato. Además, conforme la narración se va acercando al clímax de las cuatro historias, la duración de los fragmentos es cada vez menor, componiendo con ello un trepidante crescendo con el que acentuar la tensión dramática de los cuatro desenlaces.

Otro ejemplo más contemporáneo de este tipo de estructuras es la película *Las horas*, dirigida por Stephen Daldry en 2002, que es una adaptación de la novela homónima escrita por Michael Cunningham en 1998. En este relato se narra la vida de tres mujeres que viven en diferentes épocas, pero que comparten los mismos miedos y anhelos. La temática que subyace a las tres historias es el lesbianismo y el leitmotiv que la une es la novela escrita por Virginia Woolf en 1925, *La señora Dalloway*. Esta novela narra un solo día en la vida de su protagonista, Clarissa Dalloway, en la Inglaterra posterior a la Primera Guerra Mundial. El relato está escrito de forma muy intimista, siguiendo el estilo del flujo de conciencia, a través del cual los pensamientos y sentimientos del personaje son aflorados libremente. Esta novela, como se está viendo, tiene muchas similitudes estructurales y de estilo con el *Ulises* de Joyce, obra que éste escribió tres años antes.

Retomando *Las horas*, éstas son las tres historias, ambientadas en tres épocas diferentes, que son narradas en el relato:

- a)La historia de Virginia Woolf (Nicole Kidman) en la década de los veinte. En esta historia se narra la vida de la famosa escritora inglesa. La narración centra especialmente su interés en el momento en el que ésta escribe la novela *La señora Dalloway*, indagando en los motivos por los que decide escribirla.

- b) La historia de Laura Brown (Julianne Moore) a finales de la década de los cuarenta en Estados Unidos. Laura es una mujer casada y madre de familia. La lectura de la novela *La señora Dalloway* le hace ser consciente del vacío que siente por dentro. Tras un intento de suicidio, se debate entre seguir con su familia o romper con todo y procurarse una vida distinta.
- c) La historia de Clarissa Vaughan (Meryl Streep) a principios del siglo XXI. Clarissa es la versión contemporánea de la protagonista de la novela *La señora Dalloway*. Clarissa es lesbiana, vive en Nueva York, y le está preparando una fiesta a su buen amigo y ex amante Richard, quien se está muriendo de sida, para celebrar un importante premio literario que éste ha recibido.

El relato comienza con el suicidio de Virginia Woolf en 1941, ahogándose en el Río Ouse (Sussex, Inglaterra), a continuación la narración viaja a principios del siglo XXI para mostrar a Clarissa Vaughan comprando flores para la fiesta de Richard. De nuevo vuelve a la historia de Woolf, pero en este caso a 1923, cuando ella se dispone a levantar su pluma y escribir la primera línea de su novela: "La Señora Dalloway dijo que ella misma compraría las flores". La narración viaja de nuevo, pero en este caso a la historia de Laura Brown en 1949, que comienza a leer la novela *La señora Dalloway*, por lo que la primera frase que lee es la que anteriormente ha escrito Woolf en el fragmento anterior. Como se puede apreciar, esta novela, *La señora Dalloway*, como se ha adelantado anteriormente, se convierte en el motivo que va entretejiendo de forma magistral las tres historias, proponiendo, como en el caso de *Intolerancia*, una estructura que se construye entrecruzando sucesivamente las tres historias.

3.5. La temporalidad como criterio a la hora de estructurar el relato

No cabe la menor duda de que otro factor de peso a la hora de establecer la estructura de un relato es la dimensión temporal. Como ya se sabe, los sucesos se relacionan entre sí según su disposición en una línea que se define por un pasado, un presente y un futuro, es decir, por una linealidad que cronológicamente ubica a los sucesos que ya han ocurrido antes que los sucesos que lo están haciendo y, a su vez, éstos antes de los que están por venir. Esta temporalidad define el orden en que los sucesos ocurren en la historia. Ahora bien, este orden puede ser modificado por el autor proponiendo un orden diferente en el discurso, que será el que finalmente se manifieste en el relato. Así, inicialmente se pueden proponer dos tipos de estructuras según la dimensión temporal: por una parte, la estructura crónica, en la que se sigue rigurosamente el orden de la historia, y por otra parte, la estructura anacrónica donde éste se rompe proponiendo una analepsis, como se verá en el capítulo dedicado al tiempo narrativo.

Una estructura anacrónica puede ser reordenada por el espectador gracias a la lógica

que existe entre los sucesos. Así, una ruptura sentimental implica que previamente ha habido una relación de tintes románticos entre los personajes que la protagonizan. Ahora bien, hay casos donde esta relación temporal, y la vez causal, no es tan evidente. Un ejemplo de ello, son los relatos que se construyen entrecruzando diferentes líneas de acción, que a su vez protagonizan temporalidades distintas, como sucedía en *21 Gramos*. En este caso, el autor deberá establecer en el discurso marcas temporales que ayuden al espectador a recomponer el orden de la historia a partir del orden establecido en el relato. *Atraco perfecto*, filme dirigido por Stanley Kubrick en 1956, es un ejemplo canónico que lo ilustra. La propuesta temporal tan arriesgada que en su época Kubrick propuso le obligó, en cierta forma, a desarrollar diferentes mecanismos en el significante para hacer menos ambiguo el significado de la historia para el espectador. Así, la narración a lo largo del relato, con la intención de orientar al espectador en todo momento, despliega una serie de recursos que continuamente hacen alusión al tiempo de la historia, como por ejemplo, la voz del narrador extradiegético que anuncia los diferentes momentos temporales, la repetición en el relato de acciones significativas y la inserción de planos diegéticos de relojes, ubicados en diferentes partes del escenario, indicando la hora en momentos puntuales.

Un caso absolutamente opuesto al anterior es el filme *El año pasado en Marienbad*, dirigido por Resnais cinco años más tarde, en 1961. Precisamente en este relato tanto su director como su guionista, Robbe-Grillet, pretenden todo lo contrario: confundir al espectador proponiéndole un relato ambiguo donde, entre otras propuestas transgresoras, toda marca temporal sea intencionadamente borrada. En este caso, la vaguedad temporal es lo que predomina en contraposición al caso anterior, donde lo significativo era, precisamente, la laboriosa presencia de la temporalidad de la historia en el relato. Este tipo de proposiciones donde la relación temporal entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato es prácticamente imposible de dilucidar son conocidas como estructuras acrónicas.

Alejados de esta ausencia de relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, se pueden distinguir tres formas básicas de estructura siguiendo la variable temporal: prospectiva, retrospectiva e *in media res*.

- Prospectiva.** La mirada se dirige hacia delante, hacia el futuro. Todo el interés se centra en lo que está por venir. Primero se muestran las causas y luego los efectos.
- Retrospectiva.** En este caso la mirada se dirige hacia atrás, hacia el pasado mediante el recurso del flashback (analizado en profundidad en el capítulo dedicado al tiempo narrativo). Todo el interés se centra en el pasado de los personajes, en conocer las causas que han provocado la situación presente. Por

tanto, en este caso y a diferencia del anterior, se suelen presentar primero los efectos y luego las causas que lo han provocado. La vuelta atrás se puede articular principalmente siguiendo dos estrategias: mediante un único y continuo flashback o mediante la fragmentación de éste y su alternancia con el presente.

- **In media res.** Es una estrategia mixta que reúne a las dos anteriores. Se trata de una expresión en latín que significa literalmente "en medio de las cosas". Así pues, el relato comienza en plena acción y de inmediato mira hacia atrás, buscando las causas de la situación actual. Una vez realizado el trayecto retrospectivo y tras llegar de nuevo al presente de la narración, al suceso con el que se dio comienzo al relato, la narración continúa hacia delante, mirada prospectiva, con la intención de desvelar el desenlace finalmente. Normalmente la parte retrospectiva suele ser más extensa que la parte prospectiva. Según Bal (1985) el relato clásico, siguiendo el modelo de la novela realista decimonónica, hace un uso frecuente de este tipo de estructura.

De forma esquemática así sería la estructura de cada uno de estos modelos, siendo A, B, C tres sucesos que acontecen de forma sucesiva en la historia:

CUADRO 3.2. Tres formas básicas de ordenar los sucesos

<i>Orden</i>	<i>Prospectiva</i>			<i>Retrospectiva</i>			<i>In media res</i>		
Historia	A	B	C	A	B	C	A	B	C
Discurso	A	B	C	C	A	B	B	A	C

Probablemente de las películas dirigidas por Quentin Tarantino, *Kill Bill* (considerando la primera parte, 2003, y la segunda, 2004, como un único relato), sea la que mejor refleje la estructura *in media res*. La primera parte comienza con la secuencia de la masacre en Two Pines, suceso central a partir del cual se organiza la estructura del relato en su conjunto. Este suceso excesivamente fuerte o relevante provoca en el espectador que se formule preguntas tanto acerca de lo que ha pasado como de lo que está por venir, despertando, por consiguiente, su curiosidad tanto hacia el pasado como hacia el futuro. Este comienzo en plena acción no sólo es el punto central de la estructura del relato, sino también lo es de la propia secuencia. Por tanto, al igual que el conjunto de la historia es presentado siguiendo una estructura anacrónica, la representación de esta secuencia también seguirá esta misma estrategia. Además, su presentación fragmentada sirve de estrategia para evidenciar la temporalidad de la historia, ya que las sucesivas visitas que la narración hace a esta secuencia cumplen la función de marcas temporales en el relato, que orientan al espectador acerca del orden de los sucesos en la historia.

En este relato, el protagonista de la historia en lugar de ser un héroe es una heroína,

Beatrix Kiddo, alias la Mamba Negra (Uma Thurman), que será el personaje responsable de dar vida a la única trama principal que lo estructura. Se trata, pues, de un ejemplo de relato monotrama que es estructurado de forma episódica, y que es narrado principalmente desde un único punto de vista, el de su protagonista. A continuación, de forma esquemática, se presenta comentada su estructura (cuadro 3.3).

CUADRO 3.3. Estructura de Kill Bill

Primera parte

Masacre. Beatrix en el suelo, vestida de novia y herida, es amenazada por un personaje oculto en fuera de campo. El espectador sólo sabe que se llama Bill, y que él es el padre del bebé que ella lleva. Bill le dispara. Preguntas que se formulan: ¿quién es Beatrix?, ¿quién es Bill?, ¿qué ha pasado?, ¿sobrevivirá Beatrix? y ¿su bebé?

Capítulo 1 (víctima 2). Pasadena (California). Cuatro años después. Beatrix llega a una casa desconocida para el espectador.

Masacre. De inmediato la narración vuelve a la secuencia de la masacre y, a través de un *flashback explicativo*, motivado por el recuerdo de Beatrix, le muestra al espectador que una mujer de color es uno de los sanguinarios causantes de la masacre.

Capítulo 1. Esa mujer, cuyo nombre es Vernita Green, es la propietaria de esa casa. Beatrix acaba con ella y la tacha de una lista, en la que ella ocupa el segundo lugar. La primera ya ha sido tachada.

Capítulo 2. La novia ensangrentada.

Masacre. La narración vuelve de nuevo atrás para mostrarle al espectador las sangrientas consecuencias de la masacre. La policía investiga y se formula entre otras las siguientes preguntas: ¿quién ha sido? y ¿qué motivos tenía?

Hospital. Beatrix se encuentra inconsciente en el hospital. Elle Driver, otro miembro del escuadrón asesino, intenta asesinarla. En el último momento Bill, el jefe de este escuadrón, aborta la misión. A través de Elle el espectador sabrá que Bill disparó a bocajarro a Beatrix, pero a pesar de ello su corazón sigue latiendo. Lo que todavía no se sabe es qué pasó con el bebé.

Hospital. Cuatro años después, Beatrix se despierta súbitamente. Recuerda el disparo y se lleva su mano a la cabeza. Luego lo hace a su barriga. El bebé ya no está. Todo indica que éste murió. Beatrix logra escapar. En el garaje del hospital, mientras intenta recuperar la movilidad de sus pies, comienza su narración presentando a los miembros del escuadrón asesino, conocido como Víbora letal. La primera de la lista es O-Ren Ishii.

Capítulo 3. El origen de O-Ren Ishii. Narración-representada: Beatrix narra la historia de la niña O-Ren, que presencia cómo sus padres son asesinados brutalmente. Ésta se convierte en una de las más sangrientas asesinas a sueldo. Este relato narrado por Beatrix es un relato de segundo nivel (*subrelato*) insertado en el discurso principal, como se verá en el siguiente capítulo.

Capítulo 4. El hombre de Oknam. Beatrix viaja a la Isla de Oknam (Japón) para que el mejor fabricante de katanas le elabore una.

Capítulo 5 (víctima 1). Enfrentamiento en la casa de las hojas azules. Beatrix se enfrenta a cientos de esbirros antes de vencer a O-Ren. Se trata de un capítulo puramente de acción.

Avión. Beatrix de regreso en el avión escribe la funesta lista, introducida anteriormente en el relato. Se trata de una secuencia que cierra la primera parte, resumiendo el estado de las cosas, es decir, la situación en la que se encuentra la misión de la heroína: los dos primeros de la lista ya han sido liquidados, falta el tercero, Budd, la cuarta, Elle, y el quinto, Bill. Por supuesto, la venganza será de nuevo la motivación que guiará al personaje en la segunda parte. Además, el espectador sabe, aunque no Beatrix, que su bebé no murió y que tras cuatro años se ha convertido en una niña que vive con Bill.

Así, tras este cierre, la narración suspende y deja pendiente para la segunda parte las siguientes cuestiones: ¿logrará Beatrix vengarse de los tres restantes?, ¿cómo reaccionará cuando reconozca que tiene una hija?, ¿podrá comenzar una nueva vida con ella? Por otra parte, las preguntas acerca del pasado tampoco han sido satisfechas plenamente, se sabe quién causó la masacre, pero todavía se desconoce ¿cómo fue?, y lo más interesante, los motivos, ¿por qué lo hicieron?, y su finalidad, ¿para qué lo hicieron?

Segunda parte

Masacre. La segunda parte, a modo de recuerdo, comienza con las mismas imágenes que la primera: Beatrix en el suelo a punto de recibir el disparo.

Automóvil. Beatrix conduciendo un automóvil, mirando directamente al espectador, reanuda su narración suspendida en la primera parte. Se trata de un narrador *intradiegético* que cuenta en primera persona su historia, por tanto, *autodiegético*, como se verá en el capítulo siguiente, y que busca más allá de las fronteras del relato, en el público, evidenciando por tanto el proceso discursivo, como ya se vio en el primer capítulo, a su narratario.

En este caso, la función de su relato es la de resumir al espectador lo más importante de la historia narrada en la primera parte. Es decir, su función es similar a la del narrador *extradieético* que al comienzo de cada episodio de una serie televisiva, a través de la indicación “en capítulos anteriores”, hace un breve resumen de lo más importante ya narrado. Esta información es, en muchas ocasiones, esencial para la adecuada comprensión de las líneas causales que a continuación serán desarrolladas en el episodio que el espectador se dispone a ver.

Lo narrado por Beatrix sobre el pasado se resume perfectamente en estas tres frases: “parecía muerta”, “la bala me dejó en coma durante cuatro años” y “cuando desperté inicié una rabiosa persecución de venganza”. Además de resumir lo vivido en la primera parte, la narración de Beatrix tiene como objetivo dejar muy clara la meta final de su viaje: “voy a matar a Bill”. Con estas palabras da comienzo el volumen dos.

Capítulo 6. Masacre en Two Pines. La narración de Beatrix sigue, en este caso en *off*, contándole al espectador lo sucedido en la capilla de Two Pines, lugar de la masacre. Ella misma formula las preguntas que todo espectador morboso se haría: ¿cómo ocurrió?, ¿quién estaba ahí?, ¿cuántos murieron? y ¿quién los mató? Y como suele ocurrir en la realidad ante un suceso de este calibre, cada cual va generando su propia versión sobre lo sucedido. Beatrix así lo manifiesta: “todo eso varía en función de quién cuenta la historia”. Además, las diferentes versiones, según el narrador se va alejando del testimonio directo, se van haciendo cada vez más tergiversadas y exageradas, fruto de la participación colectiva que va alterando la historia conforme se van sumando nuevos eslabones a la cadena comunicativa.

Este capítulo sirve para dar respuesta a las preguntas anteriores, pero sobre todo sirve para contarle al espectador los motivos que llevaron a Bill a realizar tal barbarie. Para ello, para entender todo lo sucedido, es preciso conocer más de cerca el pasado de los personajes. Así, Beatrix era una más del escuadrón letal que mantenía una relación muy cercana con Bill. Un buen día se quedó embarazada, detonante de toda esta historia, lo que le obligó a tomar una decisión: abandonar a Bill con la intención de ofrecerle una vida mejor a su bebé. Este compromiso se convierte en la meta de la protagonista. Bill, resentido y humillado, pronto asumirá el rol de antagonista que intentará por todos los medios que Beatrix fracase en sus intenciones. Por esta razón, él y su escuadrón se presentaron en el ensayo de la boda de Beatrix, provocando las consecuencias ya conocidas. Así pues, este acontecimiento, la masacre, representa un nuevo giro en la vida de la protagonista, empeorándola, en este caso, radicalmente. Esta peripecia, que puede ser considerada como el punto medio en la historia, implica que ella asuma una nueva misión: vengarse de todos los miembros del escuadrón letal y, especialmente, de Bill.

Una vez clarificado el pasado de los personajes y cerrada la secuencia de la masacre, todo el interés se dirige hacia el futuro, hacia el desenlace del plan vengativo de la protagonista. Para ello, deberá superar dos pruebas previas antes de enfrentarse a la prueba definitiva. Así, deberá enfrentarse a los dos siguientes de la lista. Este trozo de papel, la lista, representa retóricamente el cuaderno de ruta que debe seguir Beatrix si quiere salir victoriosa de su nueva misión.

Capítulo 7 (víctima 3). La solitaria tumba de Paula Schultz. En este capítulo se representa el enfrentamiento de Beatrix con el siguiente en la lista, Budd. Éste le complicará especialmente sus intenciones.

Capítulo 8. La cruel tutela de Pai Mei. Para justificar las cualidades que Beatrix tiene que emplear a la hora de salir de la situación tan complicada a la que Budd le obligará a enfrentarse, la narración mira de nuevo hacia el pasado con la intención de explicar cómo fueron adquiridas éstas. El inhumano maestro Pai Mei se las enseñó. Así, en este capítulo se desarrolla una trama secundaria definida por la arquetípica relación entre maestro y discípulo. Además, este capítulo sirve para mostrar al espectador cómo Beatrix aprende la técnica de los cinco puntos. Información que en el preciso momento en la que es narrada no es relevante, pero que posteriormente sí lo será, como se verá a continuación.

Capítulo 9 (víctima 4). Elle y yo. En este capítulo se resuelve el enfrentamiento con Elle. La función de este personaje es la de ser el contrapunto de Beatrix en la historia. Ambos personajes son definidos por contraste.

Capítulo 10 (víctima 5). Cara a cara. Es el momento de la prueba definitiva. Pero antes del enfrentamiento con Bill, Beatrix tendrá que protagonizar un reconocimiento. Bill le revela algo muy importante para ella, algo que el espectador ya sabía, algo que le provocará una crisis, algo que hace que la cuestión central planteada inicialmente adquiera de nuevo sentido en la vida de Beatrix. Ella descubre que tiene una preciosa hija de cuatro años, su bebé sobrevivió a la masacre. Y aunque la relación entre el padre y la hija le hace dudar, finalmente se enfrentará en el clímax a Bill con un objetivo muy claro: eliminar cualquier vínculo con el pasado. Beatrix, gracias a la técnica de los cinco puntos, vencerá a Bill, dando por cerrada la cuestión central planteada inicialmente.

En un breve epílogo se muestra al espectador el estado final con el que se cierra la <http://www.foromtb.com/f9/bicis-ebay-montadas-fotos-y-piezas-138944.html> narración de la historia de Beatrix. Ambas, madre e hija, volviendo la espalda al pasado se dirigen felizmente hacia un futuro esperanzador. Así pues, el trayecto trazado por el personaje, fruto de su propia decisión, aun a pesar del peaje tan elevado que ha tenido que pagar, es finalmente afortunado.

Como se puede apreciar tras el recorrido realizado, la secuencia de la masacre se convierte en el pretexto impactante con el que la narración decide comenzar el relato. Así mismo, este suceso asume en la estructura la función de articulación medular, a partir de la cual se despierta en el espectador la curiosidad tanto hacia el pasado, lo que ha sucedido, como hacia el futuro, lo que va a suceder. Esta doble motivación, retrospectiva y prospectiva, tiene a su vez un doble objetivo: desvelar tanto las causas y el desenlace de la secuencia de la masacre como el planteamiento, desarrollo y desenlace de la historia. Por consiguiente, comenzar el relato con la acción desarrollándose, *in media res*, despierta la curiosidad en el espectador tanto a nivel microestructural, es decir, con respecto a la secuencia en curso, como a nivel macroestructural, o sea, con respecto a la historia en su conjunto.

La serie televisiva *Perdidos* sigue a la perfección este modelo estructural. En este caso, el suceso impactante con el que se da comienzo al relato es un accidente aéreo, que provoca que un grupo de supervivientes acaben en una isla desierta y especialmente misteriosa, aislada de cualquier rastro aparente de civilización. Este acontecimiento, como sucede con *Kill Bill*, sirve de pretexto tanto para mirar retrospectivamente hacia el pasado de los personajes, con la intención de conocer mejor su naturaleza, como para mirar de forma prospectiva hacia su futuro. A continuación se presenta la estructura de la historia, cuál es su función y cómo ésta es narrada en el relato.

- Pasado de los personajes (1), centrándose principalmente en dos períodos:

- La vida pasada de los personajes (1-A). A través del desarrollo de sus conflictos principales, la narración muestra al espectador cómo son los personajes, las causas que han conformado su forma de ser y cómo era su vida antes del accidente.
- El pasado inmediato al accidente aéreo (1-B). Este período incluye desde aproximadamente unas semanas antes hasta el mismo día del vuelo, dando a conocer, principalmente, los motivos por los que cada personaje decide o tiene que viajar en el fatídico vuelo.
- El accidente (2). Se trata del suceso central que estructura la serie y que provoca el cambio tan radical en la vida de los personajes. Consta de tres momentos:
 - Antes del accidente (2-1). Este momento incluye la llegada al aeropuerto, su estancia allí, el embarque y la estancia en el avión hasta el momento fatídico.
 - El accidente en el avión (2-2). El momento en el que la tragedia se desata en el interior del avión.
 - Ya en la isla (2-3). Este período incluye las primeras reacciones de los supervivientes tras el accidente.
- La vida en la isla (3). Este período incluye todo el tiempo de permanencia de los personajes en la isla. El desarrollo de la acción en este nuevo escenario despierta la curiosidad en el espectador haciendo que se formule inicialmente las siguientes cuestiones: ¿cómo podrán sobrevivir?, ¿se adaptarán al nuevo medio?, ¿cómo lo harán?, ¿cómo será la supervivencia? y, principalmente, ¿serán finalmente rescatados?
- La vida después de la isla (4). En este último período se desvela cómo será la vida de los supervivientes tras su experiencia vital en la isla, así como su regreso a la misma.

Esta secuencia cronológica que da vida a la historia es narrada de la siguiente forma en el relato:

La serie comienza con la secuencia del accidente (2), en concreto con las primeras consecuencias del mismo, es decir, con el momento (2-3). Este momento se configura, por tanto, como el presente narrativo del relato. Por otra parte, cómo los personajes reaccionan ante esta situación tan extrema, es la estrategia elegida por la narración para generar las primeras impresiones de éstos en el espectador.

- Inmediatamente la narración introduce un flashback para volver atrás en la historia, en concreto al momento en el que se desata el accidente (2-2), con el objetivo de explicar las causas que lo originaron. Así pues, la narración primero muestra los efectos y luego las causas que lo han provocado.
- Tras el episodio piloto, centrado principalmente en la secuencia del accidente, la estructura de cada episodio, y también de cada temporada, se puede resumir de la siguiente forma: la narración yuxtapone continuamente la vida en la isla (3) con el pasado de los personajes (1), entendido éste como el pasado más lejano (1-1), el pasado más reciente (1-2) y los momentos previos al accidente (2-1).

A partir del final de la tercera temporada, el interés por el pasado dejará también paso al interés por el futuro de los supervivientes más allá de su permanencia en la isla (4). Así, los flashbacks iniciales serán sustituidos por flashforwards cuya función en el relato, a diferencia de los anteriores, será la de anticipar el futuro de los personajes. Incluso en el episodio séptimo de la cuarta temporada, un flashforward y un flashback de una misma línea de acción serán desarrollados simultáneamente, haciéndole creer inicialmente al espectador que ambos forman parte de una misma temporalidad. A la finalización del episodio la narración le desvelará a éste que lo que parecía una alternancia de dos acciones simultáneas era realmente dos acciones trazadas en temporalidades distintas: una pertenecía al pasado de los protagonistas y la otra al futuro de los mismos.

- Cada episodio se centra primordialmente en la trama protagonizada por uno de los personajes principales. Esta localización permite interrumpir la acción, introduciendo pausas motivadas por la actitud reflexiva de quien protagoniza el episodio. Estas pausas en el presente introducen el pasado de este personaje con la intención de conocerlo más a fondo, y consecuentemente entender mejor su forma de actuar y reaccionar en la isla. A partir de la tercera temporada, como se ha dicho, las pausas en el presente también introducen el futuro de los personajes, desvelando cómo será su vida y las consecuencias que en la misma tendrá su experiencia vital en la isla.

3.5.1. Desviaciones temporales motivadas por la subjetividad del personaje

La subjetividad del personaje puede ser uno de los motivos que justifique el desorden temporal en el relato. Así, todo lo narrado procede del mundo interior del personaje, siendo éste el principal responsable de la transmisión de los contenidos de la historia al espectador. La mente de éste, su conciencia, se convierte en el motor principal que organiza los sucesos de la historia en el relato. Por tanto, y como dice Bordwell (1996: 162), la actividad cognitiva del personaje "es un pretexto para un arreglo no cronológico

del argumento". Es decir, el principal responsable de las idas y venidas continuas en el tiempo no es otro que la acción interna del personaje. Sus pensamientos y sus recuerdos son los que provocan y justifican, a la vez, la construcción de la estructura anacrónica. Este tipo de estructuras son propias de las tramas que anteriormente han sido denominadas como trama mental. Para Bordwell (1997: 419) este tipo de tramas, donde la manipulación del orden de la historia en el relato está anclada en la subjetividad del personaje, son propias de las películas que él denomina de arte y ensayo.

Este tipo de estructuras que en muchas ocasiones resultan difusas y ambiguas, al menos tras un único visionado, son fruto de, como dice Vanoye (1996: 98), "un guión centrado en personajes más que en los acontecimientos y las acciones y, es más, en la interioridad problemática de estos personajes más que en sus fines o sus motivaciones en relación con los acontecimientos". Por ejemplo, Odile Larère, citado por Vanoye (1996: 82), distingue dos tipos de flashbacks: explicativo y asociativo. En el primero, el explicativo, la vuelta atrás está justificada por el hecho de introducir nueva información en el presente narrativo que ayude a entender la linealidad causal de la trama. Por el contrario, el segundo, el asociativo, es "atribuible a la subjetividad de un personaje, menos dependiente de los acontecimientos que de los sentimientos, y que establece desde el pasado al presente juegos de repeticiones, ecos y analogías". Por supuesto, el explicativo es mucho más frecuente en las tramas físicas, basadas en la objetividad, mientras que el asociativo es más frecuente en las tramas mentales, fruto de la subjetividad del personaje. Para Vanoye (1996), el primero es más clásico, mientras que el segundo es más moderno; el primero es más "dilucidador", mientras que el segundo es más "perturbador". El cine de Antonioni, según Vanoye (1996: 83), es un claro exponente de este tipo de perturbaciones. Este director italiano, recientemente fallecido, era un especialista en el uso de un tipo de flashback, denominado por su compatriota Pier Paolo Pasolini como subjetivo indirecto libre.

Así mismo, una mirada retrospectiva puede articular principalmente dos tipos de estructuras: explicativa y re-interpretativa. Dos estructuras que vienen a dar cuenta de la distinción que Rimmon-Kenan (1983: 122) propone con relación al uso de la mirada retrospectiva: "una nueva utilización del pasado, reforzando o desarrollándolo sin contradecir o cancelando su significado o, por el contrario, reexaminar el pasado modificándolo, transformándolo o rechazando su significado inicial".

- Explicativa. El presente se alterna con el pasado con la intención de aportar al espectador contenidos previos de la historia que le permitan: conocer o reconstruir la vida de los personajes, comprender mejor su forma de ser y su forma de actuar, saber de los traumas que están provocando sus conflictos actuales, así como, en las tramas más centradas en la acción física, recuperar la información necesaria para complementar la información que se va entregando en el presente

y poder ir resolviendo de esta forma la línea causal o el enigma oculto en la historia. En definitiva, se trata de estructuras que miran hacia el pasado con la intención de conocer o entender mejor el presente narrativo tanto en lo relativo a los sucesos como a los existentes. Si se recupera lo expuesto recientemente acerca de Perdidos, se convendrá que la estrategia retrospectiva articulada en esta serie ilustra a la perfección la función descrita en esta categoría.

- Re-interpretativa.** Por el contrario, en este caso la vuelta al pasado no sirve para complementar o explicar el presente sino más bien para reinterpretar o contradecir lo que ya se sabe, aportando una nueva visión diferente al respecto. La modificación de lo ya narrado requiere obviamente una repetición en el relato de ese momento de la historia. Esta nueva visita puede estar provocada por dos motivos diferentes: por una parte, distintos personajes ofrecen su particular y sesgada versión sobre lo ocurrido - lo que en el capítulo dedicado a la división del saber será definido como polivisión - y, por otra, un mismo personaje es el que en diferentes momentos del relato ofrece una visión distinta sobre un mismo suceso. Esta variación en la opinión del personaje puede ser fruto, por un lado, de un replanteamiento vital o de una evolución personal (maduración, aprendizaje), motivada por nuevas vivencias o, incluso, por las repercusiones que el propio ejercicio de recuperación de la memoria le está provocando. Y por otro lado, puede ser resultado de un cambio en el estado emocional o de ánimo en el personaje con respecto al primer momento en el que éste recordó lo sucedido. Independientemente del motivo que lo originó, lo que sí queda claro es el hecho de que esta mirada retrospectiva se asemeja, a diferencia de la anterior, a la función que Larère otorgó al flashback asociativo.

3.5.2. Perversiones temporales: la construcción de estructuras no lineales

En este apartado se pretende presentar de forma muy esquemática diferentes modelos estructurales, fruto todos ellos, de la manipulación de la dimensión temporal con el propósito de crear estructuras no lineales. Esta revisión no pretende ser una clasificación exhaustiva, sino más bien una muestra, más o menos representativa, de las posibilidades creativas que la manipulación del tiempo del discurso respecto al tiempo de la historia permiten a la hora de la construcción de la estructura del relato. Se describen tres posibles modelos estructurales:

A) Repetición de un mismo suceso desde diferentes perspectivas

La repetición de un mismo suceso, como se ha visto anteriormente, puede ser la estrategia que justifique un modelo estructural. Así, la estructura de un relato se articula en torno a un suceso que es visitado tantas veces como testimonios de diferentes

personajes sean propuestos. Por tanto, se propone como estrategia, como se verá en el siguiente capítulo, una localización variable que permita que un mismo suceso sea narrado desde diferentes puntos de vista.

Rashomon, película dirigida por Akira Kurosawa en 1950, es, sin duda alguna, uno de los relatos cinematográficos que inauguraron este tipo de modelo estructural. Esta es sumariamente su estructura:

El encuentro entre un samurai, su mujer y un bandido, Tajumaru, es el detonante de la historia.

- El bandido, seducido por la belleza de la mujer, engaña a su marido con la intención de hacerse con los favores sexuales de aquélla.
- El supuesto abuso sexual y la posterior muerte del samurai son elididos inicialmente por la narración. Así, lo que verdaderamente ocurrió es ocultado para convertirse en el motivo central, que será repetido en cuatro ocasiones por otros tantos testimonios excluyentes:

1.La versión del bandido Tajumaru.

2.La versión de la mujer.

3.La versión del samurai muerto. Su testimonio es ofrecido post mórtem a través de una médium.

4.Y, finalmente, la versión de un leñador testigo del trágico suceso.

Recientemente, Clint Estwood ha narrado la batalla de la isla de Iwo Jima no sólo desde el punto de vista de los ganadores, como suele ser habitual, ni tampoco desde el punto de vista de los perdedores, no tan frecuente pero también propuesto, sino desde el punto de vista de los dos bandos que tristemente la protagonizaron, y precisamente en este hecho reside su originalidad. Así, este director propone narrar una misma historia, en este caso la batalla que norteamericanos y japoneses entablaron durante la Segunda Guerra Mundial en la isla de Iwo Jima, en dos ocasiones distintas, justificado por la convergencia en ese mismo escenario de dos líneas de acción. Además, lo curioso es que la narración de ambas versiones no es la excusa de la estructura de una única película, sino que cada testimonio es el motivo de una película diferente. Banderas de nuestros padres (2006) narra la versión de los ganadores, es decir, de los norteamericanos, mientras que Cartas desde Iwo Jima (2006) hace lo propio, pero en este caso, desde el punto de vista de los perdedores, es decir, desde la perspectiva de los japoneses.

B) Repetición de una misma línea de acción protagonizada por un mismo personaje

A diferencia de la categoría anterior, el motivo de la repetición en este modelo estructural no es un único suceso visto desde diferentes puntos de vista, sino más bien una misma línea de acción protagonizada por un único personaje. Por tanto, la localización que se propone en este tipo de estructura, a diferencia del anterior que es variable, es una localización que se mantiene fija en el personaje que protagoniza la trama principal. Por otro lado, este tipo de estructuras se caracterizan por la creación de un único planteamiento que servirá de pretexto para el desarrollo de tantas variaciones estructurales como se quiera. Las diferentes alternativas generadas son fruto del juego creativo que se puede desplegar articulando el modo condicional: podría ser esto o podría ser aquello, lo que podría haber sido y no fue, qué hubiese pasado si en lugar de esto hubiese ocurrido aquello, bien esto o bien aquello, etc. En todos los casos, este tipo de estructuras requieren volver al punto de partida, al planteamiento desde el cual continuar el relato con el desarrollo de una nueva alternativa. De regreso a este punto, las propias decisiones del personaje o el azar serán los factores que provoquen una nueva versión de su destino.

El Azar, película dirigida por Kieslowski en 1981 y estrenada en 1987, quizá sea una de las más representativas de este modelo estructural. El relato comienza con lo que trágicamente va a ser el desenlace de la vida del personaje. Éste viaja en un avión que, en vuelo, ha sufrido un accidente, por lo que la proximidad de la muerte es inmediata, y según dicen, frente a ésta los momentos más importantes de la vida empiezan a pasar rápidamente por la mente de quien la tiene muy cerca. En el caso del protagonista de esta historia, Witek (Boguslaw Linda), el recorrido no sólo será realizado a través de una única existencia, sino que serán representadas tres posibles versiones de su vida. Ésta es su estructura:

- Planteamiento. Para Witek la muerte de su padre (detonante) supone un replanteamiento de su vida: su duda sobre su vocación como médico se acrecienta, por lo que decide finalmente abandonar su población natal y comenzar una nueva vida en Varsovia. Con retraso, la llegada al tren que le lleve a la capital polaca se convierte en una carrera de obstáculos que deberá superar si quiere finalmente subirse a él (primer punto de giro). Precisamente este suceso se convierte en el motivo que se repite tres veces a lo largo del relato, siendo la contestación a la pregunta ¿cogerá el tren? determinante para el destino del personaje.
- Primera versión. Witek coge el tren, por lo que su deseo de ir a Varsovia se cumple. Tras su periplo por la ciudad se hace miembro del Partido Comunista. El Comité Central, en el que consigue ingresar Witek, tiene una convención en París.

Ya en el aeropuerto, uno de sus miembros anuncia el comienzo de movilizaciones en la ciudad (punto de giro) por lo que no tienen más remedio que cancelar su viaje a París. Witek no coge el avión.

- Segunda versión. Un revisor impide que Witek coja el tren, por lo que su deseo se queda frustrado. Witek permanece en su ciudad e ingresa en la Organización de Juventudes Católicas. Esta organización tiene una reunión en París a la que Witek quiere ir. Finalmente no subirá en el tren porque las autoridades polacas no le conceden el pasaporte. En esta segunda oportunidad Witek tampoco coge el avión.
- Tercera versión y definitiva. Witek no alcanza el tren, por lo que de nuevo su deseo es frustrado. En esta última versión, Witek retoma su vocación convirtiéndose en médico. Se casa y tiene dos niños. Unas conferencias en el extranjero hacen que tenga que coger un avión. Debido al cumpleaños de su mujer, retrasa su salida al fatídico día 11, teniendo que hacer escala en París. Ya en la estación, Witek se cruza tanto con los miembros del Comité Central como con los de la Organización de Juventudes Católicas, que también se disponen a coger el avión. Definitivamente, será en esta tercera versión en la que Witek sí cogerá el funesto avión, precisamente en la que, como él mismo reconoce, más suerte estaba teniendo.

Corre, Lola, Corre, película dirigida por el director alemán Tom Tykwer en 1998, es sin duda otro ejemplo representativo de este tipo de estructuras. Esta película comienza con una cita de T.S.Eliot, uno de los poetas más influyentes en la literatura del siglo xx, "no cesamos de explorar, y al final de nuestra exploración llegaremos a donde empezamos y conoceremos ese lugar por primera vez", cita que resulta especialmente ilustrativa de las pretensiones que movieron a su director a la hora de crear este relato no lineal. En este caso, y al igual que el caso anterior, de un mismo planteamiento nacen tres posibles caminos, que serán los que tendrá que recorrer su protagonista, Lola, si quiere salvar la vida de su novio Manni. Como dice su director, "la vida real no tiene siempre la línea clara que las películas algunas veces tienen que seguir" y como dice Stephen Jay Gould, científico norteamericano que popularizó la teoría de la evolución de Darwin, "rebobinen la película de la vida y háganla correr de nuevo. La historia de la evolución será totalmente diferente". Ésta es la estructura de este relato:

- Planteamiento. Lola recibe una llamada de su novio Manni (primer punto de giro), en la que le cuenta que se ha dejado olvidada una bolsa con 100.000 marcos (detonante), dinero que tiene que devolver en 20 minutos a su jefe, si no quiere perder su vida. Lola, asumiendo su compromiso, se pone en marcha con un objetivo muy claro: conseguir 100.000 marcos en menos de 20 minutos con los

que salvar la vida de su novio. Con el compromiso asumido por la protagonista y la meta establecida, como ya se sabe, finaliza el primer acto, el planteamiento, y comienza el segundo. En este caso no será una única línea de acción la que se proponga sino que tres posibles desarrollos, con sus tres consecuentes desenlaces, será lo representado.

- Primera versión. Lola llega tarde a la cita con Manni sin lograr el dinero. Manni atraca un supermercado. Ambos huyen pero la policía los cerca y un fortuito disparo acaba con la vida de Lola.
- Segunda versión. Lola roba el banco, cuyo director es su padre, consiguiendo el dinero de forma ilegal. Su novio muere atropellado por una ambulancia.
- Tercera versión. Un encuentro accidental hace que Manni recupere la bolsa perdida, mientras que la diosa Fortuna hace que Lola logre ganar milagrosamente 100.000 marcos. Dos golpes de suerte que permitirán que la historia acabe con un final feliz.

Como se puede observar en esta historia, así como en la anterior, el azar tiene un papel decisivo a la hora de establecer el destino de los personajes. Éstos bailan claramente al son de las circunstancias, siendo éste el factor que gobierna principalmente sus vidas. Su destino es de un signo u otro según las notas musicales sean portadoras de buena o mala suerte. Sin embargo, no sólo lo azaroso tiene un papel decisivo en el destino de Lola y Manni, sino que también lo tienen las acciones y decisiones que éstos toman en determinados momentos de la historia. Como se ha podido ver en las dos primeras alternativas, el hecho de que uno de los personajes cometiera un acto ilegal era la causa que provocaba la desgracia en el otro. Es como si los personajes estuvieran jugando, y al no respetar las reglas del juego, fuesen penalizados por hacer trampas. Por todo lo dicho, no es de extrañar que Margit Grieb (2002) haya comparado esta película con la estructura de un videojuego de acción, en concreto con Tomb Raider, protagonizado, así mismo, por otra heroína, Lara Croft.

La propuesta cinematográfica realizada en 1993 por Alan Resnais con el título *Smoking/NoSmoking*, también puede ser considerada como un ejemplo de este tipo de manipulaciones temporales. Este relato es una adaptación de la obra *Intimate Exchanges* del dramaturgo Alan Ayckborun. Este autor construye una estructura arborescente que, partiendo de una única situación inicial, se va ramificando hasta proponer dieciséis desenlaces diferentes. Resnais reduce este despliegue argumental creando dos películas, desarrollando en cada una de ellas tres líneas de acción con dos finales distintos en cada una de ellas. El suceso inicial que detona esta estructura arborescente es la duda que le asalta a Celia Teasdale, uno de los personajes principales de la historia, en el jardín de su

casa acerca de si debe o no fumarse un cigarro: si decide fumar comienza Smoking, sin no decide fumar comienza No smoking. A lo largo de estos dos relatos, la narración, tras tomar una vía de las dos propuestas, vuelve atrás, al nudo anterior de la estructura mediante el deíctico "o bien", para visitar el segundo camino pospuesto inicialmente.

Para Carlos F.Heredero (2002) esta película "se trata, evidentemente, de un juego lúdico y malicioso con la estructura del tiempo, como si fuera posible volver una y otra vez al pretérito para enmendar el camino elegido en el pasado y conseguir, a partir de aquí, encaminar la vida de los personajes por un derrotero diferente". Y precisamente esto, enmendar los errores, es lo que pretende hacer Lorenzo en *Lucía y el sexo*, película dirigida por Julio Medem en 2001. Lorenzo, borracho de culpabilidad, quiere borrar el fatídico desenlace que él, como sujeto activo, ha provocado en la vida de su hija. Para ello, lo que hace es volver atrás con la intención de proponer un final diferente al cuento que está escribiendo, ya que como él mismo dice es "un cuento lleno de ventajas. La primera ventaja es que cuando el cuento llega al final no se acaba, sino que se cae por un agujero, y el cuento reaparece a mitad del cuento". En este caso, la variación estructural que se propone se puede traducir como una segunda oportunidad que se le concede al personaje de poder enmendar sus errores y en consecuencia poder tomar, finalmente, el camino adecuado.

C) Historias contadas al revés

Los relatos que se incluyen en esta categoría son el resultado de la intención de querer narrar la historia al revés, es decir, lo último que sucede en la historia es lo primero que se narra en el relato y así sucesivamente hasta la finalización del mismo. Es como si el autor se situara al final de la historia y la quisiera contar rebobinándola hacia atrás. Para Chatman (1990: 271) este proceso inverso es el equivalente filmico a la figura retórica *hysteron proteron*, término griego que designa un tipo de hipérbaton, es decir, una alteración en el orden normal de las palabras en la construcción de la sintaxis de una oración. George Kaufman y Moss Hart en 1934 ya contaron una historia desde el final hasta el principio en su obra *Merrily we roll along* y aproximadamente cincuenta años mas tarde Harold Pinter lo volvió a hacer en la película dirigida por David Jones en 1983, *El riesgo de la traición*.

Memento, película dirigida por Christopher Nolan en 2000, puede ser un ejemplo contemporáneo de este tipo de estructuras. El filme comienza con el asesinato de Teddy a manos de Leonard Selby, un personaje este último que tiene problemas con la memoria a corto plazo: no puede retener lo último que ha sucedido. La película comienza su andadura invirtiendo el orden normal, mostrando primero el resultado, Teddy tendido en el suelo con un balazo en la cabeza, y posponiendo la acción que lo provoca, el disparo realizado por Leonard. De inmediato esta acción será mostrada al espectador, ahora bien,

la forma de hacerlo no es la habitual. Así pues, en lugar de introducir un flashback que sitúe al espectador justo antes del disparo, se propone una estrategia diferente: rebobinar hacia atrás la propia acción. Así, el espectador puede ver como la pistola que está en el suelo vuelve a la mano de Leonard, como el casquillo vuelve de nuevo a la recámara de la pistola o como Teddy vuelve a la vida. Este artificio narrativo con el que da comienzo el relato anticipa a la perfección el mecanismo temporal que guiará su construcción.

Para entender la forma que se sigue para construir este relato es conveniente conocer la estructura de la historia que se narra:

- El pasado. Leonard Selby es un investigador de seguros que está felizmente casado con su esposa. Un buen día dos ladrones entran a robar en su casa, matan a su esposa y le asestan un golpe en la cabeza que le provocará serios problemas en la memoria a corto plazo. A partir de ese momento es incapaz de retener nada de lo que le sucede. Lo último que recuerda es a su mujer muerta. Este incidente es el detonante que hace que su vida cambie rotundamente. A partir de ese momento todos sus esfuerzos se dirigirán en una misma dirección: descubrir y asesinar a los que mataron a su mujer. Así, el motor que mueve a este personaje es la venganza. En su caso ésta jamás es satisfecha, ya que cuando la misma se consume, de inmediato es olvidada, por lo que su vida se reduce a una búsqueda eterna de la persona que mató a su mujer: un tal John G.
- La investigación. John Gammell es un policía, que se hace llamar Teddy, encargado de la investigación del caso del asesinato de la mujer de Leonard. Este policía corrupto se aprovecha de la traba y de las ansias de venganza de Leonard para encargarle asuntos sucios. El último encargo es la muerte de un tal Jimmy Grant, que a los ojos de Leonard pasa por ser el nuevo John G.
- El asesinato de Jimmy Grant. Este personaje se convierte para Leonard en el nuevo John G., al que buscará y dará muerte. Su muerte será un punto de giro en la relación entre Leonard y Teddy, ya que el primero será consciente fugazmente de la manipulación del segundo, por lo que se mentirá a sí mismo para que el próximo John G sea él.
- La búsqueda y asesinato de Teddy (el siguiente John G). Una nueva misión es planteada, por lo que Leonard iniciará de nuevo la búsqueda, que en este caso concluirá con la revelación de Teddy como el último John G. Éste acabará muerto a manos de Leonard.

Como se puede apreciar, el último suceso en la historia es el primero que se narra en el relato: el asesinato de Teddy. Lo habitual sería que la narración introdujera un

flashback y, por ejemplo, se desplazara hasta la muerte de Jimmy Grant para, a partir de ese punto, ir hacia delante explicando los motivos por los que Leonard decide que la siguiente víctima sea Teddy, así como para ir descubriendo progresivamente cómo Leonard va recopilando las pruebas que le conducirán a asociar a Teddy como el nuevo John G. Ésta sería la estrategia que, como ya se ha visto, definiría una estructura in media res. Ahora bien, en *Memento* esto no se hace así, siendo lo innovador de este relato precisamente la forma en cómo se hace: el trayecto explicativo, en lugar de hacerse hacia delante, se propone que se haga hacia atrás. Así, el viaje por la linealidad causal que une la muerte de Teddy con la decisión de Leonard de hacerlo, se hace como si se estuviese rebobinando la acción hacia atrás.

Por tanto, si la secuencia crónica que une el asesinato de Jimmy y la muerte de Teddy es representada de la siguiente forma: C, D, E (siendo C la muerte de Jimmy y E la muerte de Teddy), ésta es representada de forma inversa en el relato: E, D, C. Además, si se divide cada secuencia en sus correspondientes tres actos, planteamiento, desarrollo y desenlace, y a cada uno de ellos se le asigna un número, la estructura de la historia quedaría de la siguiente forma: C1, C2, C3; D1, D2, D3; E1, E2, E3, representándose en el relato como sigue: E3, E2, E1; D3, D2, D1; C3, C2, C1. Por tanto, si nos centramos en la secuencia del asesinato de Teddy: primero se muestra cómo éste muere asesinado por Leonard, a continuación cómo éste y Teddy llegan al lugar del asesinato, y en último lugar, cómo Leonard sale de la habitación y llega a la recepción del motel donde se encontrará con Teddy.

Ahora bien, la transición de un fragmento a otro, es decir el paso de E3 a E2, no se realiza en continuidad, sino que entre ambos se intercala un fragmento procedente de otra línea temporal. Esta segunda línea, mucho más intimista, es expresada en blanco y negro, a diferencia de la otra que es expresada en color, y tiene como función narrar el trágico pasado de Leonard, así como desarrollar el período temporal anterior al asesinato de Jimmy. Así, esta nueva temporalidad recoge a Leonard, en una habitación cualquiera de un motel cualquiera de un día cualquiera, investigando la identidad del nuevo John G. (en este caso Jimmy), y lo conduce finalmente hasta su asesinato. A diferencia de la anterior, esta línea temporal no navega hacia atrás sino que lo hace hacia delante, por lo que la colisión entre ambas es inevitable. Este encontronazo se produce justo en el momento en el que Leonard le hace una foto a Jimmy, que se encuentra tirado en el suelo muerto. En este preciso instante, las imágenes en blanco y negro, que protagonizan la narración en ese momento, ceden su protagonismo a la secuencia de color con la que el relato finalmente será concluido.

Así, si se considera que A y B son dos secuencias previas al asesinato de Jimmy, que anteriormente ha sido nombrado con la letra C, el desarrollo de esta segunda línea temporal en el relato se resuelve de la siguiente manera: A1, A2, A3; B1, B2, B3; C1, C2,

C3. Y como se ha dicho, ambas líneas son narradas en el relato de forma entrecruzada, por lo que la estructura resultante es la que sigue: E3, A1, E2, A2, E1, A3, D3, B1, D2, B2, D1, B3, C1, C2, C3. Como se puede apreciar, la primera línea temporal es narrada hacia atrás, mientras que la segunda se hace hacia delante, por lo que finalmente, como ya se sabe, acabarán convergiendo, siendo el asesinato de Jimmy (C), la secuencia elegida para tal fin.

4

EL PUNTO DE VISTA Y LA VOZ NARRATIVA

4.1. Diferencias y relaciones entre el modo y la voz

En términos generales, para Branigan (1992: 76), la "narración es una regulación y distribución de conocimiento", por tanto, una de las tareas del autor consiste en la ordenación de los contenidos de la historia en el relato. Esta organización implica dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿a través de quién? la información deberá ser entregada al espectador. Estas cuestiones se hacen eco de lo que Zunzunegui (1992: 187) denomina como "los problemas de la modalización o regulación de la información narrativa". Así, los asuntos relativos a los diversos procedimientos de regulación de la información son reagrupados por Genette (1998) bajo la categoría del modo narrativo. Por consiguiente, en este capítulo el interés se centra en analizar las diferentes formas que la narración puede articular para distribuir la información de la historia en el relato. Según la estrategia elegida se provocará un tipo de efecto u otro en el espectador, ahora bien, siempre en la medida de lo posible se deberá articular la información de tal forma que la historia sea entendible y le resulte de interés al espectador.

Por su parte, Genette (1989: 241-242) relaciona principalmente la categoría modo narrativo con el requerimiento de dar respuesta a la pregunta "¿cuál es el personaje cuyo punto de vista orienta la perspectiva narrativa?". Por lo que una de las tareas que se antojan primordiales en esta categoría es la de determinar en cada momento a través de quién serán narrados los contenidos de la historia. Así pues, Genette asocia el modo a todo aquello relacionado con el punto de vista o la visión del personaje, diferenciándolo de otra categoría a la que denomina voz narrativa. Es territorio de esta segunda categoría la figura del narrador, otro de los recursos, como ya se ha visto, con los que el autor puede contar a la hora de transmitir los contenidos de la historia. Esta distinción nos acerca de nuevo a la ya propuesta en el capítulo primero, entre mimesis y diégesis. Es decir, entre la opción de narrar la historia únicamente a través de las acciones de los personajes o de hacer uso de una instancia discursiva como el narrador. Se trata de dos agentes diferentes ubicados en diferentes niveles: mientras uno actúa, el otro narra lo que éste hace; mientras uno es el protagonista de los sucesos, el otro es el responsable de su narración; mientras uno forma parte de la historia como personaje, por tanto, es el yo narrado, el yo de la historia, el otro lo es del discurso, siendo el yo narrante o el yo del discurso.

Ahora bien, como se verá a continuación, ambas figuras pueden coincidir en una única, es decir, el personaje, además de formar parte de la historia como existente, también puede asumir la función de narrador, no del discurso principal, pero sí de un relato de segundo nivel que se inscribe dentro de éste. Sin embargo, aun en el caso de que el personaje cuente su propia historia y, por tanto, sea la misma persona, ambas figuras no deben ser confundidas. Como ya se ha dicho, las funciones que cada uno desempeñan son diferentes, mientras uno es el sujeto de las acciones, pertenece a la historia, el otro es el sujeto de la enunciación, por tanto, pertenece al discurso.

Además, aunque el personaje narre sus propias acciones, el resultado de tal proceso, el relato, puede no coincidir con lo sucedido, la historia. Esto puede ser debido a diferentes razones: por un lado, ambos momentos, el de la acción y el de la narración, no coinciden temporalmente, ya que el primero es anterior al segundo e incluso entre los dos puede mediar un largo período de tiempo, lo que puede incitar que el recuerdo sea impreciso. Así mismo, este período temporal puede inducir un cambio en el personaje, éste puede haber madurado, como se vio en el capítulo anterior, provocando que las cosas se vean de diferente forma. Incluso el estado emocional en el momento de la acción y de la narración pueden ser diferentes, lo que motiva que el personaje pueda recordar lo sucedido de forma muy distinta a como lo vivió. Rimmon-Kenan (1983: 73) ofrece un ejemplo que puede ser muy ilustrativo de esta idea: Pip, el protagonista de la obra escrita por Dickens, *Grandes esperanzas* (1860-1861), narra de adulto sus peripecias de niño. En este caso el narrador es Pip adulto, mientras que el personaje, en quien se localiza la atención, es Pip niño. Y por otro lado, como se verá más adelante, otra de las razones que pueden hacer que lo narrado no coincida exactamente con lo sucedido, es el hecho de que la versión que el personaje ofrece, especialmente cuando éste cuenta su propia historia, puede ser intencionadamente tergiversada con la intención de obtener algún tipo de beneficio.

De esta forma, el autor dispone de dos recursos para organizar los contenidos de la historia: por un lado, la representación de las acciones a través del punto de vista de un personaje y, por otro lado, la voz de un narrador que las enuncie. Obviamente, ambos recursos se pueden combinar, como ya se vio en el primer capítulo, articulando una estrategia mixta a mitad de camino entre la mimesis y la diégesis. Así, para Dolezel (1967), citado por García (1995: 128-129), "la estructura profunda del texto narrativo puede ser descrita como un encadenamiento (secuencia) y alternancia del discurso del narrador y las acciones de los personajes".

Por su parte, Todorov (1972) reserva el término aspecto para, justamente, hacerse cargo de la relación que se establece entre el personaje y el narrador, aunque, como se verá a continuación, introduce otra acepción para este término. Así, Todorov propone una clasificación de los aspectos del relato tomando como punto de partida la

inicialmente propuesta por Jean Pouillon. Tres diferentes situaciones son propuestas por ambos teóricos:

- El narrador sabe más que el personaje (la visión "por detrás" de Pouillon). En este caso el narrador sabe más de la historia que cualquier otro agente. Como dice Todorov (1972: 178), "ve tanto a través de las paredes de la casa como a través del cráneo de su héroe". Como se verá más tarde, este tipo de narrador es conocido como narrador omnisciente. Y como sigue diciendo Todorov (1972), se trata de la fórmula más habitual en el relato clásico.
- El narrador sabe igual que el personaje (la visión "con" de Pouillon). En este caso, y siguiendo de nuevo a Todorov (1972: 178), "el narrador conoce tanto como los personajes, no puede ofrecernos una explicación de los acontecimientos antes de que los personajes mismos la hayan encontrado". Este tipo de relación, de aspecto, según Todorov es más frecuente en los relatos modernos.
- El narrador sabe menos que el personaje (la visión "desde fuera" de Pouillon). En este tercer caso, y a diferencia de los anteriores, el narrador no tiene acceso al interior del personaje, únicamente se le permite ver sus acciones externas, ya que sólo se le sigue y observa desde fuera. Según Todorov (1972: 179), "el empleo sistemático de este procedimiento sólo se ha dado en el siglo veinte" se refiere por supuesto, al igual que en los casos anteriores, a la narración literaria. Ahora bien, si este tipo de relatos han sido mucho menos frecuentes que los dos anteriores a lo largo de la historia de la literatura, no sucede lo mismo en un contexto audiovisual, constituyendo éstos precisamente la base de los relatos miméticos.

4.2. El punto de vista: la perspectiva narrativa

Tras esta categorización inicial entre el modo y la voz, se continuará la exposición centrándose, en primer lugar, en la categoría del modo narrativo y en concreto en el concepto de punto de vista. Así pues, el foco de atención se centra en decidir a través de qué personaje se va a narrar la historia, es decir, se debe pronunciar desde qué perspectiva narrativa será transmitida la información. Ya que, como dice Rimmon-Kenan (1983), cualquier historia es presentada a través de la mediación de un prisma, perspectiva o ángulo de visión. Según Jost (1995: 138), ya a finales del siglo XIX el escritor Henry James estaba preocupado por estas cuestiones, siendo este aspecto narrativo el que más se ha trabajado a nivel teórico en la literatura del siglo xx.

En el contexto anglo-americano, siguiendo de nuevo a Rimmon-Kenan (1983), se define esta variable en términos generales como punto de vista. Inauguralmente se puede definir este concepto como la posición que un personaje asume con respecto a la

vivencia de un suceso. Y precisamente, desde esa perspectiva o experiencia, es desde donde el suceso es presentado al espectador. Así, y siguiendo a Casetti y Chio (1991: 235), "el punto de vista encarnado en los personajes expresa una perspectiva personal sobre los acontecimientos". O como dice Prósper (1991: 15), "cada personaje mantiene una visión propia y particular sobre los acontecimientos, que le afectan de diversas formas". Mientras que para Chatman (1990: 164-165), "el punto de vista es el lugar físico o la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tienen relación los sucesos narrativos".

Ahora bien, cómo se modula esa perspectiva personal, esa visión propia, esa posición ideológica desde la que el personaje experimenta los sucesos narrativos. La respuesta a esta pregunta debe ser contemplada desde tres esferas distintas que otorguen al término la dimensionalidad adecuada. Estas tres esferas desde las que se puede definir el punto de vista son la dimensión perceptiva, la cognitivo-emotiva y la dimensión ideológica.

- Punto de vista perceptivo. En este primer caso el punto de vista se explica, principalmente, por lo que el personaje ve y/o escucha, como fuente principal a través de la cual éste tiene constancia de lo que sucede en cada momento a su alrededor. Chatman (1990) lo denomina como punto de vista literal, y lo define como lo que se ve a través de los ojos (percepción) de alguien; nombrándolo también como punto de vista perceptivo. Se trata, pues, de una actividad que se mueve en el terreno de las percepciones y las sensaciones. Así, lo que prevalece en esta categoría es la acción externa del personaje.
- Punto de vista cognitivo-emotivo. En esta ocasión se puede traducir por lo que el personaje sabe, piensa o siente acerca de lo que ha sucedido o está sucediendo. Chatman (1990) habla de figurativo y lo asocia a la manera de pensar del personaje, llamándolo punto de vista conceptual. Casetti y Chio (1991) lo asocian a una actividad cognitiva relacionada con el saber. Se trata, pues, de una esfera que se mueve en el terreno de los pensamientos y sentimientos. Por tanto, lo que adquiere relevancia, en este caso, es la acción interna del personaje.
- Punto de vista ideológico. Finalmente, se puede interpretar el punto de vista por la posición ideológica que el personaje mantiene frente a un asunto, situación o tema determinado. Su posición vendrá fijada por su sistema de valores y creencias. Chatman lo nombra punto de vista de interés, mientras que Casetti y Chio subrayan en esta categoría un sentimiento de conveniencia, de beneficio, por parte del personaje, que hará que éste pueda ofrecer una versión sesgada e interesada sobre lo acontecido.

Por otro lado, el término punto de vista, ha tenido muchos competidores, desde los

más lejanos foco narrativo propuesto en 1943 por Cleanth Brooks y Robert Penn Warren, y el término francés, "visión", introducido en 1946 por Jean Pouillon, hasta los más actuales "perspectiva narrativa", "ángulo de visión", pasando por el "aspecto" propuesto por Todorov. Todos ellos, exceptuando el primero, como se puede apreciar, presentan un sesgo notable hacia la consideración del punto de vista únicamente desde la esfera perceptiva, obviando las otras dos dimensiones anteriormente definidas. Esta idea queda mucho más clara si se tiene en cuenta, por un lado, que Todorov destacó, entre las diferentes acepciones que podía tener el término "aspecto", su sentido más etimológico asociándolo al concepto de "mirada" y, por otro lado, si se tiene en cuenta que la "perspectiva" procede de la palabra italiana prospectiva, que significa "ver a través".

4.2.1. Focalización y ocularización

Precisamente, Genette (1989: 244) introduce el término "focalización" en un afán por querer evitar esta consideración tan restrictiva. Como él dice, se trata de un término más abstracto, pero que por contrapartida resulta mucho más próximo al inaugural, "foco narrativo", propuesto por Brooks y Warren; concepto éste que a simple vista parece recoger mejor el carácter tridimensional del término punto de vista. Así pues, y según Rimmon-Kenan (1983), Genette introduce la localización con la intención de ir más allá del nivel visual-auditivo, añadiendo las dimensiones cognitivo-emocionales e ideológicas.

Si justamente con el término localización se buscaba ampliar el punto de vista más allá de su significado puramente perceptivo, diferentes teóricos, a la cabeza de los cuales se encuentra Jost, defienden que si esto es conveniente para el lenguaje literario deja de serlo para un contexto audiovisual. Así, Jost (1995: 139) lo ve de la siguiente forma: "si esta confusión entre saber y ver, reunidos bajo el mismo término de localización, puede parecer legítima tratándose de la novela [...], en cuanto intentamos reflexionar sobre la representación del punto de vista en un arte visual como el cine se convierte en un obstáculo". Es por ello que Jost (1983) introduce el término "ocularización" para separar lo cognitivo de lo visual, proponiendo además la "auricularización" para referirse al punto de vista sonoro. Por consiguiente, para Jost, la respuesta a la pregunta ¿qué ve o qué escucha el personaje? es propiedad de la "ocularización" y la "auricularización" respectivamente, mientras que la cuestión ¿qué sabe el personaje? es territorio de la "localización". En la misma dirección opinan Aumont y Marie (1990: 151), quienes consideran que la primera pregunta, ¿qué ve y escucha el personaje?, que en el relato literario no es, en general, más que un corolario de la segunda, ¿qué sabe?, en el cine se convierte, por el contrario, en algo esencial.

Quizá no sea tan necesario dedicar tantos esfuerzos en distinguir las diferentes dimensiones del término punto de vista según el medio de expresión. Y tal vez sea más interesante ser consciente de su complejidad y hacer uso de sus diferentes acepciones

según el tipo de actividad (perceptiva, cognitiva e ideológica), que desarrolla el personaje en cada momento. Así, el autor se deberá formular a lo largo del período creativo preguntas como ¿qué ve y escucha el personaje?, ¿qué sabe?, ¿qué siente? ¿qué imagina?, ¿qué sueña?, ¿qué opina?, prevaleciendo un tipo de preguntas sobre otras dependiendo del tipo de narración que éste quiera desplegar. Así, como se verá más adelante, si el autor está interesado en seguir únicamente al personaje desde fuera, la pregunta a la que deberá dar respuesta es a la primera, ya que su propuesta se reduce a un acercamiento objetivo al personaje con la intención de mostrar exclusivamente su mundo exterior. Si por el contrario, lo que pretende es adentrarse en el mundo interior del personaje, desvelando sus pensamientos, sueños, ilusiones, creencias, intereses, lo más adecuado será dar respuestas a las otras preguntas, proponiendo de esta forma una narración más subjetiva, por tanto y a diferencia de la anterior, más centrada en la acción interna del personaje.

En definitiva, y quizá desde una perspectiva excesivamente pragmática, lo que interesa es que un solo término sea el responsable de articular todas estas cuestiones y que la diferenciación se centre más bien en el tipo de narración que el autor quiera desarrollar. El término seleccionado para tal fin es el de punto de vista, siempre y cuando su significado no se reduzca a su carácter estrictamente perceptivo y se tengan en cuenta las otras dos acepciones descritas. Esta elección se justifica por dos motivos: en primer lugar, este término es el más conocido y extendido dentro de la práctica audiovisual y, en segundo lugar, se pretende evitar el exceso de terminología propuesta por los diferentes autores, que en lugar de esclarecer más bien puede enturbiar la práctica narrativa.

4.2.2. Profundidad de la narración: objetividad y subjetividad

Como se ha comentado en diferentes momentos, el autor puede elegir básicamente entre dos posibles modos de narración: por una parte, una forma de narrar en la que se prevalezca estrictamente el punto de vista objetivo y, por otra, un modo de narración en el que todo el relato se justifique desde el interior del personaje, desarrollando por tanto el punto de vista subjetivo. Bordwell (1995: 76-78) se hace cargo de esta distinción a través del concepto de profundidad de la narración, definiéndolo como sigue: "nos estamos refiriendo a la profundidad con la que el argumento se sumerge en los estados psicológicos de un personaje". Rimmon-Kenan (1983: 74-85) prefiere utilizar posición relativa a la historia para hacerse eco de esta diferenciación. Por su parte, Genette emplea focalización externa para referirse al "punto de vista objetivo", que podría coincidir con la "visión desde fuera" según Pouillon, mientras que utiliza focalización interna para referirse al "punto de vista subjetivo", es decir, a la "visión con" según la clasificación propuesta por Pouillon. Así mismo, la tercera categoría definida por este último, "visión por detrás", podría ser considerada como una estrategia mixta, a través de

la cual la narración puede ofrecer tanto una visión objetiva, del exterior del personaje, como subjetiva, es decir, de su interior. Esta última categoría coincide con la focalización cero propuesta por Genette.

Así pues, y siguiendo de nuevo a Bordwell (1996: 58), "una narración puede presentar la totalidad de la vida mental de un personaje, consciente o inconscientemente; puede limitarse a la experiencia óptica o auditiva del personaje; puede renunciar a todo excepto a las indicaciones conductistas de estados psicológicos; puede incluso minimizar éstos". Es decir, la narración puede deslizarse en un continuo que vaya desde un extremo en el que se proponga desvelar el mundo interior del personaje, pase por una situación intermedia en la que la mirada del personaje pueda ser comentada por éste y finalice en una propuesta donde la perspectiva se defina únicamente a través de su mirada o donde tal identificación incluso no se contemple, proponiéndose en este último caso, un seguimiento del personaje completamente desde fuera como si la cámara únicamente pudiera ser testigo de lo que éste hace y no de lo que piensa o sienta.

Según Genette (1989: 207, 245), Dashiell Hammett popularizó, entre las dos guerras, un tipo de literatura que tenía como centro de interés fundamentalmente el mundo exterior del personaje: "El héroe actúa ante nosotros sin que en ningún momento se nos permita conocer sus pensamientos ni sus sentimientos". Otro escritor del siglo xx que también puede ser representativo de esta literatura que se centra en las acciones externas de los personajes, huyendo de cualquier insinuación a su vida interior, es el estadounidense Hemingway, especialmente en su obra breve *Los asesinos*, como ya se ha comentado en reiteradas ocasiones. Tal vez los predecesores de este tipo de literatura, donde predomina la localización externa, sea la corriente realista y naturalista del siglo xix, encabezada por Flaubert, Zola y Maupassant. Según Lukács (1970: 16) estos novelistas retratan a personajes que son meros espectadores de los acontecimientos y, como consecuencia, éstos pasan a ser para el lector meros cuadros vivos. Así, tanto el personaje como el espectador se convierten en simples observadores de los sucesos.

4.2.3. Alcance de la narración: limitado e ilimitado

Por otra parte, Bordwell (1995: 76-77) introduce la variable alcance de la narración para definir el grado de conocimiento que un personaje tiene de la historia. En este contexto el autor puede elegir entre restringir todo el conocimiento a un único personaje o no centrarse en ninguno de ellos y proponer una narración no localizada. Este segundo caso es definido por Bordwell como narración ilimitada, por Genette como focalización cero y por Pouillon como visión por detrás. Se trata de una estrategia donde la narración no sigue a un único personaje, y por tanto no ofrece sólo lo que éste sabe, sino que la narración, al no estar restringida a ningún punto de vista, le puede ofrecer al espectador cualquier tipo de información sobre la historia. Como dice Chatman (1990: 170), "puede

transcurrir toda la película en la más pura objetividad visual, sin que la cámara se identifique en absoluto con ningún personaje". Para Jost (1995: 143-144) este tipo de planos son un ejemplo de lo que el llama ocularización cero, asociándolos a lo que en el contexto anglosajón se conoce como *nobody's shot*, es decir, ningún personaje es el responsable del plano.

Habitualmente, para llevar a cabo esta estrategia se hace uso de un narrador omnisciente, es decir, de un narrador que lo conoce todo acerca de la historia y que, además, tiene la capacidad de poder estar en todas las partes, por tanto, también se le puede definir como omnipresente. Así pues, se trata de un narrador que puede ofrecer tanto una visión simultánea de lo que sucede en diferentes lugares en el presente narrativo, como una visión panorámica de lo que ha sucedido en el pasado o puede suceder en el futuro. Así, este narrador se convierte en el máximo responsable de la comunicación de los contenidos de la historia, en un contexto en el que no prevalece el punto de vista de ningún personaje. Este tipo de narración extremadamente comunicativa también se conoce como *espectatorial*. Este tipo de narrador no sólo es el responsable de la narración de los sucesos externos, sino que también, y como dice Todorov (1972), lo puede ser de los deseos secretos y de los pensamientos del personaje, ya que este narrador omnisciente, además de poder ser testigo de lo que sucede en cualquier espacio y tiempo, también tiene el privilegio de poder adentrarse en el interior del personaje. Así pues, este narrador puede transmitir al espectador tanto lo que se ve desde el exterior como lo que el personaje oculta en su interior, y además esto lo puede hacer de cualquier personaje de la historia.

Por el contrario, cuando la narración se restringe a un único punto de vista, Bordwell (1995) lo define como *narración limitada*. En este caso todo lo que se le cuenta al espectador está filtrado a través de la perspectiva narrativa de un personaje. Se trata, por tanto, de un relato localizado donde el espectador únicamente sabrá lo que el personaje sepa y le quiera contar. Ahora bien, esta limitación puede ser permanente a lo largo del relato o puede ser compartida con otros personajes. En el primer caso se trata de una estrategia que sigue el punto de vista fijo, mientras que en el segundo la estrategia que predomina es la del punto de vista variable. Ya que, como dice Genette (1989: 246), "el criterio de localización no se mantiene necesariamente constante en toda la duración del relato [...], así pues la fórmula de localización no se aplica siempre a una obra entera, sino más bien a un segmento narrativo determinado". Rimmon-Kenan (1983) introduce el concepto de *grado de persistencia*, para hacerse eco de esta doble posibilidad: *localización centrada en un único personaje* o *localización variable*.

Para concluir este apartado, y a modo de resumen del mismo, se introduce una cita de Genette (1998: 46), que resulta extremadamente interesante por su capacidad de síntesis: "La principal ventaja de la localización consistía en aproximar y situar en un

sistema nociones clásicas como relato con narrador omnisciente o visión por detrás (focalización cero); relato con punto de vista, con reflector, con omnisciencia selectiva, con restricción de campo, visión con (focalización interna); o técnica objetiva, conductista, visión desde fuera (focalización externa)".

4.3. La voz del narrador y su oyente el narratario

Es el momento de definir las diferentes voces que pueden ser articuladas para narrar una historia. Así, a continuación, se hablará de las tipologías de narradores que el autor puede orquestar en el proceso enunciativo del relato. Consecuentemente no sólo se hablará de quien emite el enunciado sino también de quien lo recibe, es decir, del narratario, clasificándolo igualmente en categorías. Para Genette (1989) la voz narrativa se puede definir según tres variables: su nivel narrativo, la persona y el tiempo. Por lo que respecta a su nivel narrativo se puede diferenciar entre narradores extradiegéticos e intradieгéticos. En cuanto a la persona, dos son las reservadas para el narrador, yo y él, dejando el pronombre tú para el narratario. Por lo que respecta al tiempo, el narrador habitualmente utilizará el pasado, ya que fundamentalmente su narración tiene como fuente los sucesos ya acontecidos, ahora bien, como más tarde se verá, el narrador también puede hacer comentarios en presente acerca de las acciones del personaje, así como anticipar sucesos que están por venir, utilizando para ello el tiempo futuro.

Además de las variables propuestas por Genette, se puede añadir una cuarta variable para, igualmente, categorizar a los narradores. Esta variable se define por la relación que mantiene el narrador con la historia narrada por él. Así, se puede distinguir entre dos tipos de narradores: homodieгético y heterodieгético. Tanto esta variable como las propuestas por Genette serán el objeto de estudio en este apartado dedicado a la voz narrativa.

4.3.1. Nivel narrativo: extradiegético e intradieгético

Chatman (1990) diferencia entre narradores no representados y representados. Los primeros, como su nombre indica, no aparecen representados en la historia, en ningún momento del relato el espectador ve cómo estos agentes llevan a cabo su función enunciativa. Por el contrario, el segundo caso recoge aquellos ejemplos en los que el espectador puede ver, aunque se reduzca a una única secuencia, cómo el narrador formula su discurso. A los narradores no representados Genette los denomina narradores extradiegéticos, es decir, como ya se expuso, no pertenecen al universo dieгético, mientras que los narradores representados son denominados como narradores intradieгéticos, es decir, forman parte de la diégesis de la historia, por lo que se convierten directamente en personajes. Así pues, un narrador intradieгético siempre es fiel reflejo de la figura narrativa que se conoce con el nombre de personaje-narrador.

Según Bordwell (1996: 61), "si se presenta a un personaje narrando acciones de la historia de alguna forma [...] la película posee un personaje-narrador". La variable que, según Genette (1989), regula la relación entre estos dos tipos de narradores, extradiegéticos e intradieгéticos, es el nivel narrativo, como se ha comentado.

En la literatura, como ya se vio en el primer capítulo, resulta imposible prescindir de la figura del narrador, incluso en aquellos casos en los que se busca encarecidamente prescindir de su función. Este narrador es el responsable del discurso principal, de la narración en primer grado, por tanto, ocupa una posición de primer nivel narrativo. Esta posición privilegiada es siempre desplegada en el medio literario por el narrador extradiegético. Si además la obra literaria cuenta con narradores intradieгéticos, es decir, con personajes que además hacen funciones de narrador en la diégesis, personaje-narrador, éstos siempre serán los responsables de una narración de segundo grado. Así es como lo describe Rimmon-Kenan (1983: 94-95), "si el narrador es también un personaje de la diégesis, en la narración principal enunciada por el narrador extradiegético, por tanto se encuentra en el segundo nivel, llamado narrador intradieгético".

A su vez, Genette (1998: 58) ofrece un ejemplo muy ilustrativo de los diferentes niveles narrativos que los narradores pueden asumir en un texto, se basa para ello en la obra literaria de *Las mil y una noches*: "un narrador (y no personaje, porque entonces no tendría ningún sentido) extradiegético A (digamos, el narrador primario de *Las mil y una noches*) emitiría una burbuja, relato primario con su diégesis en la que se hallaría un personaje (intra)dieгético B (Scherezade) que, a su vez, podría convertirse en narrador, siempre intradieгético, de un relato metadieгético en el que figuraría un personaje metadieгético C (Simbad)". En este caso Scherezade, personaje de la historia principal, asume también funciones de narradora, intradieгética, de relatos de segundo grado, metadieгéticos según Genette, que están insertados dentro del relato principal.

Ahora bien, podemos plantear qué sucede en un contexto audiovisual en el que, como se dijo en el primer capítulo, no se requiere de la presencia del narrador extradiegético como instancia responsable del discurso principal. ¿Esta responsabilidad puede ser asumida por un narrador intradieгético o, por el contrario, esta tarea, al igual que sucede en el medio literario, en ninguno de los casos puede ser asumida por este tipo de narrador perteneciente a la diégesis? Por ejemplo, un relato audiovisual, donde no aparece la figura del narrador extradiegético, da comienzo su trayecto presentando a un personaje que inicia de inmediato su narración, sus palabras dan paso a las imágenes que serán las encargadas de representar los contenidos de la historia y que ocuparán prácticamente toda la duración del relato. Éste concluirá escenificando de nuevo al personaje, esta vez para que concluya su narración. Se trata, pues, de un narrador que ni está subordinado a un narrador extradiegético, ni tampoco su relato se percibe como una historia insertada dentro de la principal, sino que más bien la suya, su narración, da cuenta de

prácticamente toda la historia que se narra en el relato principal. Incluso en esta situación tan extrema, la respuesta a la pregunta anteriormente formulada debe ser negativa. Así pues, en ninguno de los casos, se debe considerar a un narrador intradiegético como el responsable del discurso principal, ya que su condición de personaje en la historia por éste narrado así se lo impide.

Por consiguiente, se trata de un personaje que pertenece a la diégesis y que desde la misma ejerce funciones de narrador de un discurso subordinado al principal. El autor implícito es el responsable de este discurso principal cuando no se articula la figura del narrador extradiegético o que, como se vio en el primer capítulo, es la representación abstracta en el texto de la figura del autor real. Por tanto, los actos de habla de ambos, del narrador intradiegético y del narrador extradiegético, son diferentes, según dice Chatman (1990: 177), "los actos de habla de los personajes difieren lógicamente de los de los narradores. Aun cuando un personaje cuenta una historia dentro de la historia principal, sus actos de habla están en la historia y no en el discurso principal".

En 1944 Billy Wilder dirige una de sus mejores películas, *Perdición*, basada en un caso real y cuya historia había sido previamente narrada por James M. Cain en una novela titulada *Doble identidad*. Wilder en este filme delega en un narrador intradiegético para que le cuente al espectador en primera persona su propia historia. Este narrador, Walter Neff (Fred MacMurray), es el protagonista de la historia que él mismo cuenta, se trata, por tanto, de un personaje-narrador. La película comienza con la llegada de Neff, un agente de seguros, a su oficina. Es de noche y ningún trabajador se encuentra en la misma. Una vez en su despacho, maltrecho y herido, comienza su confesión. A través de una grabadora, y siguiendo un procedimiento de la empresa donde los empleados se graban entre ellos notas internas, le contará a Barton Keyes (Edward G. Robinson), el jefe de siniestros, y a la postre al espectador toda la verdad sobre el caso que él amargamente ha protagonizado. Precisamente, la confesión del personaje a través de este procedimiento de trabajo es el pretexto que utiliza Wilder para justificar diegéticamente que el personaje narre lo acontecido.

Tras unas breves reflexiones acerca de lo sucedido, éste comienza su historia de la siguiente forma: "Todo empezó en el mes de mayo...". Estas palabras motivan la aparición de las primeras imágenes fruto del recuerdo del protagonista. Un coche, de inmediato el espectador sabrá que es el de Neff, se acerca a una casa señorial en la ciudad de Los Ángeles. La voz de Neff que continúa en off, se superpone a las imágenes, ya fruto de su recuerdo, que muestran cómo éste se acerca a la puerta principal de la casa. Su llamada al timbre interrumpe su narración e introduce al espectador de lleno en la acción representada. Más tarde, la voz en off volverá a aparecer aprovechando las secuencias de transición, así como la narración volverá al despacho de Neff para ver cómo éste sigue con su relato. Finalmente, la llegada

inesperada de Keyes interrumpirá definitivamente la narración de Neff y motivará el desenlace de la historia protagonizada y narrada por él mismo. Así, Neff es un ejemplo perfecto de narrador intradiegético, cuyo relato de segundo nivel, como se ha comentado anteriormente, representa prácticamente la totalidad del discurso principal.

Unos años más tarde, Billy Wilder en *El crepúsculo de los dioses* (1950) de nuevo hizo uso de la figura del narrador para contar la historia de su protagonista, Joe C. Gills (William Holden), un guionista con poco éxito. Al igual que Neff, es Joe el encargado de narrar su propia historia. Por tanto, como se verá a continuación, ambos representan la figura del narrador homodiegético. Ahora bien, la forma en que cada narrador cumple con su función es diferente en cada caso. Esta diferencia se centra fundamentalmente en que si, como se ha visto, Neff es representado en la diégesis como narrador, no sucede lo mismo con el caso de Joe. Éste no pertenece como narrador a ninguna diégesis, su papel como tal está reservado al discurso principal. Así, en ningún momento aparece representado en la diégesis narrando su historia a cualquier personaje-narratario. Por tanto, se considera a Joe como un narrador extradiegético, a diferencia de Neff, que ha sido definido como intradiegético.

Si en el caso de *Perdición*, como se ha visto, Wilder necesita justificar diegéticamente la función del narrador, en este último caso prescinde de esta obligación y lo articula directamente en el discurso principal. Este narrador comienza a hablar con las primeras imágenes, y superponiéndose a éstas de inmediato cumplirá con su función de explicarle al espectador lo que está sucediendo y, por supuesto, lo que ha sucedido. Se trata de un narrador que parece saberlo todo sobre la historia, y que además, como él mismo se define, es la persona indicada para hacerlo. Esta explicación inicial, quizá innecesaria, indica que la narración de alguna forma quiere justificar que la versión más ajustada a lo sucedido, sin duda alguna, será la que ofrezca este narrador extradiegético. Incluso él mismo será quien se lo advierta al espectador. Así, le dice a éste que su versión es la más cercana a la verdad, absolutamente alejada de la versión desvirtuada y exagerada que posteriormente ofrecerán las columnas de los periódicos más sensacionalistas.

Además, el hecho de que el narrador comience su relato en tercera persona es un indicador más de la voluntad de la narración por dotar de objetividad su testimonio. Como se ha visto anteriormente cuando se ha hablado del punto de vista ideológico, y como también se verá más adelante, la narración en primera persona, es decir, la narración que el propio protagonista hace de su historia, puede resultar excesivamente partidista ya que el personaje se ve directamente envuelto en los acontecimientos que él mismo narra. Así, la narración, para evitar que el espectador caiga en la tentación de pensar que la versión ofrecida pueda estar intencionadamente manipulada, propone un narrador que, haciendo uso de la tercera persona, dé una sensación de máxima ecuanimidad. Sin embargo, y pasado este momento inicial donde son generadas las

primeras impresiones, la narración le mostrará al espectador la verdadera cara de este narrador. Así, la tercera persona dejará paso a la primera y destaparán la verdadera cualidad que lo define, que no es otra que la de ser el protagonista de la historia que él mismo enuncia. Como se verá más tarde, este proceso de cambio de la persona es definido por Genette (1998) como transvocalización.

Por otra parte, todo narrador se dirige a alguien, que es quien recibe el mensaje narrativo. Esta figura, como se dijo en el primer capítulo, se conoce con el nombre de narratario. En el caso de Neff, su narratario es otro personaje de la diégesis, Keyes, el destinatario de la confesión del primero. Por tanto, se trata de un narratario intradiegético, ya que aparece representado como tal, como narratario en la diégesis. Aunque Keyes inicialmente no está presente cuando Neff comienza su narración, ya que, como se ha dicho, éste la lleva a cabo sólo en su despacho delante de una grabadora, el destinatario de esa nota interna es sin duda alguna Keyes. Neff se encarga de presentarlo, así como de dirigir su discurso hacia su figura. En numerosas ocasiones lo requiere, bien utilizando su nombre o bien a través del pronombre de segunda persona. Por ejemplo, en una secuencia en la que Neff conduce su coche de camino a la oficina, su voz en off narra lo siguiente: "Quizá tú lo hubieses sabido en cuanto ella mencionó el seguro de accidentes, Keyes, pero yo no... estaba muy contento". Estas marcas en la enunciación, estos deícticos, se encargan, sin duda alguna, de evidenciar la presencia del narratario aunque no esté presente físicamente durante el proceso enunciativo.

No obstante, en el caso de *Perdición*, la ausencia inicial del narratario durante el discurso es reparada a la finalización del mismo, cuando Keyes interrumpe la narración de Neff y le informa de que ha estado escuchándole durante un buen rato detrás de la puerta. Su presencia era desconocida tanto para el personaje como para el espectador, sorprendiéndose ambos de la presencia inesperada del primero. Esta igualdad de conocimiento entre Neff y el espectador no es de extrañar ya que *Perdición* es un claro ejemplo de una narración que localiza toda su atención en un solo personaje, focalización fija, y además pretende desvelar su interior, proponiendo, así mismo, una estrategia en la que predomina la focalización interna.

A diferencia del narrador intradiegético que se dirige a un personaje de la diégesis, el narrador extradiegético, como por ejemplo el narrador de *El crepúsculo de los dioses*, no puede hacer lo mismo, ya que por definición no pertenece como tal a ninguna diégesis. Por consiguiente, ¿a quién se dirige el narrador extradiegético?, inicialmente no puede haber otra respuesta a esta pregunta que la de una instancia igualmente extradiegética. Ahora bien, ¿cuál es esa instancia?, la respuesta se encuentra en la figura que se definió en el primer capítulo como lector implícito, y que en este capítulo también ha sido citada. Genette (1989: 313) lo expresa de la siguiente forma: "El narrador extradiegético sólo puede dirigirse a un narratario extradiegético, que en este caso se confunde con el lector

virtual y con el cual puede identificarse cada lector real".

Así, el narratario, al igual que el narrador, puede definirse como intradiegético o extradiegético según su pertenencia a la diégesis. Ahora bien, en ambos casos se trata de narratarios incrustados en el relato, el primero formando parte de la historia mientras que el segundo del discurso. No obstante, se puede dar un caso donde el narrador busque a su destinatario más allá del relato, fuera del mismo, es decir, la interpelación directa con el lector real. En la medida en que el espectador sea requerido de forma explícita como narratario, más autoconsciente resultará para él el discurso narrativo. Por consiguiente, se trata de una llamada que hace el narrador o el personaje al espectador, figura transtextual, con la intención de evidenciar su participación en el proceso enunciativo, como ya se vio en el primer capítulo.

- El narrador intradiegético, de relatos incrustados en el discurso principal

Así pues, y tras lo dicho, el narrador intradiegético es el responsable de la narración de relatos de segundo grado insertados en el discurso principal. Estos relatos son llamados por Genette (1998) metadieгéticos, Chatman (1990) habla de autoincrustación, Bal (1985) los denomina hiporrelato, por su parte, Rimmon-Kenan (1983) los describe como de nivel hipodieгético y, finalmente, Gaudreault y Jost (1995) los definen como subrelatos. Independientemente del nombre que se utilice para referirse a estos relatos de segundo orden articulados por el narrador intradieгético, para Genette (1989: 287) se remontan "a los orígenes mismos de la narración épica, ya que los cantos IX a XII de la Odisea están dedicados al relato que Ulises hace ante la asamblea de los feacios. Por mediación de Virgilio, Ariosto y Tasso, ese procedimiento entra en la tradición novelesca de la época barroca, y una obra como la *Astrée*, por ejemplo, se compone en su mayor parte de relatos apartados por tal o cual personaje".

El relato incrustado, como no podía ser de otra forma, mantiene relaciones con el relato que lo alberga. Inicialmente Genette (1989) propuso tres tipos que posteriormente amplió a seis tras revisar la clasificación propuesta por Barth (1981). A continuación se presenta la clasificación reformulada por Genette (1998), que incluye las aportaciones realizadas por este último. Además esta clasificación está complementada con las aportaciones que hace Rimmon-Kenan (1983). Así, las relaciones que mantienen el relato de segundo nivel con el relato principal según estos autores son las siguientes:

1. Función explicativa. Esta función coincide plenamente con la causalidad directa, la primera de las tres categorías propuesta inicialmente por Genette. Como su nombre indica, una de las funciones de un relato metadieгético es la de explicar cualquier causa pendiente en la historia u ofrecer cualquier tipo de información acerca de sus contenidos. Este tipo de relato está claramente al servicio del

discurso principal formando parte de su línea causal, respondiendo a cualquier pregunta formulada o suspendida en el anterior. Incluso, como se vio anteriormente, puede suponer la mayor parte del discurso principal. Se trata, siguiendo a Genette, de una analepsis metadieética, es decir, de un flashback justificado por la narración de un personaje en la diégesis.

2. Función premonitoria. Esta categoría no estaba ni en la propuesta inicial de Genette ni en la de Barth, es añadida por el primero en su reformulación. En este caso, el autor puede hacer uso de este recurso no para explicar las causas pendientes, sino para anticipar futuras consecuencias o sucesos en la historia principal. A esta categoría pertenecen todos los sueños premonitorios de los personajes y los relatos proféticos como, por ejemplo, los enunciados por el Oráculo de Edipo o los formulados por las brujas de Macbeth. En este caso, y siguiendo de nuevo a Genette, se trata de una prolepsis metadieética, es decir, de un flashforward narrado por un personaje.
3. Función temática pura. Esta función es la reformulación de la primera parte de la segunda categoría inicialmente propuesta por Genette. En este caso, el autor puede hacer uso del relato metadieético para establecer una comparación temática entre éste y el relato principal. Se trata, pues, de proponer una comparación, bien por contraste bien por semejanza, entre ambos relatos. En este caso no existe ningún tipo de continuidad espacio-temporal ni causal entre los dos, únicamente la relación se establece en el terreno de las ideas que el autor quiera abordar en su historia.
4. Función persuasiva. En este caso esta función redefine la segunda parte de la segunda categoría propuesta inicialmente por Genette, así como la tercera categoría propuesta por Barth. Este tipo de función ofrece la posibilidad de que el relato metadieético influya en el personaje-narratario que lo escucha. Así, la historia narrada en el relato secundario tiene consecuencias en la historia principal, a través de las posibles influencias que ejerza sobre el narratario.
5. Función distractiva. Esta función recoge la primera categoría propuesta por Barth. En este caso no hay ningún tipo de relación entre ambas historias, únicamente en la historia principal se dan las circunstancias oportunas para que un personaje narre una historia como parte de las acciones que éste lleva a cabo como parte de la historia principal. La siguiente situación sería un ejemplo de ello: "Cuéntame una historia mientras esperamos a que cese la lluvia", ejemplo representativo de una situación en la que un personaje, a través de su relato, busca distraer a su auditorio.

6. Función obstructiva. Finalmente, esta función representa la tercera categoría propuesta inicialmente por Genette. Esta función es muy similar a la anterior, al igual que ésta no presenta ningún tipo de relación aparente con la historia principal. Y si en el caso anterior su función era más bien la de distraer a unos potenciales narratarios, en este caso su función se centra en obstruir, retrasar o suspender la resolución de la línea principal, por lo que, igual que sucedía con las funciones de las tramas secundarias, en esta categoría el subrelato desempeña a su vez una función estructural.

Un caso excelente para ejemplificar las distintas funciones que un subrelato puede llevar a cabo dentro del discurso principal son los diferentes relatos narrados por los personajes que protagonizan la primera película dirigida en 1992 por el director americano Quentin Tarantino, *Reservoir Dogs*. Tras el golpe fallido, el Sr. Blanco y el Sr. Naranja, este último herido de bala, llegan desesperados al almacén, lugar previsto de encuentro tras el golpe. A los pocos minutos llega también apresurado el Sr. Rosa. Mientras el Sr. Naranja se desangra en la dependencia principal del almacén, el Sr. Blanco y el Sr. Rosa hablan en una sala adjunta acerca de lo sucedido. Cada uno aporta su particular versión acerca de las posibles causas que hayan motivado el fracaso del golpe. Este proceso especulativo es el pretexto para que el Sr. Rosa comience a narrarle al Sr. Naranja cómo logró escapar de la policía con el botín del atraco. Así, el Sr. Rosa se convierte en un narrador intradieгético que le cuenta, representado a través de un flashback, al Sr. Blanco, narratario intradieгético, una parte de la línea causal de la historia principal, por lo que el subrelato en este caso desempeña una función explicativa.

Por otra parte, tras la violenta secuencia que concluye con la muerte del Sr. Rubio y la confesión del Sr. Naranja, a través de la cual le desvela al policía torturado, y de paso al espectador, su verdadera identidad, que no es otra que la del policía infiltrado causante del chivatazo, la narración hace una pausa, necesaria por otra parte, para explicar cómo el Sr. Naranja logró infiltrarse dentro de la banda. En este caso la mirada retrospectiva no está justificada a través del relato explícito o externo del personaje, sino que, más bien, se puede achacar bien a la enunciación del autor implícito, responsable como ya se ha dicho del discurso principal, o bien al recuerdo interno no verbalizado del Sr. Naranja. Independientemente del origen del flashback, la narración propone un subrelato que, como se verá a continuación, cumple con una función o funciones diferentes a las anteriormente descritas.

Con la intención de favorecer la integración del Sr. Naranja dentro de la banda, su jefe le propone narrar una historia inventada, en la que él supuestamente sea el protagonista. Esta propuesta tiene como objetivo caracterizarlo como un tipo con agallas que sabe cómo salir de situaciones complicadas. Así pues, la narración muestra inicialmente cómo el Sr. Naranja memoriza los detalles de esta historia, como si se tratase

de un actor que va a representar una función. A continuación se le ve ensayando delante de su jefe subido a un escenario improvisado en la calle y, finalmente, se le ve representándola en un local de copas. En este escenario el espectador puede ver cómo el Sr. Naranja hace su función de narrador intradieético delante de tres miembros de la banda, convirtiéndose éstos en su narratorio intradieético. Insertado entre el plano del Sr. Naranja narrando su historia y el consecuente contraplano de los tres personajes escuchándola, el espectador puede ver la representación de la misma. En este caso, este subrelato, más que cumplir una función explicativa, que cumple el conjunto del fragmento retrospectivo en el cual está incrustado, realiza, en primer lugar, una función distractiva, ya que dentro de la historia principal el Sr. Naranja lo que hace es justamente entretener a su público. No obstante, y en segundo lugar, además de cumplir superficialmente con esta función, esta narración de segundo nivel desempeña otra, en este caso, con pretensiones persuasivas, ya que en el fondo la intención de este relato no es otra que la de convencer a estos personajes de que el Sr. Naranja es un tipo de fiar y que está preparado para formar parte de la banda.

Los relatos de segundo nivel, subrelatos, insertados en el discurso principal, pueden ser escenificados sin la necesidad del personaje-narrador que los enuncie. Por ejemplo, como se vio en el primer capítulo cuando se habló de la metalepsis narrativa, los dos relatos procedentes de la imaginación de Woody Allen, tanto el relato literario, *El experimento del profesor Kugelmass* como el cinematográfico *La rosa púrpura de El Cairo*, albergan dentro de la historia principal un relato, en el primer caso una novela y en el segundo una película, donde ambos no precisan de la presencia del narrador para ser representados. En ambos casos, el subrelato insertado dentro del discurso forma parte de la historia principal relacionándose causalmente con la misma.

Si en los dos casos anteriores una novela, *Madame Bobary*, y la proyección de una película son respectivamente la excusa diegética articulada por la narración para que la historia principal en cada caso se relacione con la historia de segundo nivel narrada en cada subrelato, también se puede proponer como pretexto para tal fin una representación teatral insertada en el discurso principal. En los albores del cine ya se dio un ejemplo de ello. En concreto Griffith en 1909 en su filme *A Drunkard's Reformation* narra la historia de una familia amenazada por el alcoholismo del padre. La familia va a ver una obra de teatro donde precisamente se trata este tema, y viendo la obra el padre reconoce sus problemas y finalmente se enmienda. En este caso la función de este subrelato es tanto temática como distractiva, pero, sobre todo, persuasiva. Otro ejemplo de una obra de teatro representada dentro de la historia principal lo constituye la película que en 1961 dirigiera Alain Resnais, *El año pasado en Marienbad*. En este filme la voz del narrador acaba fundiéndose con el texto que un actor está interpretando encima de un escenario. La obra teatral que se está representando es *La casa de Rosmer* (1886), escrita por el dramaturgo y poeta noruego Henrik Ibsen. En este caso la función de este texto, además

de distraer al público que la está presenciando cumple, igualmente, con una función temática.

Por otra parte, puede suceder que un subrelato, a su vez, contenga en su interior otro relato, en este caso se trataría de un relato de tercer nivel. Esta subordinación genera un tipo de estructura que tiene en las muñecas rusas un símil perfecto, es decir, una muñeca más grande contiene a una más pequeña y así sucesivamente. Muñecas dentro de muñecas, historias dentro de historias. La trilogía sobre la vida dirigida por Pasolini en los setenta, que incluye *El decamerón* (1971), *Los cuentos de Canterbury* (1972) y *Las mil y una noches* (1974), puede ser un ejemplo perfecto de este modelo estructural.

4.3.2. Según la relación que tiene el narrador con la historia: homodiegético o heterodiegético

Los narradores pueden ser diferenciados, además de por su nivel narrativo, por su relación con la historia que narran. Si con respecto al nivel narrativo lo importante era diferenciar si el narrador estaba representado o no como tal en la diégesis, ahora lo que interesa es saber si el narrador cuenta una historia en la que él participa como personaje o, por el contrario, él está ausente de la misma. Por lo que, y siguiendo a Genette (1989), se distinguen dos tipos de narradores según su relación con la historia que narran: heterodiegético y homodiegético. El primero, el narrador heterodiegético, se caracteriza por narrar una historia en la que él está ausente de la misma. El segundo, el narrador homodiegético, se caracteriza justamente por lo contrario, por narrar una historia en la que él participa como personaje, y por tanto, la conoce, no a través de otras fuentes, sino porque está directamente vinculado con ella.

A su vez, el narrador homodiegético permite una segunda división, que diferencia la función que como personaje desempeña en la historia por él narrada. Por un lado, éste puede ser el protagonista de la misma, llamándose narrador autodiegético, y, por otro lado, puede ser un personaje secundario que sea observador o testigo de la historia protagonizada por otros personajes. Esta distinción, según Genette (1998), fue introducida por Norman Friedman en 1955 cuando distingue entre el narrador protagonista (héroe) y el narrador testigo. Genette a esta distinción ya antigua añade el término "autodiegético" para referirse al primer caso. Así, para diferenciar ambos tipos de narradores se propone hacer uso de la figura narrador autodiegético, propuesto por Genette, para designar al narrador que participa en la historia como protagonista, mientras que se propone utilizar narrador testigo para referirse a aquel narrador que participa como observador de las acciones de otros personajes. Independientemente de su cualidad, protagonista o testigo de la historia, y siguiendo de nuevo a Friedman, lo más frecuente es que el personaje narre una historia cercana a él y no lo haga de una historia que sólo conoce a través de terceros.

Esta distinción, entre el narrador autodiegético y el narrador testigo, se hace explícita en la película, *Mi desconfiada esposa*, dirigida por Vincent Minelli en 1957. En este filme son los propios personajes, al principio del relato, los que se presentan como protagonistas o como testigos de la historia que a continuación ellos mismos van a narrar. Así, y dirigiéndose al público, Mike Hagen (Gregory Peck) y Marilla Brown Hagen (Lauren Bacall) se disponen a narrar sus respectivas versiones acerca de la historia que ellos protagonizan. Mientras que los tres personajes que los acompañan, una amiga del primero, un amigo de la segunda y el personaje del boxeador, que de forma cómica representará durante una buena parte del relato una barrera infranqueable entre los protagonistas, lo harán en calidad de testigos. Esta película es un ejemplo de lo que anteriormente se ha mencionado. Así, las versiones que sobre lo acontecido son narradas por los dos protagonistas pueden resultar significativamente diferentes y, por tanto alejadas de una realidad objetiva, debido a una manipulación intencionada por parte de éstos. Sin embargo, las versiones de los testigos pueden resultar más objetivas, aunque esto puede también ser relativo, ya que depende de la implicación emocional o moral que cada uno de ellos tenga con respecto a los dos protagonistas.

Por otra parte, el narrador autodiegético puede dejar de serlo momentáneamente para asumir funciones de narrador testigo de las historias de los personajes de su alrededor. Así pues, en cualquier momento del relato, el narrador puede hacer una pausa con respecto a la narración de su propia historia y centrar toda su atención en las acciones de los personajes cercanos a él, narrándolas como testigo de las mismas. Como dice Genette (1998:70), "la novela en primera persona, como autobiográfica ficticia, es casi siempre una novela de iniciación y esa iniciación consiste esencialmente, con frecuencia, en mirar y escuchar, o en curar sus heridas".

Por ejemplo, Chow (Tony Leung), el protagonista de *2046*, película dirigida por Wong Kar-wai en 2004, no sólo narra en primera persona su propia historia, sino que también lo hace, en este caso en tercera, de los personajes que viven a su alrededor. Por ejemplo, Chow es el responsable de narrar, como testigo, la historia de amor que Wang Jing Wen (Faye Wong) protagoniza con su novio japonés. Chow representa la presencia sin querer ser visto, que se entretiene oculto observando la vida de los demás. Se trata de un personaje que busca ávidamente a su alrededor historias que, como se verá más tarde, serán fuente de inspiración para sus propias narraciones literarias. Como dice Nathan Lee (2005), "*2046* es una narrativa propia del voyeur que mira a través de las aberturas y observa desde las esquinas". Así mismo, estas historias que Chow narra como observador como, por ejemplo la de Wang Jing Wen, además de ser fuente de inspiración para sus novelas, dejarán de tener su condición de subtramas, desde el preciso momento en el que sus vidas se cruzan con la de Chow, para convertirse en parte de la trama principal protagonizada por éste. Por lo que sus historias dejarán de ser contadas en tercera persona para serlo, a partir de ese momento, en primera persona.

Como punto y final a este apartado, cabe decir que de la misma forma que se diferenciaba a los narratarios según su nivel narrativo, también se puede hacer según éstos participen o no en la historia narrada. En el primer caso se trata de narratarios homodieéticos y en el segundo de narratarios heterodieéticos.

4.3.3. Cuatro tipos de narradores

Genette (1989: 302) propone relacionar los dos criterios anteriormente descritos, el nivel narrativo y la relación del narrador con la historia, con la intención de obtener una categorización de narradores útil para la práctica narrativa. El resultado de este cruce es un cuadro que recoge cuatro tipos fundamentales de narradores (cuadro 4.1).

CUADRO 4.1. Diferentes tipos de narradores

		<i>Relación del narrador con la historia</i>	
		Heterodieético	Homodieético
<i>Nivel narrativo</i>	Extradiegético	Extradiegético-heterodieético	Extradiegético-homodieético
	Intradiegético	Intradiegético-homodieético	Intradiegético-heterodieético

A) Extradiegético-heterodieético

Esta categoría recoge al narrador ausente de la diégesis, que no participa en ella ni como personaje ni como narrador, es decir, en ningún momento el espectador lo ve representado en el relato. Esta última función, la de narrador, la realiza únicamente a nivel de discurso, siendo éste el responsable de la narración de la historia principal, como si de un maestro de ceremonia se tratase. Homero, como narrador de la historia contada en la *Ilíada*, es paradigma de este tipo de narradores.

Se trata de esa voz impersonal que narra la historia en tercera persona, y cuya procedencia es incierta. Esta figura es casi obligatoria en las narraciones, como se vio al principio del capítulo, que pretenden seguir una estrategia donde no se focalice la atención en ningún personaje, por tanto, se estaría hablando de casos de focalización cero. En estas ocasiones, el arma principal con la que cuenta el autor para transmitir la información de la historia es ese narrador extradiegético-heterodieético que parece saberlo todo acerca de la misma. Se trata de lo que se ha denominado anteriormente narrador omnisciente. Así mismo, su uso es muy frecuente y necesario en los relatos audiovisuales englobados dentro de la categoría de documentales.

Un ejemplo de este tipo de narradores se puede observar en *Barry Lyndon*, película dirigida por Stanley Kubrick en 1975. La historia es contada por un narrador externo que, en tercera persona y en clave de pasado, cuenta la historia de los personajes. Con estas palabras da comienzo a su narración: "El padre de Barry había sido educado como muchos otros hijos de familia noble para el ejercicio de las leyes". En este caso, no se trata de un narrador distante, como pudiera suceder en otras muchas ocasiones, sino que más bien, se trata de un narrador que se implica emocionalmente con los personajes, especialmente con su protagonista Barry Lyndon (Ryan O'Neal), como lo demuestran estas palabras: "Derrotado, cansado como estaba, ¿qué podía hacer un hombre descorazonado? Solo. Aceptó la pensión y regresó a Irlanda con su madre". Esta instancia narrativa, que se supone lo sabe todo acerca del personaje, deja de tener sentido cuando esto ya no sucede. Por lo que, llegado tal momento, lo que resulta más conveniente es dar por concluida su narración, y así lo hace: "Algún tiempo después se trasladó al continente. De lo que fue su vida allí sólo tenemos vagas noticias. Parece ser que reanudó su antigua actividad de jugador profesional, sin el éxito de antaño...".

Resulta diferente el narrador de *Europa*, película dirigida por Lars Vón Trier en 1991, en este caso el narrador no se limita a acompañar al protagonista a lo largo de sus peripecias, sino que, a través de una sesión hipnótica, lo intenta dirigir como si de una marioneta se tratase. Narrador que también pretende hipnotizar al público, como el propio director reconoce en unas declaraciones realizadas a Thierry Jousse y Frédéric Strauss (*Cahiers du Cinéma*, n.º 449, citado en Heredero, 2002): "Sería fabuloso poder hipnotizar al público con algunas imágenes y, a continuación, no tener que mostrarle de la película más que la palabra Fin al despertarle después de hora y media. Esto sería realmente el cine absoluto". Este tipo de narrador, que guía al personaje a través de la hipnosis en su viaje hacia su más profundo interior, como si fuese la voz de su conciencia, ya fue articulado por este director danés en sus dos películas anteriores: *Epidemic* (1987) y *El elemento del crimen* (1984).

En definitiva, y como dice García (1996: 107), un narrador extradiegético-heterodiegético "aporta a la narración la visión y sabiduría de un dios, que puede darnos a conocer la historia desde la periferia de ésta o frente a ella, pero también por encima de la misma y de sus escenarios (espacio y tiempo). La extensión y grado de su conocimiento son totales: no sólo conoce el origen y final de los acontecimientos de la historia, sino también los pensamientos, emociones, sueños, deseos y destinos de sus personajes".

B) Extradiegético-homodiegético

En esta categoría se engloban los narradores que no participan como tales en la historia pero sí lo hacen como personajes. Por consiguiente, se trata de un tipo de narra

dor, no representado en el relato, responsable del discurso principal, que cuenta una historia en la que él participa como personaje. Por tanto, su voz es reconocida y asociada a uno de ellos. Así, su procedencia se engloba dentro de la diégesis principal. Genette (1998: 57-58) propone a Gil Blas, personaje-narrador de la historia escrita por el francés Alain-René Lesage entre 1715 y 1735 con el título *La Historia de Gil Blas de Santillana*, como ejemplo de narrador extradiegético "porque no está (como narrador) incluido en ninguna diégesis [...] pero, dado que cuenta su propia historia, es, al mismo tiempo, un narrador homodiegético". Gil Blas es un ejemplo de narrador autodiegético, ya que cuenta su propia historia en primera persona como protagonista de la misma. Como dice Genette (1989: 207), en este caso la narración transfiere "todas las responsabilidades del discurso a un personaje principal que hablará, es decir que a la vez contará y comentará los acontecimientos, en primera persona". Un ejemplo de ello, como se ha visto anteriormente, es Joe, el personaje y narrador de la historia que él mismo protagoniza en *El crepúsculo de los dioses*, como también lo es el personaje-narrador Chow, en 2046.

Otro ejemplo de este tipo de narrador es Alex en *La naranja mecánica*, dirigida por Stanley Kubrick en 1971. En este caso, y a diferencia del narrador de *El crepúsculo de los dioses*, la narración de Alex resulta intencionadamente tergiversadora. Se trata de un claro ejemplo, de nuevo, de una narración absolutamente partidista que tiene por objetivo, en este caso, no sólo manipular la opinión de otro personaje, como por ejemplo la del cura de la prisión, sino que va más allá pretendiendo engañar directamente al espectador. En la segunda parte, cuando Alex deja de ser verdugo para convertirse en víctima, busca de forma intencionada la compasión del espectador. Para ello, se dirige directamente a él, tratándolo incluso de amigo, con la intención de que éste se apiade de él. Se trata, por tanto, como se vio en el primer capítulo, de un narrador que se dirige directamente al espectador apelando a su participación, e incluso a su intermediación, en la historia por él narrada.

C) Intradiegético-homodiegético

Tanto en el caso de Gil Blas como en el de los narradores comentados en el apartado anterior, coinciden con Neff en *Perdición*, como se ha visto anteriormente, en el hecho de que todos narran en primera persona la historia que ellos mismos protagonizan, por lo que la categoría que los define es la de narradores homodiegéticos. Ahora bien, la diferencia entre los primeros y este último reside en su representación como narradores en el relato. Mientras que ésta no es visible en los primeros casos, y por ello se habla de narradores extradiegéticos, sí lo es en el caso de Neff, como se trató en su momento. La necesidad de representar al personaje en el relato narrando su propia historia, es decir, de verlo en la pantalla en su función de narrador, es un requisito que en cierta forma se puede asociar a la narrativa clásica. *Perdición*, en este contexto, se puede considerar

como un relato clásico.

Así, en el caso de los narradores intradieгéticos es muy frecuente encontrar un motivo dieгético que sea el pretexto por el que el personaje-narrador enuncie su relato. Por ejemplo, en el caso de *Perdición* la necesidad que tiene el personaje de confesar su culpabilidad es el motivo principal que justifica dieгéticamente el propio acto de narrar. En otras ocasiones, el personaje se verá obligado por las circunstancias a tener que, por ejemplo, confesar o testificar en un juzgado o comisaría, como se verá en el siguiente capítulo, como parte implicada o en condición de testigo de un suceso acontecido. Así mismo, otro motivo que puede incitar a la narración del personaje es la curiosidad que el resto de personajes muestren por conocer las causas de un hecho ciertamente sorprendente.

Por ejemplo, en el filme, *Ese oscuro objeto del deseo*, dirigido por Buñuel en 1977, serán los compañeros de viaje del protagonista, Mathieu (Fernando Rey), los que insistentemente le pedirán a éste que aclare lo sucedido. Y, precisamente, será el personaje más inocente el encargado de hacer público lo que el resto por educación no puede hacer. Así, será una niña la que se dirija a Mathieu en los siguientes términos: "Señor ¿por qué le ha tirado agua a esa señora?". A lo que su madre le reprime contestándole: "Es de mala educación hacer preguntas". De nuevo otro personaje insistirá: "No quisiera pecar de indiscreto, pero daría lo que fuera necesario por conocer la causa de su proceder". No cabe la menor duda de que la curiosidad morbosa prevalece frente a imposturas sociales. Definitivamente, el narrador, Mathieu, decide entregarse a su tarea comenzando su relato de la siguiente forma: "Si ustedes lo desean y les interesa puedo contarles lo que pasó...".

Así mismo, otra excusa que la narración puede poner en marcha para justificar dieгéticamente la acción del narrador es la escritura por parte de éste de una carta, un diario o una confesión. Así, en el filme *Pickpocket*, dirigido por Bresson en 1959, la narración de Michel (Martin La Salle), su protagonista, se justifica por el hecho de que escriba una especie de confesión. El relato comienza con un plano detalle en el que se ve cómo alguien escribe unas líneas en un cuadernillo y mientras las escribe, una voz en off dice lo siguiente: "Jeanne, qué extraño camino me ha llevado a ti. Normalmente quien lo hace no lo dice, y los que lo hablan no lo han hecho. Yo lo hice y lo cuento". Finalmente, el filme acabará como comenzó, la voz de Michel repetirá la misma frase con la que dio comienzo a su relato: "Jeanne, qué extraño camino me ha llevado a ti", pero esta vez será formulada como parte de un diálogo íntimo entre él y su amada Jeanne (Marika Green) que, aunque separados por unas rejas, sus corazones se muestran más unidos que nunca.

D) Intradieгético-heterodieгético

El narrador intradieético-heterodieético es aquel que, al igual que el caso anterior, está representado como personaje-narrador en el relato, ahora bien, y en esto se diferencia del anterior, no aparece como personaje en la historia por él narrada. Se trata de un narrador que da cuenta de una diégesis diferente a la que él como personaje está protagonizando. Genette (1998: 58) para explicar este tipo de relatos, como también se comentó anteriormente, introdujo el ejemplo de las historias contadas por Scherezade, "se trata de una narradora intradieética porque es, ya antes de abrir la boca, un personaje dentro de un relato que no es el suyo; pero, dado que no cuenta su propia historia, es, al mismo tiempo, narradora heterodieética".

La fuente de inspiración de las historias contadas por Scheherazade era su propia imaginación. Todas las noches tenía que inventarse una nueva historia si quería conservar su vida. Forcat (Eduard Fernández), en la película *El embrujo de Shanghai* dirigida por Fernando Trueba en 2002, no lo tendrá que hacer por este motivo pero sí que lo hará debido a la perseverancia que otro personaje tiene para que éste lo lleve a cabo, al igual que sucedía en *Ese oscuro objeto del deseo*. Así, Forcat tendrá que inventarse la historia de Kim (Antonio Resines) porque la hija de éste se lo pide insistentemente. Y con una intención muy noble, se la inventará de tal forma que dejará en muy buen lugar a su padre. Se trata, pues, de un ejemplo, como se verá en el capítulo siguiente, de un testimonio que de forma intencionada crea una falsa imagen sobre un personaje para ocultarle a otro la verdad sobre el primero.

Además de la imaginación como fuente del relato, la narración heterodieética puede estar motivada ya no por la escritura, como se ha visto anteriormente, sino por la lectura de un diario o una carta escrita por un personaje, que será leída por otro distinto. Por ejemplo, en *Centauros del desierto*, película dirigida por John Ford en 1956, Martin Pawley (Jeffrey Hunter), que junto con Ethan Edwards (John Wayne) siguen buscando a la pequeña Debbie secuestrada por el jefe indio Cicatriz, pondrá a su amada Laurie Jorgensen (Vera Miles) al corriente de sus peripecias a través de una carta. Tras las peticiones insistentes de sus padres, Laurie, la narrataria inicial del relato homodieético de Martin, les leerá la carta escrita por éste. Así, ella asume, de esta forma, la función de narradora heterodieética del relato de Martin, y sus padres la de nuevos narratarios.

Otro ejemplo de fuente de inspiración de un relato heterodieético puede ser la escritura por parte del personaje-narrador de una novela dentro de la propia diégesis principal. Un ejemplo de ello está también representado por Chow en 2046. Este personaje, que es periodista y también escritor, escribirá a lo largo del relato dos novelas: 2046 y 2047, en las que cuenta la historia protagonizada por Tak (Takuya Kimura), un androide que nace de su pluma como escritor. Tanto Tak como el resto de personajes que pueblan las dos novelas son inventados, pero tienen su referente más directo en la realidad que rodea a Chow. Esta relación es tan evidente que el propio Tak puede ser

considerado como el álgter ego del propio Chow. Por consiguiente, lo que superficialmente puede entenderse como un relato heterodiegtico puede ser considerado, si se profundiza en su análisis, como un relato más bien homodiegtico. Independientemente de ello, lo que sí queda claro es que la función de este subrelato dentro de la historia principal, además de ser temática, resulta también persuasiva, principalmente con respecto a las acciones que el propio Chow llevará a cabo, ya que la escritura de estas dos novelas le sirve a éste, y por supuesto a la narración, para reflexionar y, consecuentemente, reinterpretar su visión acerca de lo que a él le gustaría hacer con su vida.

Por otra parte, en la película que dirigió Carlos Saura en 1977, *Elisa, vida mía*, el ejercicio de la escritura es también el pretexto que justifica la presencia de un narrador intradiegtico. Narrador que, según el momento del filme, puede considerarse heterodiegtico u homodiegtico. Una misma acción, un coche acercándose a cámara, representado a través de un plano general, es la que abre y cierra el filme. En ambas partes, superpuesta a la imagen, una voz es la encargada de narrar el mismo texto. Ahora bien, la variación de esta repetición reside en la voz que se encarga de hacerlo. En el inicio, esa voz procede de Luis (Fernando Rey), el padre de Elisa (Geraldine Chaplin), mientras que en el cierre esa voz es pronunciada por la propia Elisa. En el primer caso, se puede considerar a Luis como un narrador heterodiegtico, aunque lo haga en primera persona, ya que está narrando una historia en la que él no aparece como personaje. Se trata de la historia que protagoniza su hija Elisa y su marido Antonio (Norman Briski), que él conoce a través de su hija. Por el contrario, en el segundo caso, Elisa, a diferencia de su padre, es una narradora homodiegtica, ya que está contando una historia donde ella, en este caso, sí que participa como personaje de la misma.

Para finalizar este apartado, y a modo de resumen, cabe decir que los narradores extradiegticos, tanto el heterodiegtico como el homodiegtico, son los responsables del discurso principal, mientras que el narrador intradiegtico lo es de los discursos de segundo nivel que se incrustan en el primero. Estos subrelatos pueden protagonizar prácticamente la totalidad del discurso principal, como es el caso de *Perdición*, o pueden protagonizar únicamente un fragmento breve que se inserta en el principal sin mayor relevancia. Tanto en un caso como en otro es el personaje quien dentro de la diégesis, como narrador intradiegtico, asume las funciones de narrador de estos relatos de segundo nivel. Ahora bien, el narrador extradiegtico-homodiegtico, aunque no aparece representado en ninguna diégesis como tal, como narrador, sí participa de ella como personaje, como se observó en los ejemplos de *El crepúsculo de los dioses* y *2046*, entre otros. Por consiguiente, el único narrador, de los cuatro definidos, que no se vincula directamente con ningún personaje es, sin duda alguna, el narrador extradiegtico-heterodiegtico.

4.3.4. La persona de la voz

Para Genette (1998) es heterodiegética, por definición, toda narración que no está en primera persona. Aunque esta definición es cierta, no contempla la totalidad de la realidad. Genette no se equivoca cuando afirma que toda narración que no está en primera persona corresponde a un narrador heterodiegético, que por definición ofrece su discurso en tercera persona. Ahora bien, proponiendo tal afirmación deja fuera a un tipo de narrador que igualmente que el heterodiegético tampoco hace uso de la primera persona. Esta figura es la del narrador que se ha definido como homodiegético testigo. Como ya se comentó, este tipo de narrador se hace cargo como observador de la historia de los personajes que lo rodean por lo que, al no contar su propia historia, lo hace también en tercera persona. Así pues, el uso de la primera persona únicamente se reduce a la categoría del narrador que se ha definido como autodiegético.

La asignación propuesta se ha planteado teniendo en cuenta el relato en su totalidad, a un nivel macroestructural, no obstante, a lo largo del relato se puede producir un cambio de una voz a otra motivado por un cambio en el tipo de narrador. Genette (1998: 75) introduce el término transvocalización para referirse a este cambio o "reescritura de la primera persona en tercera y a la inversa". Un caso frecuente es el uso de la primera persona por un narrador autodiegético que está contando su propia historia y que se transvocaliza en tercera cuando comienza la narración como testigo de la historia de otro personaje. Como se ha podido ver anteriormente con el ejemplo de 2046, cuando Chow deja de hablar de su historia y se centra en la historia de otros personajes cercanos a él. Ahora bien, según se ha observado con el ejemplo de *El crepúsculo de los dioses*, se puede dar el caso contrario, es decir, que la narración comience con una voz pronunciada en tercera persona, con la intención inicial de objetivizar su testimonio y que, de inmediato, se transvocalice en primera persona mostrando, de esta forma, su verdadera naturaleza.

Se ha hablado de la primera y tercera persona pero también se puede hacer de la segunda. El uso de esta persona está reservado para el oyente, es decir, para la figura del narratario. Por tanto, el pronombre de segunda persona, el tú, es un elemento necesario para la concepción del discurso esbozado por Benveniste (1966). Su presencia en el texto es un deíctico que reclama la presencia del receptor del mensaje. De igual forma que el uso del yo, como pronombre, también es un deíctico que reclama, en este caso, la figura del sujeto de la enunciación.

Como ya se sabe, todo discurso requiere de la figura del narratario, que puede ser representada de forma muy explícita o, por el contrario, su presencia puede ser borrada intencionadamente de la enunciación. Perdición, sin duda alguna, es un claro ejemplo de la primera opción, no sólo porque al final esta figura es representada como tal en la

historia, sino por las innumerables ocasiones en las que el narrador, Neff, alude a su narratario, el jefe de siniestros Keyes, bien utilizando el pronombre tú o bien llamándolo por su nombre. Como se sabe, Neff es un narrador intradieгético que precisa de un narratario igualmente intradieгético, como es obvio en estos casos su presencia se hace más evidente que, por ejemplo, en el caso de los narradores extradieгéticos cuya narración no se dirige a ninguna instancia visible en la diégesis, sino que lo hace, más bien, al lector implícito.

4.3.5. El tiempo de la voz

El narrador puede formular su narración haciendo uso de los tres tiempos verbales que caracterizan temporalmente a la acción. Por lo que el narrador puede dirigir su mirada tanto hacia el pasado, lo que ya ha ocurrido, hacia el presente, prestando atención a lo que está pasando, o hacia lo que está por venir, es decir, hacia el futuro. No obstante, la mirada más frecuente que el narrador articula es hacia lo que ya ha sucedido y, por tanto, el tiempo verbal más utilizado es sin duda alguna el pasado. Aunque eso no impide que el narrador pueda hacer un comentario en presente acerca de lo que está pasando en la historia o una reflexión, también en presente, sobre sus vivencias mientras las está recordando a través de su narración en pasado. El uso del presente, siguiendo a Genette (1989), puede estar más próximo de un narrador homodieгético, que tiene más cercana la historia que cuenta, sobre todo en el caso del narrador autodieгético, que narra su propia historia. Por esta razón, puede ser el narrador autodieгético el más sensible a reflexionar en presente acerca de su propia historia.

Como se verá en el siguiente capítulo, el personaje-narrador de 2046, Chow, irá cambiando de parecer conforme vaya recordando su historia. Así, lo que en un primer momento creyó que era de una forma determinada, más tarde será interpretado de forma diferente a causa de la reflexión que el propio recuerdo le está provocando. En este segundo momento él reconocerá lo siguiente: "Ahora se me ocurre que lo que le dije se refería en realidad a mí". Nos encontramos, por tanto, con una voz que intercala su narración en pasado con reflexiones hechas en presente, como fruto de sus más íntimos y profundos sentimientos.

Si Chow intercala su narración en pasado con sus comentarios en presente, el narrador de *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), el capitán Willard (Martin Sheen), lo hace siempre en presente. Este narrador, extradieгético-homodieгético, ofrece sus comentarios y reflexiones acerca de lo que está sucediendo en el presente, así como narra al espectador sus sentimientos y estados de ánimo según los va viviendo. De esta forma comienza su narración: "Shaigon, mierda, aún sigo solo en Shaigon". De la misma manera que Chow en 2046 narra la historia de otros personajes, también lo hace Willard en *Apocalypse Now*, siendo en este caso una condición necesaria para contar la suya

propia. Los superiores de Willard le han encargado una nueva misión, tiene que encontrar al coronel Kurtz (Marlon Brando) y traerlo de vuelta. Así, Willard intentará descubrir durante su viaje el misterio que envuelve a la figura de Kurtz, proceso éste que le permitirá conocerse a sí mismo. De esta forma se lo cuenta al espectador: "No hay forma humana de contar su historia si no cuento la mía. Y si su historia es realmente una confesión, la mía también lo es".

Así mismo, el narrador también puede utilizar el futuro como tiempo verbal. Principalmente dos situaciones pueden motivar este uso: por un lado, las ganas de imaginar que el narrador quiera desarrollar a través del lanzamiento de propuestas acerca de lo que él considera que podría suceder en la historia y, por otro lado, mediante el uso de un narrador omnisciente que, como ya se ha dicho, lo sabe todo sobre la historia, y, por tanto, le puede anticipar al espectador lo que realmente va a ocurrir.

Según lo comentado en el apartado anterior, los deícticos son marcas en la enunciación que ayudan a hacer más comprensible, menos ambiguo, el significado a través de hacer más visible los significantes. En el caso de que la narración utilice un narrador, el tiempo verbal que éste utilice es una clara marca en la enunciación que ayuda al espectador a entender mejor la relación temporal entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Así mismo, los adverbios temporales como, por ejemplo, ahora, antes, después también pueden cumplir con esta función. Ahora bien, mien tras que estos deícticos son indicadores del carácter sucesivo de los acontecimientos, también se pueden utilizar marcas temporales para expresar la capacidad simultánea de ocurrencia de los mismos. Así, en este caso, para expresar que dos acontecimientos suceden simultáneamente en el tiempo en lugares diferentes se puede hacer uso del deíctico temporal, mientras tanto.

Un ejemplo del uso de deícticos temporales lo encontramos en la última película dirigida en 2007 por el francés, Jacques Rivette, uno de los representantes de la ya mítica Nouvelle Vague. Se trata del filme titulado, La duquesa de Langeais, basado en la novela homónima escrita por Honoré de Balzac y cuyo guión ha sido escrito por Pascal Bonitzer y Christine Laurent. En esta adaptación cinematográfica, el tiempo de la historia está perfectamente destacado a lo largo del relato a través del uso sucesivo y reiterativo de marcas temporales inscritas en la banda de la imagen. En este caso, los deícticos no proceden de la voz hablada, sino que provienen de la voz escrita. Así, el responsable de esta narración, un narrador extradiégético, en lugar de hablarle al espectador directamente, lo que hace es ofrecerle la información de la historia mediante intertítulos insertados en la banda de la imagen.

4.3.6. Vías de expresión del narrador

Como se ha visto en el caso de *La duquesa de Langeais*, el narrador puede ser expresado a través de la banda de imagen. En estos casos la voz no es hablada, sino escrita, es decir, el mensaje del narrador se transmite a través del uso del texto escrito. Así pues, el discurso del narrador se transcribe a través de rótulos insertados a lo largo del relato. Los intertítulos, como es obvio, fueron muy utilizados durante la época del cine mudo. Por ejemplo, en *El nacimiento de una nación* (Griffith, 1915), para hacer explícita la narración de Bed Cameron se introduce el siguiente intertítulo: "El pequeño coronel relata una serie de ultrajes sufridos".

Sin embargo, en aquella época no sólo la imagen tenía el protagonismo de la enunciación, sino que ésta también podía ser formulada a través de la voz de un narrador. Ahora bien, una voz no insertada dentro del celuloide, sino que era pronunciada fuera del mismo, en la misma sala cinematográfica. Se está hablando de la figura del "explicador", ese narrador que, presente en la sala, acompañaba a la narración de la imagen ampliando más allá del texto su enunciación. La voz de este narrador, antecedente evidente de la figura del narrador extradiegético, junto con el posible acompañamiento musical presente también en la sala son los precedentes de la actual banda sonora que toda producción audiovisual contiene intrínsecamente.

Una vez superado el cine mudo, y ya con la banda sonora formando parte del soporte cinematográfico, la voz narrativa puede ser expresada de forma diferente según el tipo de narrador que la pronuncie. Por ejemplo, se pueden hablar de voz *in*, cuando el narrador intradiegético, que por definición está presente como tal en la diégesis, pronuncia su discurso en campo, es decir, el espectador ve en la imagen cómo éste se dirige a su narratario. Ahora bien, esta voz deja de ser *in* para convertirse en una voz *off* cuando la imagen del narrador cede su protagonismo a la representación visual de lo que se está narrando, superponiéndose su voz a las imágenes representadas. La película *Perdición* ofrece un ejemplo válido para ilustrar este tipo de estrategia. Así, el espectador puede ver en campo cómo Neff comienza su discurso sentado en su despacho articulando una voz *in*, que se convierte en *off* cuando la narración deja de mostrarlo a él y comienza a visualizar las imágenes fruto de su discurso.

Por otra parte se encuentra la enunciación del narrador extradiegético que, como ya se sabe, no forma parte de la historia, por lo que no puede protagonizar ningún escenario que pueda ser representado en campo, voz *in*, ni tampoco fuera de campo, voz *off*. Así pues, al tratarse de un narrador que no pertenece a la historia, sino al discurso, la voz que mejor le representa es la *over*. En este caso, se trata de una voz que siempre está superpuesta a las imágenes. No obstante, es muy frecuente que en el medio audiovisual esta voz se confunda con la voz *off*. No es extraño oír o ver escrito en un guión que la voz de un narrador extradiegético, por ejemplo, en un documental sea definida como una voz *off* en lugar de *over*.

4.4. La generación de expectativas en el espectador

Uno de los principales cometidos que todo autor debe tener a la hora de narrar una historia es lograr captar el interés del espectador por lo que se cuenta. Para lograr tal objetivo, el autor debe saber aprovechar al máximo una de las cualidades que definen al espectador: su capacidad de anticipar lo que a continuación va a suceder. Para Vale (1996: 118) "la anticipación es la capacidad del espectador de prever algo que sucederá en el futuro". Y según Bordwell (1996: 37) "el espectador estructura y comprueba expectativas respecto a la información venidera". Por tanto, el autor deberá aprovechar esta ventaja y trazar estrategias para que, a lo largo del relato, el espectador no deje de ejercitar su capacidad para generar expectativas sobre lo que está por venir.

Ahora bien, para que la generación de expectativas se ponga en movimiento, el autor no tiene otro camino que iniciar la entrega de información al espectador. Tal proceso debe ser dosificado, gradual y escalonado. El autor debe entregar la información estrictamente necesaria, y no más, para generar un abanico de posibilidades, de entre las que el espectador elegirá para generar sus expectativas. Carroll (2001: 37) lo expone de la siguiente forma: "El que unos eventos hayan sucedido previamente incrementan la probabilidad de que sucedan unos y no otros. Por tanto, lo sucedido anteriormente abre un rango de posibilidades sobre lo que podría suceder a continuación". En consecuencia, al espectador se le invita a seguir la historia, a mirar hacia delante, mediante una continua invitación a la generación de expectativas provocadas por la entrega gradual de información. Para Branigan (1992: 64) "un esquema narrativo trabaja en general para crear expectativas las cuales son claramente definidas, validadas en diferentes momentos de la trama, dirigidas hacia un resultado futuro y fuertemente exclusivas". Conforme el relato se va acercando a su finalización, las posibilidades se van reduciendo, la narración va cercando las alternativas hasta concluir con una, a ser posible inesperada, pero que desde luego debe ser igualmente inevitable, como ya se explicó en el capítulo anterior.

Entre este abanico de posibilidades cada vez más reducidas, el espectador debe desear que suceda especialmente una. Si finalmente ésta sucede, el espectador se alegrará, si sucede lo contrario éste se decepcionará. De esta forma, el autor habrá logrado que el espectador, en primer lugar, esté expectante por saber lo que va a suceder y, en segundo lugar, esté deseoso de que suceda una cosa y no la contraria. Esta doble motivación, la duda y la implicación emocional - o identificación del espectador con el personaje - resultan ser una garantía absoluta para lograr que el espectador esté atento a aquello que le están contando.

Fuera de la ficción es fácil encontrar un ejemplo que ilustre lo que se acaba de decir. El espectador enciende la televisión y ve que están retransmitiendo un partido de tenis. El partido está tan igualado que los jugadores han llegado empatados al último set. El

espectador que no es muy amante del tenis decide no hacer zapping, debido a lo emocionante del momento. Las fuerzas entre los dos tenistas están tan igualadas que cualquiera de los dos puede ganar. Así, la emoción reside en la incertidumbre del resultado. Esta duda generada en el espectador es lo suficientemente fuerte como para evitar el tan temido zapping. Ahora bien, si además uno de los jugadores es conocido por el espectador y, además, le provoca cierta simpatía, a la duda se añadirá el deseo por parte del espectador de que ese jugador, con el que se ha identificado, y no el otro, sea el que finalmente gane. Así pues, la emoción será mayor, ya que a la incertidumbre sobre el resultado se le añade la implicación emocional que hace que el espectador viva con mayor intensidad los últimos momentos del partido.

No cabe la menor duda de que la situación descrita es un ejemplo adecuado de lo que más tarde se describirá como una secuencia de suspense. Por una parte, hay una finalización inminente de la secuencia, el partido más tarde o más temprano tendrá que finalizar, y además, el resultado está limitado únicamente a dos posibilidades: la opción A, el jugador con el que se ha identificado el espectador gana el partido o, por el contrario, la opción B, éste pierde. A todo esto se añade un tercer aspecto, y es el hecho de que el espectador prefiera que ocurra la opción A en lugar de la B. Esto último destaca una de las máximas de la narración: el grado de intensidad con el que el espectador comparte las alegrías y las penas del personaje es directamente proporcional al grado de simpatía o identificación que el primero tiene con respecto al segundo.

Por otra parte, y siguiendo con la incertidumbre creada con respecto al resultado del partido, otra de las claves del hacer narrativo es, precisamente, formular preguntas que estimulen el interés en el espectador. En el ejemplo expuesto, la pregunta es muy evidente: ¿ganará el jugador preferido? El espectador, como se ha dicho, podrá generar expectativa acerca de la respuesta a la pregunta. Esta expectativa puede coincidir con la opción deseada, es decir, el espectador está convencido de que el jugador va a ganar y esta opción es, precisamente, la que desea el espectador. No obstante, se puede dar el caso en el que ambas, expectativa y deseo, no coincidan, por ejemplo, el espectador quiere que gane el jugador pero su intuición o miedo hacen que espere, justamente, todo lo contrario. Tanto en una situación como en la otra el espectador estará ansioso por conocer la respuesta.

Así pues, el autor deberá articular las piezas de la historia de tal forma que la narración continuamente formule preguntas al espectador, para que éste genere expectativas en una dirección u otra, y que, además, sienta la necesidad de que una de ellas sea la que finalmente se concrete. No obstante, para saberlo tendrá que estar expectante hasta el momento en el que la narración decida contestar a la pregunta formulada. Precisamente, para Carroll (2001), la transmisión de la información se regula básicamente a través de una cadena de preguntas y respuestas. Mientras que, para Jean-

Claude Carrière, citado por Chatman (1990: 48), "es necesario que cualquier escena avance respondiendo a otras preguntas que ya han sido planteadas anteriormente" y, a su vez, ésta motive otras respuestas que serán contestadas posteriormente; y así sucesivamente hasta que el relato dé por finalizada la historia, contestando a la última pregunta formulada. Esta idea planteada por Carrière retoma de nuevo el código hermenéutico introducido por Barthes que, como se recordará, fue comentado en el capítulo anterior.

Sin embargo, y siguiendo a Chatman (1990), el interés de la narración moderna no se centra precisamente en plantear esa cadena de preguntas y respuestas, su énfasis se centra en otras preocupaciones. No se trata, pues, de preguntar y responder, sino más bien de exponer el estado de las cosas. Así que, el quid de la cuestión no es tanto la resolución de unos sucesos sino más bien su revelación. Para Chatman "las tramas reveladoras suelen estar muy centradas en los personajes, preocupadas de mostrar todos los detalles de los existentes, mientras que los sucesos se reducen a tener un papel ilustrativo, relativamente inferior". De nuevo a colación, la diferencia entre las tramas mentales y las tramas físicas, la distinción entre la acción interna y la acción externa o la diferencia entre una trama más centrada en los existentes respecto a una trama más localizada en los sucesos.

No obstante, y siguiendo de nuevo con las claves del clasicismo, la narración no sólo debe provocar que el espectador sienta curiosidad por lo que sucede en el presente, ¿y ahora qué va a suceder?, o por el futuro más inmediato, por el corto plazo, sino que debe ir más allá y provocar incertidumbre acerca del futuro más lejano. Esta incertidumbre a largo plazo está representada principalmente por la pregunta que inicialmente se formula tras el detonante, como se vio en el capítulo anterior al hablar de la estructura en tres actos. Así, la pregunta ¿logrará el protagonista alcanzar su meta? será suspendida hasta la finalización del relato, siendo la misión del clímax responderla. No obstante, las preguntas no sólo se pueden formular hacia lo que está por venir, sino que también pueden y deben formularse hacia lo que ya ha sucedido, es decir, la mirada se dirige hacia atrás formulando preguntas sobre la acción pasada, ¿qué ha sucedido?, sobre el responsable de tales acciones, ¿quién lo ha hecho?, sobre las intenciones que le han movido a hacerlo, ¿por qué lo ha hecho?, así como acerca de la finalidad de sus intenciones ¿para qué lo ha hecho?

Uno de los directores contemporáneos que mejor sabe articular este interés narrativo en diferentes direcciones, tanto hacia el futuro, mirada prospectiva, como hacia el pasado, mirada retrospectiva, pasando por el presente, es sin duda alguna, como se vio en el capítulo anterior, Quentin Tarantino. Entre los innumerables referentes que tiene este director, quizá haya sido la narrativa de Agatha Christie la más determinante a la hora de conjugar su habilidad por desatar la curiosidad en el espectador tanto hacia atrás

como hacia delante. Bordwell (1996: 65) habla de un triple efecto: "crear curiosidad sobre acontecimientos pasados de la historia, suspense respecto a acontecimientos venideros y sorpresa respecto a revelaciones inesperadas" en el presente. Como se verá en el capítulo siguiente, cuando se hable de la división del saber, uno de los grandes maestros de la narrativa cinematográfica que consigue este triple efecto en prácticamente toda su filmografía es Alfred Hitchcock.

Una de las estrategias que se puede articular para provocar el interés en el espectador, tanto hacia lo que va a pasar como hacia lo que ya ha pasado, es representar un suceso de forma fragmentada siguiendo la estructura de *in media res*, como ya se vio en el capítulo anterior. Así, por ejemplo, a Tarantino le gusta iniciar sus relatos con una acción ya comenzada que muestre la consecuencia de una causa que es ocultada inicialmente. Siguiendo esta estrategia, consigue generar curiosidad tanto hacia el pasado, provocando que el espectador se pregunte sobre ¿qué ha pasado?, como hacia el futuro, haciendo que el espectador se pregunte a su vez sobre ¿qué pasará a continuación?

Por ejemplo, en *Reservoir dogs*, tras la secuencia de presentación de los personajes y los títulos de crédito, la narración introduce al espectador en una secuencia donde la acción ya está comenzada. El Sr. Blanco conduce a toda velocidad un coche, mientras en la parte de atrás el Sr. Naranja, bañado en sangre, grita de forma desesperada. El comienzo en plena acción rápidamente provocará en el espectador la generación de preguntas tanto hacia lo que ha pasado como hacia lo que va a suceder a continuación. Pronto éstos llegarán, como se ha comentado anteriormente, al almacén donde también irán acudiendo el resto de miembros de la banda. Sus diálogos irán generando diferentes preguntas sobre lo sucedido, y una de ellas especialmente irá adquiriendo fuerza: ¿quién ha sido el traidor que se la ha jugado? Los personajes intentarán dar respuesta a estas preguntas ofreciendo su particular versión sobre lo sucedido. Esta curiosidad vital en los personajes es lo que justifica los continuos flashbacks que la narración introduce para ir contextualizando la historia. Así, las diferentes versiones que se van trazando son el pretexto para ir presentado a cada personaje y, sobre todo, para saber cómo cada uno se fue incorporando al grupo, así mismo se va narrando en qué consistía el plan y qué es lo que ha pasado para que éste se fuese al traste. Por supuesto, la narración también irá dando respuesta a las preguntas que se van generando hacia el futuro, y que desatan la curiosidad acerca de qué sucederá con estos personajes y cómo, finalmente, acabará la historia.

No obstante, las preguntas que el autor puede generar hacia el futuro o hacia el presente más inmediato no sólo se ciñen únicamente al modelo ¿qué sucederá a continuación?, sino que también pueden articularse preguntas del tipo ¿cuándo sucederá? Es decir, en este caso la narración le ha contado al espectador lo que va a suceder, por lo que en este caso se dirige toda la atención hacia el momento en que esto sucederá. Para

Pérez (1999: 55), el filme *Los pájaros*, dirigido por Hitchcock en 1963, es un ejemplo magnífico de la capacidad del relato para estimular la curiosidad sobre los hechos que el espectador ya conoce pero ignora cuando se van a producir. En este caso tanto los personajes como el espectador, saber compartido, saben que los pájaros volverán a atacar, lo que no saben es cuándo lo harán. Así, toda la tensión se focaliza en esta incógnita.

4.4.1. Un proceso dinámico: satisfacción o inversión de expectativas

Todos los episodios de la serie *A dos metros bajo tierra* dan comienzo con una breve secuencia en la que se representa la muerte de un personaje. Conocida esta información, todo el interés se dirige en saber cómo se va a producir el anunciado suceso. Así, todo el atractivo de esta estrategia narrativa reside en la variación dentro de la repetición de algo ya sabido por el espectador. Ahora bien, su carácter repetitivo hace que la generación de expectativas sea un proceso estático. Sin embargo, este proceso debe ser más bien dinámico, es decir, debe provocar a lo largo del relato un juego donde las expectativas no sean únicamente confirmadas, sino que también deben ser desmentidas. Así, y como apunta Vale (1996), la anticipación puede estar sujeta a cambios constantes, ya sea por interrupción, transformación o reemplazo. O como dice Bordwell (1995: 74), "lo más importante de los modelos de desarrollo es que el espectador se forme expectativas, cuya confirmación puede ser retrasada, defraudada o satisfecha". Estas dos últimas acciones, la satisfacción o la frustración, abren una doble vía creativa para el autor con efectos notoriamente desiguales en el espectador.

A) Expectativa satisfecha

Una primera opción es la que despliega una estrategia que pretende que la información ofrecida por la narración genere en el espectador unas expectativas en una dirección determinada, con la intención de que a continuación la narración le confirme a éste que la dirección esperada es igual a la dirección tomada por la historia. Así, toda la información entregada por la narración indica que algo va a suceder, el espectador así lo espera (expectativas) y, finalmente, sucede como se había previsto (resultado). En este caso descrito, la estrategia narrativa que se emplea se conoce con el nombre de expectativa satisfecha, ya que lo esperado coincide con el resultado final mostrado, es decir, las expectativas son iguales al resultado.

En la comedia hay una máxima que funciona desde los inicios del medio cinematográfico: hay que decirle al espectador lo que se va a hacer, se hace, y se finaliza mostrando cómo el personaje reacciona. David Lean, director británico, propone el siguiente ejemplo: plano de conjunto de Laurel y Hardy corriendo por la calle (se nos presenta a los personajes); primer plano de una cáscara de plátano tirada en la calzada

(se le anticipa al espectador lo que puede pasar a continuación para que éste genere expectativas en esa dirección y comience a reírse); plano de Laurel y Hardy corriendo (se retrasa para dar más tensión a la situación, el espectador continúa riéndose); plano detalle de la cáscara y vemos como el pie de Hardy entra en cuadro, la pisa y resbala (confirmación de la expectativa, el espectador reirá aún más). Un plano corto de Hardy quejándose del dolor que el golpe le produce y se finaliza con un plano general en el que se ve a Hardy cómo sigue en el suelo al lado de la cáscara de plátano (el público seguramente volverá a reírse). Así, se le ha anticipado al espectador lo que va a suceder, éste genera expectativas en esta dirección y, finalmente, la narración se las confirma. Como se verá más adelante, cuando se hable de la división del saber, esta situación describe un ejemplo en el que el espectador puede imaginarse lo que va a suceder, porque tiene más información que el personaje. Así, este desequilibrio informativo hace que el espectador sea conocedor de la amenaza que se cierne sobre el personaje, mientras que éste la ignora por completo.

B) Inversión de expectativas

La otra vía que puede explorar el autor es justamente la estrategia contraria, en lugar de satisfacer las expectativas, las puede desmentir. Precisamente para Chion (2006: 200) "el arte del guionista consiste en jugar con la anticipación del público y, al mismo tiempo, hacerla fracasar". En este caso, el objetivo es abrir una fisura entre lo esperado por el espectador y lo que la narración finalmente le ofrece. Así, en ese caso las expectativas generadas son diferentes al resultado mostrado. La técnica desarrollada para tal fin se conoce con el nombre de inversión de expectativas, y el efecto que provoca en el espectador es el de sorpresa por el giro inesperado en el curso de la historia. Además de provocar sorpresa, la inversión de expectativas puede causar en el espectador una sensación de alivio o de desánimo según la inversión sea favorable o no para el personaje en el cual ha depositado su simpatía. Es decir, si lo esperado tiene un valor negativo para éste y finalmente no sucede, el espectador experimentará alivio por el giro no esperado, ahora bien, si se da el caso contrario, sentirá compasión por él.

Si para la táctica anterior se ha utilizado un ejemplo procedente de la comedia, aquí se sigue el mismo procedimiento para su ilustración. En este caso el que lo ofrece es Vale (1996: 122), proponiendo el siguiente ejemplo: "un payaso comienza a saltar un cerco. Empieza a hacer preparativos considerables, dejando bien entendido que va a saltar. Indica las grandes dificultades de lo que hará, intensificando de ese modo la anticipación del espectador. Una y otra vez indica su intención hasta que el espectador anticipa su salto con absoluta certeza. Finalmente rodea el cerco caminando". Como se ve en este ejemplo, la narración centra todo su esfuerzo en hacer creer al espectador que va a suceder una cosa, en este caso que el payaso salte la valla, cuando sucede todo lo

contrario, éste la rodea. En este ejemplo, el payaso oculta sus intenciones, éste sabe más que el espectador, que espera que, tras tanta preparación, tanta repetición, aquél salte la valla, y como el relato está inscrito en el género de la comedia, posiblemente el espectador espere que el personaje al saltar tropiece con la misma y se dé de bruces contra el suelo. Como se puede observar, en este ejemplo, al igual que en A dos metros bajo tierra, la repetición es la estrategia que se sigue para provocar que el espectador genere expectativas en una dirección determinada. En este último caso, éstas se cumplen, mientras que en el anterior, el ejemplo del payaso, éstas se desmienten.

4.4.2. Gag repetitivo

El ejemplo del payaso sigue la estrategia conocida con el nombre de gag repetitivo (running gag). Para Vale (1996: 120) la repetición es un efecto muy frecuente en la comedia. El personaje repite y repite una misma acción, creando unas expectativas en el espectador que, finalmente, son frustradas con la modificación de esta acción, generando, por tanto, una sorpresa en éste debido a la variación introducida. Así, para Chion (2006: 185), el gag "es un detalle gracioso, verbal o visual, de comportamiento o de decorado, concebido para ser repetido varias veces en el transcurso de un film, para crear, por su repetición, pero también por sus variaciones, una hilaridad cíclica y, en principio, creciente".

Herman, citado por Chion (2006: 185), afirma que "según la buena tradición, es de rigor, que el gag repetitivo sea coronado, la última vez que aparece (es decir habitualmente al final del filme) por una caída, llamada topper, que lo concluye, llevándolo a un nivel diferente y cerrándolo de manera elegante". Para Chion esta caída, "sin la que el placer sería incompleto, es, a menudo, una inversión inesperada de la situación".

4.4.3. El sorprendido es el personaje

Por otra parte, en el ejemplo del payaso, lo que provoca la sorpresa es la modificación inesperada de la acción por parte del personaje, por tanto, el sorprendido no es otro que el espectador que desconoce sus intenciones. Ahora bien, se pueden articular casos en los que, quien se sorprenda en lugar de ser el espectador sea el personaje. Charles Chaplin en *La quimera del oro* (1925) crea una situación en la que el protagonista, ese pequeño hombrecillo interpretado como es habitual por él mismo, entra por primera vez al salón de la ciudad y, solo desde la entrada, observa cómo la gente se divierte bailando y bebiendo. Mientras tanto, una bella joven, Georgia (Georgia Hale), que está en la barra charlando con un caballero, avisada por éste dirige su mirada hacia la entrada. El hombrecillo la ve y, sorprendido porque nunca se hubiese imaginado que una mujer tan bella se fijase en él, le sonríe tímidamente. Ella, sin pensárselo, se dirige hacia él y éste,

totalmente convencido de que ella le va a saludar, hace también la intención, pero de nuevo se sorprende al ver que Georgia pasa de largo. El hombrecillo se gira y rápidamente reconoce el malentendido: a quien ella quería saludar no era a él sino a un amigo que acababa de entrar. Así pues, en este breve fragmento el personaje se sorprende doblemente, en primer lugar, cuando ve que una mujer bonita se fija en él, no acaba de creérselo, pero rápidamente lo acepta, y cuando ve que ella se acerca no espera otra cosa que no sea que ella lo salude. Sin embargo ella, de forma inesperada, pasa de largo por lo que él de nuevo se sorprenderá. El fragmento finaliza, tras estos dos giros, con el reconocimiento por parte del protagonista de la dura realidad. Este reconocimiento pone las cosas en su sitio, confirmándole amargamente sus expectativas iniciales.

La situación ha sido completamente descrita desde el punto de vista del hombrecillo, que por su posición de espaldas no se percató de la entrada del amigo de Georgia. Sin embargo, la narración no lo representa así, sino que, en lugar de ceñirse estrictamente al punto de vista del personaje, ésta lo abandona momentáneamente para beneficiar al espectador con más información. Así, tras un plano general conativo en el que el espectador ve desde detrás del protagonista lo que éste está viendo, es decir, la gente bailando y bebiendo, la narración le presenta a continuación un plano más cerrado en el que se ve al hombrecillo de frente y, en segundo término, cómo el amigo de Georgia entra al salón y se sitúa detrás él, sin que el primero se percate de la presencia del segundo. Así pues, el espectador, al igual que en el ejemplo de la cáscara de plátano, sabe más que el personaje, por lo que puede anticipar lo que va a suceder. Y esto se logra mediante el abandono temporal por parte de la narración del punto de vista del personaje para adoptar otro menos restrictivo que permita anticiparle al espectador lo que va a pasar.

4.4.4. Personaje y espectador son sorprendidos

Diferente resulta una situación muy similar que aparece en *Persiguiendo a Amy*, filme dirigido en 1997 por Kevin Smith. En esta película, su protagonista con Holden (Ben Affleck), acaba de conocer a Alyssa (Joel Lauren Adams). Los dos, junto a su mejor amigo, Banky (Jason Lee), quedan una noche en un pub de Nueva York. Mientras ella está bailando en la pista, Holden, que acaba de llegar, acude a la barra, donde se encuentra Banky hablando con el camarero. Holden les comenta su intención de ligarse a Alyssa. A raíz de ello, el camarero le dice a Holden que debe saber algo, pero éste no le presta mayor interés y se dirige hacia la pista para encontrarse con Alyssa. Cuando están los dos, Holden y Alyssa, hablando, son interrumpidos por una voz femenina que desde el escenario reclama la atención del público presente. Ésta le solicita a Alyssa, anterior cantante del grupo que está tocando en el local, que se lance a cantar su canción favorita. Alyssa, tras hacerse de rogar, cede a la petición y sube al escenario. Ella, antes de

comenzar, quiere dedicarle esa canción a alguien muy especial. Holden cree que esa persona es él y todo hace pensar que así es. Alyssa comienza a cantar y Banky acude al lado de Holden. A mitad de canción, de repente, una chica rubia aparece y se pone justo entre los dos. Alyssa, mientras canta, dirige su mirada hacia ellos, siendo su contraplano Holden y la chica rubia. Holden, que cree que Alyssa le está dedicando la canción se va emocionando por momentos. Alyssa finaliza la canción, y se dirige hacia él. Todo indica que lo va a abrazar o besar, pero de forma sorprendente a quien besa de forma apasionada no es a Holden sino a la chica rubia que estaba a su lado. Holden, al igual que el espectador, ya que en este caso la narración sigue su riguroso punto de vista, se sorprenden ante lo inesperado de la situación. Holden, atónito ante el golpe recibido, no sabe muy bien cómo reaccionar. La narración expresa su estado emocional mediante una sirena que simboliza lo alarmante de la situación. A continuación localiza su atención en Banky y, a través de su mirada presenta al espectador varios contraplanos en los que se ve a diferentes parejas de mujeres besándose. Finalmente, éste reconoce, al igual que el espectador, que el local donde habían quedado era un pub de lesbianas.

A diferencia del ejemplo de *La quimera del oro*, el espectador sabe, en este caso, lo mismo que el personaje, por lo que el giro inesperado sorprende a ambos. Y esto se produce porque en este caso la narración no ha abandonado el punto de vista del personaje. Así, resumiendo, si el autor quiere sorprender únicamente al personaje, deberá proponer una narración que temporalmente abandone el punto de vista de éste, ofreciendo una situación más comunicativa a través de una focalización variable. Pero si lo que prefiere es sorprender a ambos, personaje y espectador, deberá articular una narración que restrinja el punto de vista únicamente al del personaje, proponiendo en este caso una focalización fija. Con los ejemplos propuestos se han ilustrado diferentes relaciones entre lo que sabe el espectador y, en contrapartida, lo que sabe el personaje. Se ha visto cómo en ocasiones sabe más el espectador, en otras existe una equivalencia y en otras la superioridad en el saber está del lado del personaje. Estos juegos entre el saber de uno y del otro conocido es como división del saber. Tema que será visto en profundidad en el siguiente capítulo.

4.4.5. Subrayar para distraer. El Hareng-saur y el Mac Guffin

Bien sea a través de un engaño temporal o bien a través de una acción no predecible en el personaje, para lograr una inversión de expectativas la narración tiene que articular estrategias que dirijan toda la atención del espectador hacia una dirección determinada para, llegado el momento, proponerle un giro que lo sorprenda. Una de las técnicas que sirven para tal fin es lo que se conoce como Hareng-saur, en Hollywood recibe el nombre de arenque rojo (red herring). Esta estrategia busca distraer la atención del espectador de la acción principal, de lo importante, introduciendo pistas falsas, indicios erróneos, líneas

de acción secundarias descaradamente subrayadas. Se trata, pues, de estrategias que pretenden captar la atención del espectador para que éste genere expectativas en una dirección determinada para que, llegado el momento oportuno, la historia dé un giro inesperado de ciento ochenta grados y conduzca al espectador hacia una dirección completamente diferente a la primera, abandonando ésta por la nueva línea de acción abierta.

Se puede considerar un ejemplo de este tipo de estrategia la introducción intencionadamente larga de *Psicosis*, película dirigida por Hitchcock en 1960. En este planteamiento la narración pone en marcha todos los significantes que tiene a su disposición para centrar toda la atención del espectador en la huida de su protagonista, Marion (Janet Leigh). Por ejemplo, en la secuencia en la que ésta es perseguida por el policía, toda la tensión se centra en despejar la duda acerca de si Marion será descubierta o no por éste. Pasada la tormenta, el policía finalmente no la descubre, todo parece indicar que la calma ha vuelto de nuevo, encontrándose la protagonista a salvo en un motel relativamente aislado. En esta situación de calma, en la que parece que todo el peligro haya pasado, la narración deja que su protagonista salga de campo para dirigir, a través de un movimiento de cámara, toda la atención del espectador hacia el fajo de billetes que Marion ha dejado de forma no muy precavida encima de la mesita de noche. Todo este movimiento excesivamente subrayado, que parece que va ser determinante para la línea causal de la historia, no es más que, como dice Hitchcock (2000: 258), "un truco destinado a despistar la atención del espectador, con objeto de dar mayor intensidad al asesinato, para que el acontecimiento resulte más sorprendente". Así pues, todo el arranque de *Psicosis* es, como diría SánchezEscalonilla (2001: 163), una "vía muerta" que no conduce a ninguna parte y, como bien ha comentado Hitchcock, sirve fundamentalmente para mantener distraído al espectador y lograr que el golpe de efecto sea más contundente. De esta forma se lo explica Hitchcock a Truffaut (2000: 258):

Para ello era necesario que todo el arranque fuera voluntariamente un poco más largo, todo lo que se refiere al robo del dinero y a la huida de Marion, para conducir al público a que se haga esta pregunta: ¿Será detenida o no la muchacha? Recuerde mi insistencia sobre los cuarenta mil dólares; me esforcé todo lo que pude antes del film, durante el film y hasta el final del rodaje en aumentar la importancia de ese dinero... Se da vueltas y vueltas al público, de esta forma se le mantiene lo más lejos posible de lo que realmente va a suceder.

Logrado el objetivo de mantener lo más alejado posible al espectador de lo que realmente va a suceder, y cuando la protagonista pretende relajarse tomándose una ducha, es el momento preciso que Hitchcock encuentra para asestar el golpe de efecto menos esperado y, por tanto, más sorprendente. Así, cuanto más tranquilo parece que está todo, la calma precede a la tempestad, es el momento elegido por la narración para

asesinar a la que supuestamente era la protagonista de la historia. Así pues, cuando el relato no ha llegado ni a su mitad, la narración se deshace de su personaje principal. Además de todo lo dicho anteriormente hay una fuerza transtextual, es decir más allá del texto, que hace que este acontecimiento sea más sorprendente aún. Se trata de una regla no escrita que dice que el protagonista debe llegar al clímax, puede que en ese momento pierda la vida y, por tanto, el final propuesto se aleje de un final feliz, pero al menos debe acompañar a la narración hasta ese momento clave. Pues bien, Hitchcock rompe con esta convención introduciendo un golpe de efecto con la intención de sorprender al espectador con lo que éste en ese momento menos pudiera esperar: la muerte de la que hasta ese momento era la protagonista de la historia en una ducha a cuchillazos asestados por la supuesta madre del dueño del motel.

Otra estrategia que sirve, igualmente, para distraer la atención del espectador en asuntos irrelevantes a través del subrayado de determinados elementos, es la técnica que se conoce con el nombre de Mac Guffin. Así pues, la intención de esta técnica es subrayar especialmente un elemento de la historia, dándole mucha importancia, para que el espectador crea que se trata de una pieza trascendental para la resolución de la misma, cuando finalmente pasa completamente desapercibida. Por ejemplo, el dinero que roba Marion en *Psicosis*, como se acaba de decir, al cual se le presta un exceso de importancia cuando, finalmente, no va a tener ninguna relevancia para el desenlace causal de la historia.

Tanto el Mac Guffin como el Hareng-saur son estrategias que sirven de pretexto para generar preguntas en determinados momentos que mantengan el interés del espectador. Estas preguntas tienen su momento de relevancia, donde adquieren todo su protagonismo, pero acaban difuminándose y perdiéndose finalmente sin ser contestadas. Para Hitchcock, su mejor Mac Guffin fue el que ideó para la película *Con la muerte en los talones* (1959). En esta ocasión el Mac Guffin se traduce en la pregunta ¿qué buscan los espías que persiguen al protagonista? Su respuesta jamás será ofrecida por la narración, ya que su relevancia va perdiendo interés en favor de la que realmente es la cuestión central del relato, que no es otra que saber si finalmente su protagonista, Roger Thornhill (Gary Grant), podrá deshacerse de los espías y recuperar por fin su vida normal, alterada tras el malentendido inicial.

Otro Mac Guffin destacado en la filmografía de Hitchcock es el que se traduce en la siguiente pregunta: ¿qué contienen las botellas de champán que se esconden en la bodega del nazi Alexander Sebastian? en la película *Encadenados* (1946). Esta pregunta finalmente no tiene respuesta. Así mismo, tampoco la tiene el Mac Guffin que Tarantino desarrolla en *Pulp Fiction* (1994). En dos momentos determinados del relato, dos personajes diferentes abren el maletín objeto de la misión encargada por Marsellus Wallace (Ving Rhames) a Vincent (John Travolta) y Jules (Samuel L. Jackson). El

contenido del maletín no es desvelado en ningún momento, carece de importancia para la historia, ahora bien, en las dos ocasiones en las que éste es abierto tal acción es especialmente subrayada. La narración provoca una pausa y dirige toda la atención de los personajes hacia el contenido del mismo, además, una luz brillante que emana de su interior hace más llamativo si cabe este momento.

Para Chion (2006: 141) "el Mac Guffin más famoso de la historia más gigantesca (cuatro óperas que totalizan doce o trece horas de duración) es el anillo de oro por el que lucha el universo entero, en La Tetralogía de Wagner". Este anillo dotado de un poder que nunca se utilizará y que tampoco se conocerá, es únicamente una estrategia anclada en la superficialidad de la narración, que sirve de pretexto o motivo para desarrollar en profundidad lo que realmente es importante, que es nada más y nada menos que toda la fuerza humana que se pone en marcha por su culpa. Así pues, el Mac Guffin también puede ser considerado como un elemento que parece importante en la historia, pero que sólo lo es como pretexto o motivo que incita a que los elementos realmente relevantes de la misma entren en juego.

4.4.6. El no subrayado: la implantación

Como se ha dicho, la característica fundamental que define tanto al Mac Guffin como al Hareng-saur es el subrayado excesivo de los elementos que se articulan. Todo lo contrario sucede con otra estrategia narrativa conocida como implantación. En este caso las pistas que se ofrecen, o los elementos de la historia que se articulan, prácticamente pasan desapercibidos para el espectador, por lo que en el momento en el que son enunciados no tienen para él ningún significado. Su relevancia se alcanzará gracias a un proceso de acumulación informativo que permitirá que estos contenidos sin mayor sentido en los primeros fragmentos del relato acaben siendo relevantes y dotados de significado para el espectador a la finalización del mismo. Como se recordará, en el capítulo anterior se introdujo un ejemplo de implantación cuando se habló de la técnica de los cinco puntos aprendida por Beatrix en Kill Bill. Cuando esta técnica fue introducida parecía no tener mayor relevancia para la línea causal de la historia, pero como se vio, ésta adquirió su importancia y fue decisiva para el desenlace final de la historia.

En muchas ocasiones, la función de estos elementos es la de anticipar o anunciar aspectos sobre la historia, que inicialmente el espectador no los considera como tales pero que más adelante, y gracias a una mirada retrospectiva, adquieren su significado completo. Así pues, para que estos elementos adquieran su relevancia es necesario que la narración vuelva sobre sus pasos, repitiendo el mismo suceso, para subrayar en esta segunda ocasión aquello que en la primera visita la narración había querido deliberadamente que pasara desapercibido para el espectador. La técnica utilizada por la

narración para que este elemento sea inicialmente inadvertido puede variar desde su disimulo dentro de campo hasta su ocultación fuera de éste. En el primer caso, este no subrayado puede ser desarrollado por el recurso del fuera visión, donde o bien algún dispositivo de la puesta en escena esconde aquello que se quiere ocultar, o bien ese elemento pasa desapercibido para el espectador porque intencionadamente se encuentra perdido en un plano general.

Por ejemplo, tanto en *El club de la lucha*, película dirigida por David Fincher en 1999, como en *El sexto sentido*, película que en ese mismo año popularizó a su director M. Night Shyamalan, su estructura se fundamenta a través de la articulación de una estrategia de engaño donde lo que parece ser no es. Pues bien, en este tipo de relatos, la narración se ve obligada a ocultar o camuflar determinados detalles que deben pasar desapercibidos inicialmente para el espectador, pero que resultan absolutamente imprescindibles para explicar a posteriori que lo que parecía real en un primer momento, definitivamente no lo es, es decir, resultan trascendentales para explicar y justificar el engaño articulado durante buena parte del relato. Así, la narración vuelve atrás y repite diferentes sucesos con la intención de, ahora sí, llamar la atención del espectador sobre ciertos detalles que hacen verosímil el relato tanto durante el engaño como cuando éste es finalmente desvelado.

4.4.7. Generación de expectativas a través del modo condicional

El ejemplo de *Psicosis*, visto anteriormente, ilustra a la perfección lo que debe hacer el autor si quiere realmente sorprender a su público. Así, el autor debe poner en marcha su imaginación para crear el desenlace supuestamente menos esperado por el espectador. El jugar con el tiempo condicional puede ser una buena estrategia para alcanzar tal meta. Este juego creativo puede ser articulado mediante la búsqueda de respuestas a la pregunta ¿qué pasaría si sucediera tal cosa? Quizá a través de este proceso el autor finalmente encuentre el desenlace más sorprendente a la historia. Un ejemplo muy interesante de generación, a través del modo condicional, de distintas alternativas a un mismo desenlace de un suceso puede ser visto en el arranque de la tercera temporada de *A dos metros bajo tierra*.

Para entender la estrategia articulada en ese momento se precisa hablar primero de las dos temporadas previas. Así, en la primera temporada de esta serie, a Nate, uno de los hermanos de la familia Fisher, tras un accidente de tráfico le detectan una enfermedad cerebral. Este suceso nuclear, y su reconocimiento por parte de Nate, van a tener consecuencias muy importantes a lo largo de toda la serie. Durante la segunda temporada, Nate sufrirá diferentes ataques cerebrales que van anticipando el suceso con el que ésta será concluida: la intervención quirúrgica que éste tendrá que sufrir. Se trata de una operación complicada con consecuencias bastante imprevisibles, incluida la

muerte. Por tanto, Nate en este momento se tiene que enfrentar a una de las situaciones más conflictivas de su vida, por lo que en este episodio su línea de acción se centra preferentemente en ver cómo lo afronta. El episodio se cierra con la operación, suspendiendo para el comienzo de la siguiente temporada el resultado de la misma. Así pues, al igual que la madre y los dos hermanos tendrán que hacer tiempo en la sala de espera hasta que la operación finalice y conocer por fin el resultado, el espectador también lo tendrá que hacer.

Por consiguiente, el episodio, y con él la segunda temporada, finaliza con un interrogante, ¿morirá Nate?, y si no es así, ¿cuáles serán las secuelas de la operación? La primera pregunta, que lógicamente es la más importante, es expresada por la narración a través de una secuencia dibujada de forma abstracta, que a la postre es el punto y final del episodio. En ésta se ve a Nate corriendo y cómo un autobús vacío se detiene delante de él abriendo sus puertas e invitándole a subir. Así pues, la pregunta ¿morirá Nate? es traducida en el discurso de forma metafórica como ¿subirá Nate al autobús? La respuesta a estas preguntas, como se ha dicho, suspendida hasta el comienzo de la tercera temporada. Así, la narración conseguirá mantener el interés de los espectadores durante el tiempo que transcurre desde la finalización de una y el comienzo de la otra.

Como se ha dicho, la resolución de la incertidumbre creada en este relato es resuelta de forma muy ilustrativa para lo que aquí se está explicando. Para ello, se plantea un juego con el tiempo condicional, como si los creadores de la serie se estuviesen imaginando las diferentes consecuencias que esta peripecia estructural pudiera o debiera tener en la vida de su protagonista. A continuación se presenta el juego creativo propuesto.

La tercera temporada comienza con la operación. Parece que todo va bien pero, de repente, ésta comienza a complicarse, debido a una hemorragia que hace que la vida de Nate penda de un hilo. La siguiente imagen es la esquela de Nate. Como ya se ha comentado, todos los capítulos comienzan con una muerte, en este caso la muerte es la de su protagonista. Así pues, la situación menos deseada es la que finalmente prevalece. La narración hace una panorámica por todos los miembros de la familia para ver cómo cada uno está asimilando la pérdida: la hermana pequeña, Claire, tumbada en la cama sin hacer nada, la madre, Ruth, despeinada planchando de forma mecánica y su hermano, David, solo en la oficina llorando de forma desconsolada. A continuación la narración le muestra al espectador a Nate presenciando su propio velatorio. Mientras éste se está viendo en el ataúd, una voz procedente del fuera de campo llama su atención. Se trata de su hermano David que está tratando de ayudar a alguien a pronunciar una palabra. Nate se acerca y se ve así mismo sentado en una silla de ruedas, desfigurado y sin poder hablar bien. Todo ello fruto de una parálisis cerebral. Otra voz fuera de campo llama de nuevo su atención, en este caso Nate se ve jugando con su hija y con la madre de ésta.

Aunque esta situación familiar le resulta especialmente agradable, debe proseguir su recorrido. Su siguiente etapa es el vestíbulo, donde se ve entrando en casa acompañado por Brenda, su pareja anterior, que lleva en brazos a otro niño. Ahora bien, los dos van discutiendo, como era habitual en ellos.

Si hasta este momento la narración había viajado hacia el futuro, anticipando lo que podría pasar, la siguiente secuencia, por el contrario, propone un viaje retrospectivo hacia el pasado, hacia lo que podría haber sucedido. Para ello, la narración se remonta al comienzo de la serie, al momento en el que Nate vuelve a casa para celebrar la Navidad, planteando cómo hubiese sido esa celebración si su padre no hubiese muerto ese mismo día. Además, la narración va más allá y propone una situación en la que le muestra a Nate cómo hubiese sido su familia si su padre se hubiese casado con otra mujer. A continuación, Nate se ve así mismo sentado en un sofá, más gordo, descuidado, con el pelo largo, fumando marihuana y viendo junto con su novia una serie que se podría englobar dentro del género culebrón. El protagonista de esta serie dice una frase que llama especialmente la atención a Nate, "todo lo que puede ocurrir, ocurre, en algún lugar". Esta frase es como una revelación para Nate que hace que éste se mueva y vaya rápidamente de nuevo a la sala del velatorio. Allí se encuentra con su padre, que le formula las siguientes preguntas: "¿crees que las partículas pueden estar en todas las partes al mismo tiempo? y ¿crees que el universo se está dividiendo en miles de millones de universos paralelos?".

Estas preguntas de índole trascendental, que evidentemente son representación de la temática que se quiere abordar en este fragmento, resultan más bien un incordio, una molestia para Nate, quizá también para algún tipo de espectador, ya que lo que realmente le interesa en este momento es conocer una única cosa. Esta duda que le está generando tanta tensión se la formula a su padre "¿estoy muerto?, ¿sí o no?", y éste le contesta, "sí", pasan unos segundos, "y no", y sigue "en algunos sitios estás muerto, en otros vivo. En algunos nunca has existido". Su padre no sólo no le aporta una solución, sino que complica más aún la situación. Ahora bien, a continuación, ofrece algo de luz diciéndole a Nate que quizá todo sea fruto de la anestesia y le invita a que él mismo lo descubra abriendo el ataúd. Una luz blanca brillante sale del mismo inundando la pantalla de blanco. Se ve de nuevo la esquela de la muerte de Nate, pero en esta segunda ocasión la fecha de su muerte empieza a borrarse. Las imágenes vuelven a surgir y vemos a Nate, con su hija en brazos, explicándole a un amigo cómo se desarrolló la operación. Con esta explicación la narración pretende justificarle al espectador el giro propuesto. Como es razonable, esta última inversión de expectativas debe ser explicada para que el espectador la considere admisible.

Finalmente la narración, o mejor dicho, Nate ha elegido la mejor de las opciones posibles. En su viaje, como se ha comentado, entre todas las alternativas, entre todos

esos mundos posibles, el más atrayente era, sin duda alguna, aquel que le permitía seguir viviendo al lado de su hija Maya y de Lisa, quien tras la recuperación se convertirá en su esposa. Así pues, la narración, tras seguir suspendiendo durante una buena parte del episodio el desenlace de la operación, definitivamente se lo desvelará al espectador que, tras la desilusión inicial provocada por el primer giro inesperado, éste se sentirá aliviado y feliz tras este último e irreversible giro en la historia.

De la misma forma que la narración justifica el último punto de giro con la intención de hacerlo verosímil, también procura dar una explicación a todo este juego perverso trazado mediante el modo condicional. Así, el recorrido realizado por Nate se justifica como un viaje interno que éste realiza motivado por los efectos de la anestesia, como ya lo anticipó su padre. Además la narración, una vez recuperado Nate, hará que ciertos elementos y acciones de la realidad sean el detonante que provoque en éste el recuerdo de imágenes asociadas a ese sueño perturbador fruto de la anestesia. Por consiguiente, todo este fragmento inicial de la tercera temporada se justifica diegéticamente como resultado del universo interior del personaje que es aflorado por una circunstancia de la historia, en este caso las consecuencias alucinógenas provocadas por la aplicación de la anestesia durante la operación.

Más allá de esta justificación diegética, se puede encontrar la motivación real que alienta a los creadores de la serie a hacer uso del modo condicional como estrategia expresiva. Quizá ésta resida en su necesidad, como otros autores ya la tuvieron, de abordar la complejidad del destino del ser humano y de plantear la posibilidad de la existencia de universos paralelos. Uno de los directores que más ha trabajado esta temática es, sin duda alguna, el cineasta polaco, Krzysztof Kieslowski, como se vio en el capítulo anterior, especialmente a través de las siguientes obras: *El azar* (1981), *Decálogo 4* (1989), *La doble vida de Verónica* (1991) y *Rojo* (1994). Kieslowski habla de esta última película en los siguientes términos: "El tema de *Rojo* está en el modo condicional [...] lo que podría haber ocurrido si el Juez hubiera nacido cuarenta años más tarde. [...] Sería adorable que pudiésemos volver a los veinte. ¡Cuántas cosas mejores y más sabias podríamos haber hecho! Pero es imposible. Es por eso que hice este film, porque tal vez la vida podría ser mejor vivida de lo que es". Un deudor suyo es, sin duda alguna, como también se vio en el capítulo anterior, el director alemán Tom Tykwer principalmente en sus primeras obras, su cortometraje *Epílogo* (1992) y su largometraje ya citado *Corre, Lola, corre*.

4.4.8. Efecto de primacía

Otra estrategia que el autor puede articular para generar expectativas que podrán ser confirmadas o defraudadas a lo largo del relato es el efecto de primacía. Sternberg (1978) afirma que algunas narraciones crean un firme efecto de primacía sólo como pretexto

para cuestionarlo, evaluarlo e incluso destruirlo a posteriori. Esta estrategia cobra mucha relevancia en el primer acto, sobre todo en la exposición y presentación de los personajes, ya que, como dice Bordwell (1997: 91), el efecto de primacía "se refiere al impacto que crea en el espectador la información inicial entregada por la narración al comienzo del relato". Así pues, el efecto de primacía se puede traducir como las primeras impresiones generadas en el espectador acerca de los existentes, personajes y escenarios, de la historia.

Ciertas historias de falsos culpables pueden ser representativas de lo que anteriormente ha sido dicho por Sternberg. Por ejemplo, Hitchcock en su filme *Frenesí* (1972) articula inicialmente todos los mecanismos para que su protagonista, Richard (Jon Finch), sea confundido con el asesino de la corbata. Todos los indicios hacen pensar al resto de los personajes, y en este caso también al espectador, que Richard es el asesino que, al igual que Jack el Destripador lo hizo en su momento, está causando tantos dolores de cabeza a la policía londinense. Será el propio Richard el encargado de desmentir esa errónea imagen inicial que lo hace víctima de una falsa acusación. Así pues, se trata de una estrategia de inversión de expectativas que, en este caso, no sólo se reduce a un fragmento del relato, sino que lo abarca en su conjunto. Por tanto, *Frenesí* es el resultado de una doble estrategia que converge en un mismo desenlace: por un lado, se describe el tormentoso camino que un falso culpable tiene que iniciar en contra de su voluntad para defender su inocencia y, por otro lado, el itinerario de un asesino que impunemente sigue con sus actos delictivos. Finalmente, el primero podrá cerrar este episodio traumático, que le ha complicado especialmente la vida, descubriendo al segundo. Así, mientras que un cúmulo de circunstancias ajenas al personaje son las causas de su empeoramiento, su propia acción será el factor determinante para su recuperación.

Hitchcock logra crear este efecto de primacía equivocado en el espectador a través de pistas falsas que, al igual que las estrategias anteriores, lo desvían de la dirección adecuada. Por ejemplo, el filme comienza con la presentación al espectador del caso del asesino de la corbata a través del discurso de un político que, junto al Támesis, intenta tranquilizar a su público. Conforme pronuncia estas palabras, un movimiento de cámara se acerca a la orilla del río que baña la ciudad de Londres para mostrar la siguiente víctima de este asesino. Así pues, las palabras del político son rápidamente desmentidas por los hechos, el asesino de la corbata sigue actuando impunemente. El plano detalle de la corbata en la garganta de la última víctima se concatena con un plano medio en el que la narración muestra a Richard atándose una corbata delante del espejo. Esta relación invita lógicamente a pensar que el asesino de la corbata es Richard.

Unos minutos más tarde otra pista falsa confirmará esta asociación que resultará finalmente errónea. En este caso la relación no se establece por montaje externo sino

interno, y en concreto a través de la profundidad de campo como estrategia que planifica la puesta en escena. Así, el plano muestra al espectador cómo dos personajes, en primer término, apoyados en una barra de una cervecería, hablan del caso del asesino de la corbata. Mientras tanto, en segundo término, y sentado en una mesa justo al lado de la ventana, se encuentra Richard leyendo el periódico. De nuevo, la narración lo asocia con el asesino de la corbata. Este juego articulado por Hitchcock para crear falsas expectativas en el espectador es descrito por Chion (2006: 178) de la siguiente forma: "puede tratarse de una pista falsa deliberadamente preparada, por ejemplo, un personaje de aspecto sospechoso introducido para captar la atención y que, finalmente, resulta ser inofensivo, mientras que otro individuo que apenas se hace notar, se dispone a intervenir".

Previamente, Hitchcock ya trató el tema del falso culpable precisamente en un filme que se tradujo al castellano con este nombre. Falso culpable (1956) está basada en un caso real que el propio Hitchcock leyó en un periódico. En concreto, una noticia hablaba de la historia de un hombre inocente que había sido confundido con un atracador de una compañía de seguros. En el filme este falso culpable es representado por Manny (Henry Fonda). Curiosamente este actor, Henry Fonda, a las ordenes de Fritz Lang en Sólo se vive una vez (1937), ya había protagonizado otra historia de un hombre que sufre la acusación de algo que él no ha hecho. Ambas películas también tienen en común la presencia de esa mujer que incondicionalmente, y a pesar de lo que opinen los demás, creará fielmente en la inocencia de su ser amado. En Sólo se vive una vez este papel es representado por Joan, interpretado por Sylvia Sydney, mientras que en Falso culpable ese personaje es Rose Balestrero, interpretado en este caso por Vera Miles.

Así, la narración crea un efecto de primacía desfavorable para el personaje, que invita a dos tipos de reacciones en el resto de personajes de la historia: por una parte, la reacción de rechazo, que habitualmente es representada por la sociedad en su conjunto, y por otra parte, la reacción de apoyo que, como en los dos ejemplos anteriores, es representada por un personaje, el ayudante según el modelo actancial de Greimas, cuya función en el relato se centra principalmente en prestar su ayuda al protagonista en su lucha por limpiar la falsa imagen inicialmente formada y popularmente aceptada.

Un ejemplo muy actual de esta idea lo podemos encontrar en un documental que narra la historia real de la familia Friedman. Este documental se titula Capturando a los Friedman, y fue realizado en 2003 por el director Andrew Jarecki. En esta producción audiovisual se cuenta la historia de una familia norteamericana que en los años ochenta se hizo popular de la peor de las maneras. El padre y uno de los tres hijos, Jess Friedman, fueron acusados de pedofilia. Los dos, sin pruebas definitivas, fueron condenados a prisión. La presión social y mediática, así como una tendenciosa cruzada policial, provocaron finalmente el derrumbe de la familia Friedman. Todo ello, motivado

por unos indicios que nunca fueron definitivamente confirmados. Aunque el documental tampoco ofrece pruebas contundentes que puedan desmentir lo contrario, sí que cuestiona la objetividad de un proceso que fue excesivamente mediático. Además, esta producción audiovisual muestra, por una parte, el afán de uno de sus hijos, David Friedman, por defender la imagen manchada de su hermano y de su padre. Y por otra parte, ofrece el testimonio de su madre que en este caso, y a diferencia de los ejemplos de los dos personajes femeninos anteriormente citados, mostrará una reacción de completo rechazo hacia su marido, formando parte de esa mayoría que, sin mayores reparos, dejan de lado toda presunción de inocencia y se muestran ávidos por lanzar la primera piedra.

Además del efecto de primacía, y cómo éste puede ser confirmado o rechazado a lo largo del relato, el autor debe saber que la narración también puede jugar con el efecto reciente. Este efecto viene a decir que la imagen que perdura del personaje, y a la postre la que se considera más cierta, es la que se genera a partir de la última información ofrecida acerca de éste. Según Perry (1979: 57) "el texto literario explota el efecto de primacía, pero normalmente se crea un mecanismo para oponerse a ello, dando lugar, más bien, al efecto reciente". Aunque según Rimmon-Kenan (1983), "la acción correcta sería quedarse con la doble visión y evaluar al personaje desde el doble punto de vista ofrecido", lo habitual es que el espectador no lo haga de esta forma. Así, y siguiendo de nuevo a Rimmon-Kenan, el espectador tiende a dejarse seducir por el efecto reciente, quedándose con la última imagen generada del personaje.

4.4.9. Información transtextual como fuente de generación de expectativas

No obstante, el autor debe tener en cuenta que las expectativas no sólo pueden ser generadas a partir de la información ofrecida en el propio texto, sino que otra clase de información, en este caso situada fuera del mismo, fuera de sus barreras, una información transtextual, como se ha visto con el ejemplo de *Psicosis*, también puede influir en el proceso anticipatorio que el espectador genera. Este tipo de información forma parte de patrones o reglas ya establecidos, como las convenciones de género, las tramas arquetípicas y las situaciones o personajes estereotipados. Por ejemplo, una de las situaciones absolutamente esperadas en un filme clásico es el encuentro entre el protagonista masculino y el femenino. Este encuentro motivará el desarrollo de la trama secundaria en la que se dibujará la relación heterosexual entre ambos, como se vio en el capítulo anterior. Obviamente, la relevancia de esta información transtextual dependerá de la experiencia previa del espectador, de su particular conocimiento del universo audiovisual. Así, conforme el espectador conozca más las reglas o convenciones, más fuerza tendrán éstas a la hora de influir en las expectativas que éste vaya generando a medida que vaya consumiendo el relato.

Una de las convenciones más habituales en el cine comercial es cerrar todas sus historias con un final feliz, el conocido happy end. Así, la incertidumbre se reduce a su mínima expresión, ya que en este tipo de propuestas audiovisuales la narración acostumbra al espectador a finalizar el relato con la victoria del héroe frente a su antagonista, y consecuentemente con la obtención de la meta por parte de aquél. A quién no le suena esta secuencia: un villano tiene presa en un escondite de difícil acceso y exageradamente protegido (obstáculos) a la prometida del héroe. El villano se dispone a torturarla. Mientras tanto, el héroe pretende acceder al refugio para salvarla. Ahora bien, el exceso de barreras no se lo pone fácil, lo tiene francamente difícil (dudas). Finalmente tras superar todas las pruebas, el héroe llega a tiempo y salva a su prometida (convención). Independientemente de los obstáculos que la narración le ponga en su camino al protagonista, lo más probable es que éste finalmente logre alcanzar su meta. Por tanto, la convención hace que la incertidumbre acerca del resultado final se reduzca notablemente.

Esta desventaja inicial para el autor puede convertirse en ventaja si éste sabe aprovecharla adecuadamente. Por ejemplo, si el público espera que finalmente el héroe salve a su amada, la narración puede sorprenderlo ofreciéndole un final fatal para las intenciones de la pareja. En esta ocasión, la narración se está aprovechando de la convención para, precisamente, transgredirla y sorprender de esta manera al espectador mediante una inversión de expectativas. Por consiguiente, y siguiendo a Bal (1985: 92-93), la información transtextual "juega un papel en lo predecible", por lo que ésta puede participar, como una estrategia más, en el juego de las expectativas, satisfaciéndolas siguiendo lo establecido o frustrándolas a través de su transgresión.

Sin duda alguna, Robert Altman es un ejemplo de director que ha gustado de inscribir sus obras en un determinado género para precisamente transgredir sus normas. En *Gosford Park* (2001), rompe descaradamente con las claves del género de detectives proponiendo unos agentes de policía caricaturizados, donde el asesinato se produce muy avanzada la narración y donde, finalmente, ni el asesino es descubierto ni las causas que lo motivan. Claramente son otros los intereses que mueven a este director recientemente fallecido. Principalmente son los que se centran en las relaciones de clase social que se establecen entre los personajes de la historia. La adscripción de este relato a un género determinado es más bien un pretexto, que no su razón de ser, para desarrollar los temas que realmente son del interés del autor, y que ya fueron comentados en el capítulo anterior.

- Las convenciones del género

Uno de los factores transtextuales más influyentes a la hora de estimular la creación de expectativas en el espectador, así como de tutelar el proceso creativo del autor, es, sin

duda alguna, las convenciones propias de cada género. Bordwell (1995: 81) lo ve de la siguiente forma: "Un género forma un conjunto de reglas para la construcción de la narración que conocen tanto el cineasta como el público". Por ejemplo, como sigue diciendo Bordwell (1996: 36), "en un western esperamos ver duelos, peleas en el bar y estampidas de ganado, incluso aunque no se presenten de forma real o causalmente necesaria". Por su parte, Culler (1975: 147) define las convenciones de género como "una clase de contrato entre el texto y el lector, tal que algunas expectativas son consideradas como posibles, mientras que otras no, así como elementos que podrían ser extraños en otros entornos son entendibles dentro del contexto genérico". Así pues, gracias a que el autor adscribe su obra a un determinado género, puede hacer uso de una serie de recursos y elementos que de lo contrario serían tachados de inverosímiles. El ejemplo más claro de esto sería la narración de un relato fantástico. Por lo que, y siguiendo a Bordwell (1997), estas convenciones genéricas son tan importantes como el propio criterio de realismo a la hora de hacer creíble la historia que se cuenta.

Las convenciones de un género pueden referirse tanto al tipo de historia que se narra, a las temáticas que se exploran, a los contenidos que se desarrollan, como a la forma en que éstos son narrados. Así, las convenciones genéricas afectan igualmente a la historia como al discurso. Por este motivo, un género se puede distinguir tanto por el uso recurrente de un tipo de personaje, de un determinado ambiente, de cierto tipo de sucesos, como por la articulación de un tipo de estilo expresivo o de una determinada estrategia a la hora de componer las piezas o de transmitir los contenidos de la historia en el relato. Todo esto desemboca en un tipo de relato que, a priori, busca provocar un tipo de efecto y no otro en el espectador, aspecto éste determinante a la hora de definir las características que corresponden a los diferentes géneros.

La variedad de géneros que componen el panorama actual del relato audiovisual, no cabe la menor duda, proceden de la antigua diferencia entre la tragedia y la comedia. La primera busca el llanto mientras que la segunda la risa. Así, en el teatro griego la máscara fruncida representa la tragedia, mientras que la máscara sonriente representa la comedia. En el primero, el destino domina despiadadamente la vida de los personajes causándoles daños irreparables, lo que desata en el espectador, como ya se vio, el *eleos* o sentimiento de misericordia por quien los sufre. Así mismo, la comedia también aborda los problemas del ser humano, ahora bien, la forma de hacerlo es diametralmente opuesta. En este caso, los problemas son relativizados y, aunque el personaje pueda sufrir, su tratamiento siempre se hace desde el punto de vista más quimérico. No cabe la menor duda de que la comedia está orientada a buscar, aunque en determinadas ocasiones sea difícil, aquellas aristas de la realidad que permitan que ésta sea retratada de forma cómica, aun a pesar de su carácter dramático. Todo este esfuerzo se dirige hacia una única, pero muy digna pretensión, que no es otra que arrancar una sonrisa al espectador. Objetivo que se puede lograr trazando diferentes caminos: mediante la parodia y su visión ridiculizada, la sátira

con tintes críticos, los equívocos o malentendidos típicos de las comedias de enredos, el disparate y su tendencia al absurdo y a las situaciones exageradas, y lo grotesco, donde lo trágico se mezcla con esos personajes cómicos que protagonizan situaciones hilarantes.

En definitiva, el autor puede adscribir su historia a un género determinado y obtener con ello un doble beneficio: por una parte, aprovecharse de unas reglas que le pueden ayudar a construir su relato y, por otra, aprovecharse de las convenciones para justamente transgredirlas con la intención de sorprender gratamente al espectador.

5

LA DIVISIÓN DEL SABER NARRATIVO

5.1. Tres tipos modales: igualdad, inferioridad y superioridad

Siguiendo con la regulación de la información de la historia, es el momento de abordar lo que Vale (1996) define como división del saber. Esta variable se hace cargo de la relación entre lo que sabe el espectador con respecto a lo que sabe el personaje. Para Branigan (1992: 66), la división del saber de Vale es denominada disparidad de conocimientos, y la define de la siguiente forma: "Distribución del conocimiento entre los personajes y el espectador". Por consiguiente, responder a la pregunta qué sabe el espectador en relación con lo que sabe el personaje en cada momento, se define como una tarea crucial en el proceso de distribución de los contenidos de la historia en el relato.

Esta relación entre lo que sabe el espectador y lo que sabe el personaje depende del tipo de localización que el autor quiera desarrollar en el relato. Así, si su intención es desarrollar una narración que pretenda adentrarse en la subjetividad del personaje, en su mundo interior, es decir, articular la localización interna, como ya se ha visto, se estará proponiendo un tipo de narración donde el espectador sabe lo mismo que el personaje, es decir, la información que la narración ofrece sobre la historia se restringe fundamentalmente a su saber. Ahora bien, si la propuesta es seguir al personaje desde fuera, articulando para ello una localización externa que se mantenga alejada de sus pensamientos, se estará proponiendo un tipo de narración donde el espectador sepa menos que el personaje, donde el personaje tiene algo que ocultar y donde la narración, en la mayoría de las ocasiones, se lo irá desvelando progresivamente al espectador a través de otro personaje, que tiene precisamente como función entresacar la información oculta. Por último, en aquellos casos en los que se proponga una focalización cero, donde la narración no se ciña únicamente al conocimiento de un único personaje, sino que se tiene acceso a lo que saben todos, se estará articulando una estrategia en la que el espectador sepa más que cualquiera de ellos, por tanto, se estará articulando, a diferencia de los dos casos anteriores, una propuesta ampliamente comunicativa.

Por consiguiente, se pueden articular tres tipos modales en cuanto a la división del saber:

Igualdad. El espectador sabe lo mismo que el personaje. Es decir, el primero irá conociendo la historia de la mano del segundo, cuyo punto de vista es el que prevalece exclusivamente. En todo momento ambos sabrán lo mismo. La

narración restringe todo el saber, localiza todo su interés, en este personaje.

- **Inferioridad.** El espectador sabe menos que el personaje. En este caso el personaje A oculta una información que inicialmente se le niega al espectador. Habitualmente será un personaje B el encargado de ir desvelándosela al espectador paulatinamente.
- **Superioridad.** El espectador sabe más que el personaje. La narración le ofrece más información al espectador que al personaje. El primero es conocedor de la amenaza o la confusión que se ha creado, mientras que el segundo lo desconoce plenamente. Se trata de una narración comunicativa que le ofrece al espectador la posibilidad de saber en cada momento qué está pasando, por lo que todo el interés se centra en saber cómo y cuándo el personaje lo descubrirá.

5.2. Alteraciones en la modalización: paralipsis y paralepsis

Ahora bien, este juego de saberes, representado a través de estas tres modalidades, se puede mantener constante o, por el contrario, puede ser alterado en momentos determinados del relato. Genette (1989; 1998) lo define como una "alteración a la posición modal dominante en el relato", y propone dos posibilidades: la paralipsis y la paralepsis.

- **Paralipsis.** Se define como una retención de la información, es decir, se entrega menos información de la que se debería ofrecer según el tipo modal que prevalece a lo largo del relato.
- **Paralepsis.** En este caso se comunica más información de la que se debería ofrecer según el tipo modal predominante.

Según Genette (1989: 250), "el tipo clásico de la paralipsis es, en el código de la focalización interna, la omisión de una acción o pensamiento importante del héroe focal, que ni el héroe ni el narrador pueden ignorar, pero que el narrador decide ocultar al lector". Es decir, se articula una paralipsis cuando se altera la relación de igualdad de conocimiento entre espectador y personaje a favor del segundo y en detrimento del primero. Por tanto, la introducción de una paralipsis en el relato provoca una situación de desequilibrio informativo en la que el espectador sabe menos que el personaje.

Un ejemplo de ello se puede observar en la película ya citada *El sexto sentido*. En las primeras secuencias, su protagonista, el Dr. Malcolm Crowe (Bruce Willis), en quien la narración localiza su atención, es disparado brutalmente. La secuencia finaliza con un fundido a negro que suspende el desenlace de la acción. Tras este fundido las imágenes

reaparecen de nuevo y se ve a un recuperado Dr. Malcolm. Así pues, y tras los puntos suspensivos, la narración le muestra al espectador la respuesta a la pregunta inicialmente formulada a raíz del suceso desafortunado sufrido por el protagonista. Ahora bien, esta elipsis, figura que permite eliminar tiempo de la historia en el discurso, como se verá en el siguiente capítulo dedicado al tiempo narrativo, no es introducida, como todo apunta a pensar, con la intención de ahorrarle al espectador todo el proceso de recuperación que posiblemente el personaje haya tenido en el hospital, sino que más bien su función es la de ocultar disimuladamente una información clave para la comprensión causal de lo que realmente ha sucedido: el personaje no se ha recuperado, sino que ha muerto en el hospital. Por consiguiente, la narración introduce la paralipsis para lograr una situación donde el espectador, sin él saberlo, sepa menos que el personaje. Éste es un ejemplo, como se verá más adelante, de un tipo de narración que busca engañar al espectador haciéndole creer, durante una buena parte del relato, que lo que parece ser realmente no lo es. Progresivamente la narración le irá desvelando la verdad al espectador, sacándolo de su ceguera temporal, que ha sido provocada por una errónea generación de expectativas por parte de éste. Este equívoco en el espectador tiene su origen en la ocultación intencionada de información por parte de la narración sin que éste sea consciente de ello.

Por otra parte, la paralepsis propone la situación contraria, es decir, en este caso la alteración del tipo modal beneficia al espectador en detrimento del personaje. La película de Hitchcock, *Vértigo* (1958), representa un ejemplo perfecto de este tipo de estrategia narrativa. Hasta la mitad del filme la narración sigue estrictamente el punto de vista de su protagonista, Scottie (James Stewart), en ningún momento lo abandona, por lo que el espectador sabe lo mismo que éste. Esta propuesta de localización interna es salvajemente alterada tras el encuentro que Scottie tiene con Judy (Kim Novak). La narración por primera vez abandonará al que hasta ese momento era su protagonista, para localizar momentáneamente todo su interés en el punto de vista de Judy. Este cambio de localización tiene por objeto ofrecerle al espectador, que no a Scottie, la confesión llevada a cabo por ésta. Castro de Paz (1999: 61) lo ve de la siguiente forma: "La enunciación, que nos había confinado a seguir el relato desde el saber narrativo y el punto de vista visual de Scottie, cambiará abruptamente su posición en el momento en el que Judy se confiesa a los espectadores".

Tras la salida de Scottie del apartamento de Judy, ésta, de espaldas a cámara, se girará hacia la misma buscando la complicidad del espectador. Es como si Judy, sin mediar palabra, le quisiera decir a éste: te voy a contar lo que realmente pasó. De inmediato, la narración representa sus recuerdos introduciendo un flashback donde se le revela al espectador la verdad sobre lo sucedido. Inicialmente, ésta había sido ocultada porque en un primer momento la narración seguía la acción a través del riguroso punto de vista de Scottie. Éste, debido a su enfermedad, tiene vértigo, no pudo seguir a

Madeleine (Kim Novak) hasta la parte de arriba del campanario, por lo que no pudo presenciar, al igual que tampoco el espectador, cómo el marido de la supuesta Madeleine arrojaba al vacío a su verdadera mujer. Scottie, y consecuentemente el espectador, únicamente pudieron ver la consecuencia de esta acción y no su ejecución. Llegado a este punto, y tras la escenificación del recuerdo de Judy, el espectador ya es conocedor de la verdad, mientras que Scottie todavía sigue en la ignorancia.

Cerrado el flashback, la confesión de Judy sigue, pero la forma elegida por la narración para hacerlo es diferente. Judy no tiene más remedio que huir pero, antes de hacerlo, le quiere dejar una nota a Scottie explicándole todo lo sucedido. Así, Judy, asumiendo la figura de narrador intradieético, le seguirá contando al espectador toda la verdad acerca del plan trazado por el marido de la supuesta Madeleine. En este caso, el relato del personaje se justifica a través de la escritura de una nota que tiene inicialmente como narratario a Scottie. El contenido de la misma se le comunica al espectador a través de la voz over de Judy, por tanto, ésta no la lee en voz alta mientras la está escribiendo, sino que su voz se superpone a las imágenes. Esta nota jamás será leída por su destinatario, ya que Judy se arrepiente y, en lugar de huir, decide enfrentarse a la realidad, por lo que finalmente la romperá. De esta forma, Scottie seguirá sin saber la verdad. Como dice Casetti (1989:99), "se le permite al espectador tomar distancia de quien hasta ese momento le había representado, objetivando la alucinación de éste a través de la revelación que nos hace Judy". Ahora bien, ¿hasta cuándo se mantendrá esta desigualdad informativa? Ésta es una de las preguntas que, tras la confesión de Judy, la narración invita al espectador a que se formule. Ya que, desvelado el engaño, el interés se dirige hacia otra dirección, precisamente, hacia la necesidad de conocer en qué momento y cómo Scottie lo descubrirá finalmente todo. Pero no sólo esto, sino también, y quizá más importante, cómo reaccionará cuando reconozca que ha sido víctima de un fatídico engaño.

5.3. Sorprenderse con el personaje, saber más que éste o una fórmula mixta

Esta paralepsis que Hitchcock introduce en *Vértigo* fue en su momento una estrategia arriesgada, que este autor propuso en su adaptación de la novela, *D'entre Les Morts*, escrita por Pierre Boileau y Thomas Narcejac. En la novela, a diferencia de la película, no se propone ninguna alteración en el tipo de modo dominante. Así pues, en la propuesta literaria la narración sigue hasta el final el punto de vista de Scottie, éste no es abandonado en ningún momento. Por lo que, en términos de modalización se traduce en una narración limitada a un único punto de vista, manteniéndose fijo éste a lo largo del relato. Por tanto, y a diferencia de la película, la narración únicamente le transmite la información al espectador a través del saber de Scottie, conociendo la verdad en el preciso momento en la que éste la descubra. Por todo ello, se trata de un relato

focalizado que restringe todo el saber a un único personaje, ejemplificando, por tanto, la categoría del saber compartido.

5.3.1. Relato focalizado e igualdad de saber en la novela negra

Este tipo de relato focalizado en un personaje es muy habitual en el género de misterio, detectives, cine negro, en el que la narración comienza planteando una situación, por ejemplo, un asesinato, que genera unos interrogantes del estilo: ¿qué ha sucedido?, ¿quién lo ha hecho? Es decir, la narración ofrece el efecto, el asesinato, pero no las causas, es decir, el asesino (¿quién?), el móvil (¿por qué?) y el método empleado (¿cómo?). Así pues, este tipo de narración busca despertar la curiosidad en el espectador ocultándole las causas de las consecuencias ya mostradas, siendo ésta como ya se ha visto en otras ocasiones, su gran arma. Precisamente, para Bordwell (1996), el género de detectives es el que más practica este tipo de estrategia, proponiendo una mirada retrospectiva como criterio a la hora de estructurar las piezas de la historia en el relato. Y esta mirada retrospectiva es llevada a cabo, habitualmente, por el detective que será el encargado de resolver el caso. Y, precisamente, siguiendo su deambular, su punto de vista, será la estrategia principal a través de la cual la narración le permitirá al espectador conocer todos los detalles sobre la historia. Así, la narración crea un escenario en el que, como dice Bordwell (1996), el espectador comparta con el personaje su motivación y empeño por resolver el misterio.

En el filme que dirigió Robert Montgomery en 1947, *La dama del lago*, es incluso el propio detective, Philip Marlowe (interpretado por el propio Montgomery), el que durante el preámbulo del relato invitará al propio espectador a que le siga en el recorrido tortuoso que los llevará a descubrir finalmente el caso de la dama del lago. Éstas son sus palabras: "Al igual que yo conoceréis los personajes, estudiaréis los hechos, y puede que lo resolváis enseguida o puede que no...". La película comienza con Philip Marlowe sentado detrás de la mesa de su despacho, y mirando directamente al espectador se presentará e introducirá el caso que debe investigar: "Mi nombre es Marlowe, Phillip Marlowe, profesión detective privado [...] estos días leéis en todos los periódicos y oís por todas las radios la noticia de un crimen. Lo titulan el caso de la dama del lago...". Como se puede observar, este relato es un claro ejemplo de lo que ya fue comentado en el primer capítulo, de narración autoconsciente, donde el personaje se dirige más allá del texto buscando como narratario al propio espectador.

Así mismo, se trata de un ejemplo sin fisuras de relato focalizado en un único personaje, en el que la narración restringe exageradamente todo el saber de la historia. De esta forma él mismo se lo cuenta al espectador: "...lo que habéis leído y oído es una cosa, la verdad es otra muy distinta. Sólo sé de una persona que la conoce bien y ése soy yo". Esta necesidad que la narración tiene por ofrecer una versión lo más objetiva posible

ya fue vista en el capítulo anterior cuando se habló de El crepúsculo de los dioses. Así pues, el espectador no tiene otra opción, si quiere descubrir el misterio que envuelve a la dama del lago, que seguir rigurosamente el camino trazado por Phillip Marlowe; y lo tiene que hacer de tal forma que no sólo debe compartir fielmente su punto de vista cognitivo, sino que también lo tiene que hacer con respecto a su punto de vista perceptivo, ya que prácticamente toda la historia es mostrada a través de sus ojos. Una mirada subjetiva donde la cámara ocupa su posición óptica, y donde el rostro del personaje es visto en contadas ocasiones a través de su reflejo en el espejo. Para Burch (1991: 251), "la mecánica puesta en escena por Montgomery para adaptar la novela de Chandler era ante todo una propuesta muy razonable. Se trata de traducir directamente en la pantalla la técnica del relato en primera persona, una de las claves del éxito de la novela negra en general y del género de detectives privados en particular".

Sin duda alguna, Raymond Chandler, buen lector del ya citado Dashiell Hammett, es uno de los principales exponentes de la novela policial o novela negra. En la década de los treinta del siglo pasado crea su principal personaje, el ya citado detective privado Phillip Marlowe. Este personaje se caracteriza principalmente por ser un detective con principios, incorruptible, que intenta poner un poco de orden en el mundo caótico que le rodea. Así, se trata de un personaje que tiene en los gánsteres y en las instituciones corruptas su principal fuente de conflictos. Las novelas de Raymond Chandler han sido frecuentemente adaptadas al medio cinematográfico, por ejemplo, su primera novela El sueño eterno (1939) fue adaptada en 1946 por Howard Hawks. En esta versión, Philip Marlowe es interpretado por Humphrey Bogart. Posteriormente, en 1978, Michael Winner propone otra versión de esta novela, interpretada en esta ocasión por Robert Mitchum. Otra película fruto del imaginario de Raymond Chandler es Historia de un detective (1944), dirigida por Edward Dmytryk e interpretada por Dick Powell en el papel de Philip Marlowe.

Raymond Chandler no sólo se acercó al medio cinematográfico a través de sus novelas, sino que también lo hizo como guionista. Lo fue, por ejemplo, junto a Billy Wilder en la ya citada película Perdición. Historia narrada, como ya se ha visto, desde un único punto de vista, el de Neff, que en este caso, y a diferencia de los anteriores, no es el detective que resuelve el caso, sino que es el propio culpable que, a través de su confesión, revelará todos los detalles del caso autoinculpándose. Por último, cabe destacar que Raymond Chandler también colaboró con Alfred Hitchcock escribiendo el guión de Extraños en un tren (1951).

Un ejemplo de detective incorrupto, que puede tener como referente a Philip Marlowe, es Jake Gittes (Jack Nicholson), protagonista de Chinatown, filme dirigido por Roman Polanski en 1974. Ambos detectives, que se definen por su honestidad, tienen que enfrentarse a la sociedad putrefacta que los rodea. Esta sociedad manchada es

representada en el filme de Polanski, principalmente, por el todopoderoso Noah Cross (John Huston). Este personaje sin escrúpulos es el contrapunto del incorruptible Gittes. Así pues, este filme es un buen ejemplo de cómo dos personajes son caracterizados por contraste. Por otra parte, Chinatown representa otro ejemplo evidente de un relato localizado en un único personaje, en el que la igualdad entre lo que sabe éste y el espectador en ningún momento es quebrantada a lo largo del relato. Según Canet (2003: 118), "Gittes es un personaje que al comienzo del relato, al igual que el espectador, desconoce completamente de qué va la historia, incluso se siente engañado [...]. Sin duda alguna, la motivación del personaje, y a su vez la del espectador, se centra en descubrir el engaño y quién está detrás del mismo".

5.3.2. Una fórmula mixta: suspense y sorpresa

Volviendo al ejemplo de *Vértigo*, tanto en la propuesta literaria como en la cinematográfica el espectador no presencia lo que sucede en el campanario porque sigue religiosamente el punto de vista de Scottie. Ahora bien, esta información inicialmente ocultada por la narración le es entregada al espectador, en la adaptación cinematográfica, mucho antes que al personaje, proponiendo una paralepsis, como ya ha sido comentado. Por el contrario, en la propuesta literaria esta figura no es introducida, no se propone ningún tipo de alteración modal, por lo que la entrega de la información se retrasa hasta el final, justo cuando el personaje la descubra. Por consiguiente, y siguiendo a Branigan (1992: 82), la narración puede elegir básicamente entre dos estrategias: bien retrasar la entrega de la información, siguiendo rigurosamente el punto de vista del personaje, o bien entregársela previamente al espectador, proponiendo una desigualdad informativa en favor de este último. Hitchcock le explica a Truffaut (2000: 66) esta distinción de una forma muy sencilla:

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.

Esta segunda estrategia, en que el espectador sabe lo que va a suceder, logra crear a lo largo de toda la secuencia cierta incertidumbre acerca de su desenlace. Ahora bien, esta duda creada será vivida por el espectador de diferente forma según con quién éste se identifique. Dos situaciones diferentes podrán ser vividas: por un lado, si el espectador se identifica con el anarquista, éste querrá que las intenciones de este último triunfen, por lo

que deseará que la bomba finalmente estalle. Sin embargo, si el espectador siente simpatía por los personajes sentados alrededor de la mesa, su deseo obviamente será diametralmente opuesto al anterior. Y además, en este segundo caso, toda la secuencia será vivida como una amenaza, convirtiéndolos en víctimas de las intenciones maliciosas de otro personaje de la historia. Así, el espectador, además de sentir la curiosidad por conocer el resultado final de la acción, sentirá la necesidad de avisar a estos personajes del peligro que corren.

La secuencia del robo en el filme de Hitchcock, *Marnie*, la ladrona (1964), ejemplifica a la perfección lo que se acaba de decir. El espectador, conducido de la mano de Marnie (Tippi Hedren), se espera a que todo el mundo abandone la oficina, no cabe la menor duda de cuáles son sus intenciones. Mientras Marnie está entretenida en sus labores delictivas, sin darse cuenta, aparece en escena la señora de la limpieza. La narración se lo muestra al espectador, abandonando el punto de vista estricto de Marnie, a través de un plano general donde magistralmente se ve a cada una de ellas haciendo sus labores sin saber la una de la presencia de la otra. El suspense está servido, la narración hace que el espectador se pregunte si finalmente Marnie será descubierta por la señora de la limpieza. Además de incertidumbre, la secuencia está cargada de emoción, ya que al lograr la narración que el espectador se identifique con Marnie éste querrá que no sea descubierta.

Esta incertidumbre inicial parece resolverse a favor de Marnie, ya que ésta ya ha vaciado la caja y se dispone a salir cuando advierte, sin ser descubierta, la presencia de la señora de la limpieza. En este momento la narración vuelve a asumir su punto de vista. Para evitar ser descubierta se descalza y pone en los bolsillos de su abrigo sus zapatos. Mientras intenta huir, la narración de nuevo abandona su punto de vista para ofrecerle al espectador la nueva amenaza que se ciñe sobre el personaje. Diferentes planos detalle le muestran cómo uno de estos zapatos está a punto de caerse. De nuevo la situación se complica para el personaje, de nuevo el suspense está servido. Pero esta vez, todo apunta a que Marnie será descubierta. Finalmente, el zapato cae y lo previsible no sucede, el ruido no llama la atención de la señora de la limpieza. Así pues, la expectativa claramente esperada no coincide con el resultado, una inversión de expectativas sorprende gratamente, en este caso, al espectador. De inmediato, la narración le explicará al espectador tal giro en la historia con la intención de hacérselo creíble. Para ello, la narración abandonará a Marnie, que ya está a salvo, y permanecerá en la oficina para mostrarle al espectador que la señora de la limpieza no ha podido oír nada porque es sordomuda.

Para Jost (1995: 148) en esta secuencia "la cámara está situada de manera tal que nos permite seguir simultáneamente el robo de Marnie en una oficina y la llegada de la mujer de la limpieza al pasillo, siendo esto constitutivo de ese desequilibrio cognitivo entre personaje y espectador que Hitchcock denomina suspense". Pero además, esta secuencia

es un claro ejemplo no sólo de este desequilibrio entre lo que sabe el espectador y lo que sabe el personaje, sino también de lo que a Hitchcock le gusta tanto practicar, que no es otra cosa que proponer secuencias cargadas de suspense con un final que sorprenda tanto al primero como al segundo. Para ello, le ofrece información al espectador con la intención de que sepa más que el personaje, pero no se la entrega toda, reservándole cierta información para que el final le resulte sorprendente. Así, si para Hitchcock una de las astucias del arte de contar historias es informar siempre al público de que algo va a suceder, también lo es el hecho de que la narración debe reservar siempre algo con lo que asestarle al espectador un golpe de efecto con el que sorprenderlo finalmente. En esto el guionista y director Paul Schrader está totalmente de acuerdo con su colega Hitchcock.

5.4. Narración comunicativa: el espectador sabe más que cualquier personaje

En los apartados anteriores, se ha visto la diferencia entre una narración absolutamente restringida al punto de vista de un personaje y una narración que explora situaciones donde tales limitaciones son vulneradas. En este apartado se centrará todo el interés, más bien, en describir estrategias que el autor puede desplegar si su objetivo es, justamente, proponer narraciones no localizadas especialmente en un único personaje. Así, el responsable de la transmisión de los contenidos de la historia ya no es únicamente un personaje, sino tantos personajes como la narración considere necesarios. El que la historia sea contada desde diferentes puntos de vista, es decir, el que la narración opte por una estrategia de punto de vista variable es definido por Chatman (1990) como alternancia limitada. Y para Todorov (1972) se trata de una visión estereoscópica, a través de la cual se ofrece una visión más compleja del fenómeno descrito.

Este reparto del discurso entre los personajes principales tiene en la literatura epistolar del siglo XVIII uno de sus antecedentes. Este tipo de literatura articulaba la estrategia del envío de cartas entre los personajes como pretexto para narrar la historia desde diferentes puntos de vista. Posteriormente, como dicen Genette (1989) y Todorov (1972), también lo hicieron durante el siglo xx Joyce y Faulkner. Ahora bien, estos escritores lo hicieron de una forma más fluida, sin la necesidad de justificarlo diegéticamente, por ejemplo, a través de la escritura de las epístolas por parte de los personajes de la historia. Así, estos autores ofrecen un tipo de relato enunciado a través del discurso interno de los diferentes personajes, donde su participación y alternancia no es necesariamente subrayada por ninguna marca explícita en el discurso principal. Esta estrategia narrativa hace que el relato sea más fluido, pero al mismo tiempo también lo puede hacer más confuso.

Como ya se ha anticipado, el objetivo de una narración ilimitada es crear un desequilibrio entre el saber del espectador y el personaje, siempre en beneficio del primero. Por tanto, en cuanto a la división del saber, la categoría que predomina en este caso es la de superioridad del primero con respecto al segundo. Según Bordwell (1995),

esta esfera de conocimiento superior en manos del espectador crea situaciones de suspense gracias a que éste puede anticipar efectos que el personaje no puede prever debido a su desconocimiento. Así, si se quiere generar tensión o suspense en el espectador, se deberán desarrollar estrategias comunicativas que le anticipen a éste las posibles amenazas que se ciernen sobre un personaje ignorante de las mismas. En este caso, el espectador conoce antes que el personaje la respuesta a las preguntas formuladas, por lo que la curiosidad ya no se ciñe a este aspecto, sino más bien en saber cuándo y cómo el personaje las conocerá y, por supuesto, en cómo reaccionará éste.

Uno de los recursos con los que cuenta el autor para proponer una narración comunicativa es la alternancia entre las diferentes líneas de acción. Es decir, la narración conducirá al espectador de un personaje a otro, ofreciéndole con ello una visión global de la historia. Por tanto, el salto a las diferentes líneas de acción es un recurso extremadamente comunicativo, que permite mantener informado al espectador en todo momento acerca de todo lo que sucede en la historia. Esta estrategia es muy habitual en el género del melodrama o en las series de televisión, principalmente en las denominadas soap opera. Según Branigan (1992: 67), es muy frecuente ver en este tipo de producciones audiovisuales "personajes que espían, escuchan y hablan sobre otros personajes", siendo el espectador la única figura privilegiada que conoce lo que cada personaje opina del otro.

Por ejemplo, el espectador puede conocer las intenciones maliciosas que un personaje planea sobre otro. En la última parte de la temporada final de Los Soprano, el espectador conocerá antes que su protagonista, Tony Soprano, el plan que la familia de Nueva York está perfilando contra él y sus más allegados. Para ello, la narración dejará su línea de acción para viajar a Nueva York y ofrecerle al espectador las intenciones criminales que los capos de esta familia tienen previstas contra Tony y sus dos principales capitanes. Así pues, esta alternancia en el punto de vista le permite al espectador conocer las amenazas que se ciñen sobre el protagonista de la trama principal. Esta situación es sólo un ejemplo de las innumerables veces que la narración, a través de esta estrategia ampliamente comunicativa, le ha informado al espectador acerca de las opiniones, los rencores y las conspiraciones que otros personajes han ido trazando en contra de Tony Soprano a lo largo de toda la serie.

5.4.1. Historias de enredos

Otro de los géneros en los que también es muy frecuente encontrarse con estrategias ampliamente comunicativas es el género de la comedia, especialmente en el subgénero de la comedia de enredo o comedia de equivocaciones. En este tipo de comedias es muy frecuente hacer uso del malentendido como estrategia narrativa. Las comedias escritas por Shakespeare como, por ejemplo, Mucho ruido y pocas nueces y El sueño de una

noche de verano son ilustraciones perfectas de este tipo de comedias, donde la estructura se entreteje a través de un encadenamiento de equivocaciones que involucran a una gran diversidad de personajes. Por otra parte, la mayoría de las risas que despiertan los comediantes del vodevil son también resultado del uso del malentendido como estrategia narrativa.

Para que el malentendido se lleve a cabo es necesario desarrollar una situación que puede ser objeto de equívoco y, lo más importante, contar con la presencia de un personaje que interprete erróneamente lo sucedido. Este personaje suele tener connotaciones cómicas. Una vez creada la confusión en el personaje, éste será el motor que provoque la cascada de complicaciones y de enredos que se irán generando a lo largo del relato hasta que el malentendido sea aclarado. Por tanto, en este tipo de estrategias también se requiere de la fase donde todo se solucione a través del reconocimiento del equívoco por parte del personaje. Así, se puede interpretar que el malentendido es la cara opuesta del reconocimiento. Si en este último todo se aclara, en el anterior todo se enturbia.

Lo más habitual, y más todavía en el género de la comedia, es que el espectador sea conocedor desde el primer momento de la confusión creada. Se trata, pues, de una táctica que habitualmente se traza siguiendo una estrategia comunicativa donde el espectador es la figura que mayor conocimiento tiene de lo que está pasando. Ahora bien, puede darse el caso de que no sólo el espectador sepa del malentendido, sino que otro personaje también sea conocedor. En tal situación, éste puede sacar partido de su superioridad informativa, manipulando intencionadamente las acciones del personaje confuso hacia su beneficio personal. Incluso este último puede ser víctima de un plan tramposo trazado por el primero.

Es frecuente que el malentendido tenga su origen en una confusión de identidades. En este caso un personaje A confunde a un personaje B por otro personaje C. Este malentendido que A tiene con respecto a B es el detonante que provoca un cambio en la vida de este último, un cambio que o bien puede ser favorable o bien todo lo contrario. Sin duda alguna, *Con la muerte en los talones* es un ejemplo muy evidente de esta segunda alternativa. Esta película dirigida por Hitchcock en 1959 presenta a Roger Thornhill (Cary Grant), un sofisticado ejecutivo de Manhattan que, por desgracia, es confundido con un agente de inteligencia federal. Esta confusión de identidades será el detonante que introduzca a la fuerza al protagonista en un torbellino de situaciones desfavorables, de las que tendrá que librarse mediante enormes esfuerzos.

Otro ejemplo de confusiones de identidad, pero en este caso ya en clave de humor, es la película dirigida por Terry Jones en 1979, *La vida de Brian*. En esta película la cascada de equívocos es provocada porque el resto de personajes confunden a Brian con Jesús

de Nazaret. La primera confusión que se plantea en la película propone una situación donde nadie, ni el espectador mismo, es conocedor de la suplantación de identidades. Los Reyes Magos llegan a Belén cargados de regalos para el recién nacido. Entran a una morada donde una madre cuida a su hijo. La madre, sorprendida, recibe con agrado los presentes que los nobles visitantes le ofrecen. Éstos, finalizada la ofrenda, se retiran, permaneciendo la narración junto a la madre. De repente los Reyes vuelven y de forma sorprendente, tanto para la madre como para el espectador, le retiran los regalos e incluso le propinan un sopapo. Esta vez, la cámara sí sale fuera con la intención de mostrarle al espectador el porqué de este giro en la historia: ahora sí están los Reyes adorando al verdadero Jesús de Nazaret en un portal. A partir de este momento el espectador, ya conocedor de la confusión, será testigo de numerosos episodios donde la plebe confundirá frecuentemente a Brian con Jesús.

- El travestismo, causa del malentendido

En ocasiones, esas confusiones son causadas por el travestismo del personaje masculino que se disfraza de mujer, provocando las situaciones más cómicas en aquellas en las que el personaje engañado quiere conocer las partes más íntimas del personaje travestido. Evidentemente, éste hará todo lo posible para no enseñárselas. Uno de los ejemplos más conocidos es, sin duda alguna, *Con faldas y a lo loco*, película dirigida por Billy Wilder en 1959. Dos músicos, Joe (Tony Curtis) y Jerry (Jack Lemmon), son testigos de un ajuste de cuentas entre dos bandas mafiosas. Este suceso les obliga a huir, y la mejor forma de hacerlo será uniéndose a una orquesta compuesta sólo por mujeres que están a punto de salir de gira. Para ello, no tienen más remedio que disfrazarse de mujeres. Esta decisión será el motivo que provocará a lo largo del relato una serie de situaciones cómicas. Quizá un ejemplo célebre sea la secuencia final donde un millonario, que quiere casarse con Jerry, protagonizará el reconocimiento del equívoco. Éste en lugar de reaccionar de forma violenta, como pudiera ser lo esperado, lo hará sorprendentemente de forma pacífica, no mostrando la más mínima intención de querer cambiar sus planes de boda.

Otro ejemplo que puede ser citado es *Tootsie*, película dirigida por Sydney Pollack en 1982. En esta película su protagonista, Michael Dorsey (Dustin Hoffman), es un actor en paro que no logra de ninguna de las maneras encontrar un papel. Desesperado por esta situación, considera que la única forma que tiene de lograrlo es hacerse pasar por una mujer. Finalmente consigue su objetivo, pero su nuevo estado, como es obvio, le acarreará muchísimas complicaciones. Como se puede ver en este ejemplo, al igual que en el anterior, previamente al travestismo la narración presenta a los personajes en una situación conflictiva que será el motivo que hará que éstos tomen la decisión de disfrazarse de mujeres.

También sucede lo mismo en la última película dirigida por Eric Rohmer, *El romance de Astrea y Celadón* (2007). En esta historia Celadón (Andy Gillet), aconsejado por otro personaje, se hace pasar por una mujer para poder acercarse y ser visto de nuevo por su amada Astrea (Stéphanie Crayencour). Mientras que en los dos casos anteriores esta decisión provocará una serie de situaciones complicadas, que el personaje tendrá que ir solucionando progresivamente, en este ejemplo la acción de travestismo no será la causa de mayores problemas para la pareja de protagonistas, sino todo lo contrario, será la clave que permita solucionar sus problemas de amor, y con ello cerrar felizmente su historia.

5.4.2. Un segmento cargado de suspense

Como se ha dicho anteriormente, el suspense, según lo entiende Hitchcock, en la mayoría de las ocasiones implica una narración comunicativa donde el espectador sepa más que el personaje que la vive. Así, para Sternberg (1978: 65) "una historia de suspense es la que crea anticipaciones sobre acontecimientos venideros". Como se vio en el ejemplo de *Marnie la ladrona*, el espectador es conocedor de la amenaza que se ciñe sobre el personaje inconsciente de ella. Esta situación, que es similar a la del final del partido de tenis vista en el capítulo anterior, resulta interesante por un doble motivo: la incertidumbre sobre el desenlace, por un lado, y por otro, la preferencia del espectador para que éste sea favorable al personaje por el cual siente simpatía.

Sin embargo, la secuencia de *Marnie la ladrona*, a diferencia del ejemplo del partido de tenis, presenta además un tercer factor de interés, factor motivado, precisamente, por el desequilibrio informativo entre el espectador y el personaje. El espectador, al ser consciente de la amenaza, que no el personaje, tiene la necesidad, como se ha visto, de avisarlo del peligro que corre. Ahora bien, debido a su posición inmóvil no lo puede hacer. Un ejemplo muy recurrente, también procedente de la filmografía de Hitchcock, que ilustra a la perfección esta situación es la secuencia de *La ventana indiscreta* (1954) donde su protagonista, Jefferies (James Stewart), no puede avisar a su novia Lisa (Grace Kelly) del peligro que le acecha. Jefferies, convaleciente en una silla de ruedas, observa desde la ventana de su apartamento cómo Lisa, que ha ido al apartamento del vecino de enfrente en búsqueda de pistas que lo puedan inculpar, no es consciente de la llegada inesperada del presunto asesino. Jefferies, inmóvil, como lo está el espectador sentado en la sala cinematográfica, se ve incapaz de avisarla de la amenaza que se avecina sobre ella.

Así mismo, esta secuencia también ejemplifica a la perfección el desarrollo de la tríada víctima/amenaza/salvación, que en muchas ocasiones protagoniza una secuencia de suspense. Así, se precisa, como se ha visto, de un peligro que se ciña sobre un personaje que asume el papel de víctima, de una amenaza, y de una mínima esperanza

de salvación. Frecuentemente, en el cine clásico, ésta finalmente se producirá, pero lo importante es que al menos a lo largo de la secuencia se consiga que el espectador dude de ello, creándole cierta incertidumbre al respecto.

En los tres ejemplos propuestos, tanto en el partido de tenis como en los dos procedentes de la filmografía de Hitchcock, la secuencia que les da vida tiene un carácter conclusivo. Es decir, no tiene sentido alargar el fragmento más allá de cuando la pregunta formulada es finalmente respondida. Así, el partido de tenis finaliza cuando se sabe quién de los dos jugadores ha ganado o en el caso de Marnie y Lisa la secuencia se cierra cuando la narración le muestra al espectador si éstas finalmente han podido salir airoso de la amenaza. Por consiguiente, un segmento de suspense requiere de la creación de una duda, cuya respuesta únicamente albergue dos alternativas, siendo una de ellas la preferida por el espectador. Y además, con la conclusión de la duda se debe cerrar el segmento de suspense abierto con su planteamiento.

Este desenlace necesario puede en ocasiones estar justificado o forzado por la propia diégesis gracias a un vencimiento temporal. Es decir, la narración echa mano de la variable temporal para favorecer la clausura del segmento, estableciendo un plazo para la consecución del objetivo por parte del personaje. Son ejemplo de ello situaciones como la carrera contrarreloj o la salvación en el último minuto. Parece ser, según Thompson (1997), que la fijación de un plazo temporal como estrategia narrativa fue ocasionalmente utilizada desde el principio de la transición del cine primitivo al clásico.

Para ello, la narración deberá conjugar marcas temporales que establezcan el plazo, así como que lo vayan recordando hasta su conclusión. Con este subrayado del tiempo, evidenciando su paso, el autor logrará otro de los efectos aconsejables en un segmento de suspense, que no es otro que su dilatación con respecto a su duración en la historia. Así lo ve Pérez (1999: 153), "el retraso es percibido de forma exagerada gracias a la multiplicación de los planos que señalan y hacen más perceptible el tiempo de espera hasta la resolución". Tanto el tema del retraso en la resolución del desenlace como la dilatación de un segmento serán tratados con mayor profundidad a continuación en este mismo capítulo, así como cuando se hable de la variable temporal en el siguiente capítulo.

No cabe la menor duda de que la fijación de un límite temporal es una de las variables más importantes para dotar de tensión a un segmento de suspense. Precisamente para Truffaut (2000: 15), su presencia es aconsejable si se quiere dotar de suspense y dramatismo a una secuencia que de lo contrario resultaría anodina. Éste es el ejemplo que introduce para ilustrar esta idea:

Un personaje sale de su casa, sube a un taxi y se dirige a la estación para tomar el

tren. Se trata de una escena normal en el transcurso de un filme. Ahora bien, si antes de subir al taxi este hombre mira su reloj y dice: Dios mío, es espantoso, no voy a llegar al tren. Su trayecto se convierte en una escena pura de suspense, pues cada disco en rojo, cada cruce, cada agente de la circulación, cada señal de tráfico, cada frenazo, cada maniobra de la caja de cambios van a intensificar el valor emocional de la escena.

En este ejemplo se puede apreciar claramente que, gracias a la fijación de un plazo temporal, se consigue que la secuencia se convierta en un reto improvisado para el personaje, provocando incertidumbre acerca de su resultado final. De esta forma, se motiva que el espectador genere expectativas durante la secuencia sobre el hecho de si finalmente el personaje logrará o no el objetivo establecido antes de que finalice el plazo convenido. Igualmente, gracias a la urgencia temporal se logra que cualquier acción durante el trayecto, como se ha visto en el ejemplo propuesto por Truffaut, sea percibida como un obstáculo que interfiere en el camino del personaje.

Si además de complicarle especialmente el camino al personaje se le informa al espectador que para éste su llegada a la meta es crucial, la narración conseguirá aumentar el nivel de tensión de la secuencia exponencialmente. Por consiguiente, y según dice Pérez (1999: 136-138), hay que "crear un desequilibrio entre la máxima necesidad de satisfacer un deseo y la mínima probabilidad de que disponen los protagonistas para lograrlo". De lo contrario, poco interés mostrará un espectador ante una situación en la que el personaje es el primero que no muestra el más mínimo interés por lograr su objetivo y además, éste le cueste muy poco esfuerzo. Siguiendo de nuevo a Pérez (1999), la incertidumbre creada se puede leer en términos de distancia y la necesidad como una carrera temporal que se inicia para modificar esta distancia. En el suspense clásico esta distancia resulta eminentemente física, se trata de recorrer un determinado trayecto lleno de obstáculos en un tiempo límite. Ahora bien, se puede articular otro tipo de distancia, no relacionada tanto con lo físico sino más bien con lo psíquico. Distancia que alude, en este caso, al universo interno del personaje.

Una secuencia que ilustra a la perfección todo lo que se acaba de decir acerca de un segmento de suspense procede de nuevo, como no podía ser de otra forma, del que se ha dicho que es el gran maestro del suspense. Hitchcock, en 1936, dirige la película *Sabotaje*, en la que se narra la historia de Ted, un policía camuflado de tendero, que tiene la misión de descubrir a los activistas que están cometiendo actos de sabotaje en la ciudad de Londres. Uno de los principales sospechosos de Scotland Yard es Verloc, al que vigila Ted. Verloc tiene un encargo, pero al sospechar que es vigilado envía al hermano pequeño de su mujer, Stevie, para que lo lleve a cabo. Éste, absolutamente desconocedor de las verdaderas intenciones que motivan su misión, será el encargado de transportar un paquete a la estación de metro de Picadilly Circus. Sólo sabe que lo tiene

que hacer antes de las 13:30, así se lo ha dicho Verloc, que le ha contado una mentira para que éste lo haga. Ahora bien, al no conocer su contenido, un paquete bomba, ni su repercusión, Stevie se tomará con gran ligereza todo su trayecto, actitud que, por supuesto, no será compartida por el espectador sabedor de todo el plan.

Esta secuencia recuerda tanto el ejemplo de la bomba que Hitchcock se la explica a Truffaut como la secuencia que éste describe sobre el personaje que tiene que llegar a tiempo a la estación. Por tanto, en esta secuencia se articula tanto la estrategia de ofrecerle más información al espectador como la táctica de fijar un plazo temporal. La articulación de esta doble estrategia consigue, sin duda alguna, los efectos esperados de una secuencia de suspense. En primer lugar, provoca en el espectador la necesidad de avisar al personaje del peligro que corre. En segundo lugar, logra que cada suceso en el trayecto, como las acciones cometidas por el propio personaje, que debido a su facilidad para distraerse se verá atrapado en más de una situación, así como ciertos acontecimientos circunstanciales como, por ejemplo, que el semáforo se ponga en rojo o el autobús no avance debido a un atasco, sean percibidos todos ellos por el espectador con especial inquietud.

En tercer lugar, todos estos eventos se convierten en obstáculos que aumentan la tensión e incertidumbre acerca del desenlace de la secuencia. Además, éste se reduce a dos alternativas ¿el niño finalmente saltará por los aires o logrará deshacerse de la bomba antes de que ésta explote?, respuesta que tiene una caducidad, ya que la bomba estallará a las 13:45, como así se lo recordará la narración al espectador a lo largo del trayecto, así como del tiempo que le falta para su cumplimiento. Y, en cuarto y último lugar, el espectador desea uno de los dos posibles desenlaces por encima del otro, aquel que permita que el niño se salve y, por tanto, la secuencia finalice felizmente. Sin embargo, como también se ha dicho, Hitchcock tiene acostumbrado al espectador a ofrecerle un final no esperado. En este caso la sorpresa, provocada por una inversión de expectativas, frustrará al espectador ofreciéndole el final menos esperado y menos deseado.

5.4.3. Relato con punto de vista variable: monoscópico o poliscópico

Según García (1995) el punto de vista variable, la alternancia limitada, el relato no localizado en un único personaje, puede ser, a su vez, monoscópico o poliscópico.

- El relato es monoscópico cuando cada uno de los diferentes personajes narra una parte diferente de la historia.
- Por el contrario, es poliscópico cuando los personajes, en lugar de narrar cada uno de ellos diferentes fragmentos de la historia, narran el mismo fragmento desde su particular punto de vista.

A) Relato monoscópico: el fundacional Ciudadano Kane

Un ejemplo de relato monoscópico podría seguir la siguiente estrategia: se quiere reconstruir en profundidad la imagen de un personaje, y para ello se requiere de los testimonios de los diferentes personajes que han compartido con él algún momento de su vida. Así, cada uno de ellos irá aportando las diferentes piezas necesarias para ir componiendo el puzle que complete definitivamente su imagen. Además, la narración puede articular una motivación y la acción de un personaje como hilo conductor que justifique diegéticamente la recopilación de los diferentes testimonios.

Precisamente, Orson Welles articuló esta estrategia narrativa al crear Ciudadano Kane en 1941. En este caso, el personaje que cumple la misión de ir recopilando las diferentes piezas con las que componer el puzle, Charles Foster Kane (Orson Welles), es un periodista, Thompson, que tiene el encargo por parte de la redacción de su periódico de llevar a cabo un proceso de investigación que permita conocer en profundidad al enigmático ciudadano Kane. El motivo de este proceso, o la premisa dramática que lo justifica, es descubrir el significado de la palabra Rosebud, pronunciada por Kane antes de morir. Para llevar a cabo esta investigación, Thompson se entrevistará con los personajes esenciales en la vida de Kane, su mejor amigo, su segunda mujer, su abogado, su tutor y su mayordomo. A través de sus diferentes testimonios la narración reconstruirá la vida del magnate desde su infancia hasta su muerte. Cada uno de los testimonios será el encargado de desvelar un período en la vida de Kane. Por ejemplo, a través del diario de su tutor, Thatcher, el espectador sabrá de la infancia y juventud de aquél.

Vanoye (1996: 81) cita precisamente a Ciudadano Kane como uno de los filmes fundadores de la estructura film puzzle, definiéndola en los siguientes términos: "Como una estructura en flashback que dispersa los elementos de la historia en otras tantas piezas que se deben reunir para dibujar una imagen, la de un personaje o una serie coherente de acontecimientos", siendo la última pieza tan indispensable como la primera para completar esa imagen. Finalmente, el único privilegiado en tener en sus manos todas las piezas, con las que poder completar la imagen del controvertido Charles Foster Kane, será el espectador. La narración, en la última secuencia, le ofrecerá a éste, y sólo a él, a través de un movimiento de cámara, la última pieza necesaria para completar definitivamente el puzle. El relato finaliza como comenzó: a través de una narración no localizada en ningún personaje, localización cero, concediéndole al espectador el privilegio de ser el único testigo que tanto presencia como Kane pronuncia antes de morir, al inicio del relato, la palabra Rosebud y deja caer esa bola de cristal, recuerdo de su infancia, como ser el único testigo, a su finalización, que presencia como un trineo que lleva escrito la palabra Rosebud, entre otros muchos objetos pertenecientes a Kane, es pasto del fuego.

Por consiguiente, el espectador es el único testigo tanto de la formulación del enigma como de su resolución. Ningún personaje está presente cuando Kane antes de morir pronuncia Rosebud, ni nadie es consciente de la relevancia que representa ese trineo que está siendo objeto de las llamas purificadoras del fuego. Sin embargo, la búsqueda de su respuesta es el motor que impulsa la acción de Thompson, y consecuentemente es el motivo que da sentido a la estructura del relato. Quizá el recelo de Welles por restringir la vivencia de estos dos momentos únicamente al espectador sea la causa principal de este único error achacable a esta magnífica y fundacional obra cinematográfica.

Ciudadano Kane, además de ser un ejemplo en su conjunto de relato monoscópico, también en determinadas partes lo es de relato poliscópico. Por ejemplo, un mismo acontecimiento, el estreno de la carrera operística de la segunda mujer de Kane, Susan Alexander, es narrado desde dos puntos de vista diferentes: el de la propia Susan y el de Leland, quien fuera el mejor amigo de Kane. Según quien lo cuente, la visión de lo sucedido es sensiblemente distinta. Precisamente, el interés de un relato poliscópico reside en hacer visible esta diferencia. Esta estrategia narrativa también es conocida con el nombre de pluriperspectivismo. Un ejemplo canónico dentro la literatura es la tetralogía, El cuarteto de Alejandría, escrita por Laurence Durrell entre 1957 y 1960. Éstas son las cuatro obras que la componen: Justine (1957), Balthazar (1958), Mountolive (1958) y Clea (1960), ambientadas todas ellas en Alejandría antes y después de la Segunda Guerra Mundial. Las tres primeras cuentan prácticamente la misma historia pero desde diferentes puntos de vista, mientras que la última es la única que la hace avanzar hasta su finalización.

B) Relatos poliscópicos: Rashomon y otros

Si El cuarteto de Alejandría es una de las obras más citadas cuando se habla de un relato poliscópico literario, sin duda alguna el ejemplo cinematográfico más citado para referirse a este tipo de relato en este medio es, sin duda alguna, Rashomon, película dirigida por Akira Kurosawa en 1950, unos años antes que Durrell escribiera su texto literario. Esta película se basa en dos cuentos escritos por el también japonés Ryunosuke Akutagawa. Uno de ellos, En el bosque, es del que Kurosawa toma la estructura de repetición de un mismo suceso narrado desde diferentes puntos de vista. En este caso el suceso que es narrado cuatro veces a lo largo del relato es la muerte de un samurai, Masako Kanazawa. Las versiones que se escuchan son las de tres personajes protagonistas de la acción: el propio samurai, cuya versión es formulada a través de un médium; su mujer violada, Takehiro Kanazawa y el bandido Tajómaru, quien la viola y asesina a su marido. Como ya se vio en el capítulo anterior, se trata de narradores todos ellos autodiegéticos, que cuentan en primera persona su propia historia. Por el contrario, el cuarto narrador, que ofrece también su versión, es un leñador, que no participa

directamente en la acción pero sí lo hace como testigo. Se trata, pues, en este caso, de un narrador homodiegético-testigo, que narra los hechos en tercera persona.

Cada una de estas versiones resulta ser diferente a la del resto. Cada uno de los personajes-narradores ofrece una versión intencionadamente sesgada y parcial, que invalida por completo la de los otros. Su testimonio está justificado diegéticamente a través de la celebración de un juicio, siendo su narratario un tribunal que tiene que juzgar los hechos. Ésta es una de las razones principales por la que los personajes ofrecen un testimonio alejado de la verdad, buscando por encima de cualquier cosa su beneficio personal intentando convencer al jurado de su inocencia.

Para Vanoye (1996: 84), Rashomon "cristaliza los motivos de la mentira y la duplicidad, la relatividad de la verdad, la búsqueda imposible de ésta, etc.". La verdad es única pero cuando ésta es narrada por alguien deja de serlo. Kurosawa en este filme cuestiona de forma evidente la verdad absoluta, ésta es relativa según quién se encargue de contarla. Así, se acerca a la corriente que defiende el relativismo, y propone que la realidad únicamente puede ser contemplada desde una mirada poliédrica que ofrezca de forma simultánea todos los posibles puntos de vista. Los sofistas, quizá, fuesen los primeros que hablaron del relativismo. Y entre ellos Protágoras fue el primero que teorizó sobre ello. Este breve texto puede ser representativo de su pensamiento: "Como lo veo, así es para mí; como lo ves así es para ti". Por su parte, Gorgias se muestra más escéptico aún: "Si algo existe no se puede conocer, y si por casualidad fuese cognoscible, es incomunicable".

No obstante, no tiene por qué haber una especial motivación para que la narración de un personaje no sea objetiva. Como dice Rimmon-Kenan (1983), su propia participación personal en el acontecimiento narrado, no se puede olvidar que son parte implicada, ya es suficiente para hacer que su testimonio no sea todo lo cercano a la realidad que debiera. Toda narración de un hecho implica un acercamiento subjetivo a éste. Esta subjetividad será mayor conforme se incremente la implicación emocional y moral que el personaje manifieste en la historia objeto de su narración. Así, los narradores autodiegéticos son los que, por sus características de personaje que cuenta su propia historia, en mayor medida pueden ofrecer una versión subjetiva de lo sucedido.

Finalmente, en el filme de Kurosawa ningún indicio confirmará definitivamente al espectador qué versión de las cuatro es la verdadera y, a diferencia del filme de Welles, el autor implícito tampoco intervendrá para aclarar tal ambigüedad. Como se ha dicho anteriormente, y según dicen Casetti y Chio (1991: 244), en el filme de Welles, a diferencia del relato de Kurosawa, el autor implícito sí que conoce la verdad, siendo éste el encargado de comunicársela al espectador al final del filme, a través de ese plano secuencia, ya citado anteriormente, en el que se ve la inscripción de Rosebud en el

trineo.

Para Erich Auerbach (1968: 536), Virginia Woolf en su obra *Al faro*, escrita en 1927, pretende trazar "un impresionismo subjetivo que se esfuerza por conseguir una visión objetiva". Por consiguiente, la obra pretende aproximarse, al igual que sucede con el filme de Welles, a la verdadera Mrs. Ramsay haciéndolo desde diferentes perspectivas, desde una "representación multidimensional de la conciencia". Ahora bien, este acercamiento no será completo ya que, como sigue diciendo Auerbach, este proceso depende de "las posibilidades humanas de percepción y expresión", las cuales, precisamente, Kurosawa pone en crisis en su filme, postulando la firme idea de que la verdad es relativa. Y ésta difícilmente podrá alcanzar plenamente el estatus de objetiva, desde el preciso momento en que su formulación se traza desde la subjetividad. Y esto se acrecienta, como sucede en el caso de *Rashomon*, cuando existen intereses por medio que puedan adulterarla de forma intencionada. Según Todorov (1972: 181) ese afán por decir la verdad tan propio del siglo de las luces, deja paso en la novela posterior a una posición más condescendiente, donde será suficiente, o se buscará intencionadamente, la articulación de "varias versiones del parecer sin pretender una versión que sea la única verdadera".

Incluso la narración puede proponerle al espectador un relato que, según el estado de ánimo del personaje o según la reflexión o interpretación que éste lleve a término en diferentes momentos, es decir, su versión acerca de lo sucedido, puede variar significativamente. Rimmon-Kenan (1983) cita como ejemplo la obra de Robbe-Grillet, *El mirón* (1955), obra literaria que presenta a un narrador que se contradice a sí mismo continuamente a lo largo del relato. Otro ejemplo, no tan extremo, puede ser visto en la obra *Madame Bobary* (1857), escrita aproximadamente cien años antes por Flaubert. Emma Bobary, su protagonista, describe en dos momentos diferentes del relato su percepción acerca de lo vivido en el jardín de su casa en Tostes. Tras una reinterpretación de sus vivencias, y desde un estado vital muy diferente, la segunda versión será distinta a la primera también ofrecida por ella.

En 2046 (Wong Kar-wai, 2004), como ya se anticipó en el capítulo anterior, se puede encontrar un ejemplo cinematográfico similar al caso descrito de Emma Bobary. Un mismo acontecimiento, la ruptura amorosa del protagonista, Chow, con la mujer araña negra, Su Li-zhen, es interpretado de forma distinta por éste en dos momentos diferentes del relato. La primera vez que Chow narra el suceso le atribuye a ella toda la responsabilidad de que su historia de amor no tenga futuro. Según él, ella no está preparada para mirar hacia el futuro porque tiene taras que la obligan a seguir mirando hacia el pasado. De forma diferente opinará cuando más tarde retome de nuevo su historia con Su Li-zhen. Además de añadir más información acerca de esta trama, esta nueva mirada retrospectiva ofrecerá una nueva interpretación de lo sucedido, motivada

por una reflexión más profunda no sólo de lo vivido sino también de lo recordado. Así, en este segundo momento donde se repite de nuevo la ruptura, Chow reconocerá en el presente que quien no estaba preparada no era ella sino más bien él. Finalmente, Chow se dará cuenta de que ella no quiso continuar, no porque no estuviese dispuesta, sino porque se dio cuenta de que él no buscaba un nuevo amor, sino alguien que sustituyese a su amor perdido.

Fernando Fernán Gómez en su película *La vida por delante* (1958) ofrece, ocho años después de *Rashomon* y coetáneo a la publicación de *El cuarteto de Alejandría*, un ejemplo igualmente interesante, en este caso en clave de comedia, de un relato poliscópico. Al igual que sucede con *Rashomon*, las versiones que los diferentes personajes hacen del mismo acontecimiento, un accidente de tráfico en este caso, son absolutamente irreconciliables entre sí. Así, tres versiones sobre los hechos son ofrecidas al comisario, dos procedentes de las partes implicadas en el accidente, por una parte, el testimonio de Josefina (Analía Gadé) y, por otra, las versiones que ofrecen los conductores de la camioneta cargada con gallinas; y en tercer lugar, la versión del único testigo (José Isbert) que se ha ofrecido a testificar sobre lo sucedido. Lo más interesante de este ejemplo, además de ver la disparidad de las versiones, es comprobar cómo éstas son representadas de la misma forma que son narradas.

Así, Josefina narra los hechos de forma muy rápida, por lo que su escenificación en el relato se hace prácticamente a cámara rápida. Por el contrario, la del testigo, que es tartamudo, se hace de forma entrecortada y repetitiva siguiendo fielmente su discurso igualmente interrumpido. Si en el caso de Josefina su discurso se relata en treinta segundos, el del testigo tartamudo se alarga hasta tres veces más la duración del primero, aproximadamente un minuto y medio. Como no podía ser de otra forma, las dos versiones de las partes implicadas son tendenciosamente parciales, por lo que la versión del testigo resulta crucial para esclarecer lo que realmente ha acontecido. Sin embargo, y al igual que sucede con *Rashomon*, aunque en este caso por diferentes motivos, la versión del testigo no aclara nada, ya que éste no llegó a ver el accidente, sólo lo escuchó en fuera de campo.

En estos dos casos, tanto en el de *Rashomon* como en el de *La vida por delante*, la repetición de las diferentes versiones que los personajes ofrecen acerca de un mismo suceso está perfectamente justificada en la propia diégesis. En ambos casos, los personajes deben ofrecer su testimonio a petición de una instancia, un juez o un comisario, que tiene por objeto esclarecer lo que realmente ha sucedido. Ahora bien, hay otros ejemplos donde la repetición del suceso no está justificada en la diégesis, por lo que la narración deberá esforzarse por establecer marcas en el propio discurso para que el espectador comprenda el uso del artificio narrativo.

También en la década de los cincuenta, en concreto en 1956, otro de los grandes directores de la historia del cine, Stanley Kubrick, articuló en *Atraco Perfecto* el acceso a un mismo acontecimiento desde diferentes puntos de vista como estrategia estructural. En este filme, el atraco al hipódromo es el suceso nuclear alrededor del cual gira la organización del relato. El acceso al mismo se lleva a cabo desde diferentes puntos de vista, repitiéndolo a través de sucesivas idas y venidas en el tiempo justificadas por las diferentes llegadas de los personajes al lugar de los hechos. En aquel momento de la historia del cine la narración tuvo que ser especialmente explícita, como ya se anticipó en el capítulo dedicado a la estructura, para lograr que una estrategia poco convencional no resultase confusa y, por tanto, poco o nada entendible para un espectador poco acostumbrado a estas propuestas narrativas.

Como se ha visto, el desarrollo de un relato poliscópico siempre implica la repetición en el discurso de un mismo suceso de la historia. Esta repetición del suceso, como también se verá con mayor profundidad en el capítulo dedicado al tiempo, siempre está justificada por un acercamiento a este suceso desde diferentes perspectivas, proponiendo una visión poliédrica. Para ello, la narración se aproxima en primer lugar al suceso a través de un personaje, le muestra al espectador su visión, abandona su línea de acción y vuelve atrás en el tiempo a buscar a otro con el que volver otra vez para mostrarle al espectador ese mismo suceso, pero esta vez localizando la atención en el punto de vista de este segundo personaje. De esta forma, y dentro de una estrategia extremadamente comunicativa, se le ofrece al espectador una visión completa de lo sucedido a través de tantos puntos de vista como la narración considere oportuno. Cada repetición implica una variación, motivada por la participación de un nuevo personaje, que o bien aporta más información o bien una nueva versión sobre lo sucedido, que normalmente, como se ha visto, es susceptiblemente diferente a las ya ofrecidas por los otros personajes.

Atraco perfecto es un claro ejemplo de esta idea, como también lo son la mayoría de las películas de Tarantino, por ejemplo, *Reservoir Dogs* (1992), cuya estructura narrativa es muy deudora de la primera, *Pulp Fiction* (1994), *Jackie Brown* (1997) y *Kill Bill* (1, 2003, y 2, 2004). También, recientemente, Gus Van Sant en su película *Elephant* (2003) propone la repetición de un mismo suceso articulado a través de la participación de diferentes personajes. En todos estos ejemplos, se puede observar que, además de la variación aportada por cada uno de los personajes, la narración ofrece un breve fragmento que se repite exactamente en todas las versiones. Este breve fragmento sirve como anclaje o marca que hace evidente y entendible el mecanismo narrativo: la repetición de un mismo suceso desde diferentes puntos de vista.

5.5. El saber inferior: retraso y ocultación de la información

Para Bordwell (1996: 38), "desde los formalistas rusos hemos reconocido el retraso

como algo especial para la estructura narrativa". La forma de hacerlo es a través de la suspensión del desenlace de una acción, el retraso a la resolución de un enigma creado o la ocultación de información trascendental para el adecuado seguimiento de la historia a través de una laguna informativa, siendo su intención atrapar la atención del espectador, despertando su curiosidad por saber lo que ha sido ocultado, por conocer la respuesta a la pregunta formulada o conocer el desenlace suspendido. Así Rimmon-Kenan (1983) propone dos estrategias para captar y mantener el interés en el espectador: retraso y lagunas.

5.5.1. La suspensión del desenlace de una acción

Así pues, el retraso se puede traducir por una suspensión del desenlace de la acción iniciada, como se vio con el ejemplo de *A dos metros bajo tierra*, donde la resolución a la operación de Nate se pospone al comienzo de la siguiente temporada. Esta fisura en la acción solía ser expresada en las series televisivas con el típico rótulo de "continuará...". Retomando el ejemplo del partido de tenis, en el que el resultado hasta el último momento está siendo muy incierto, donde las fuerzas están tan parejas, y donde el personaje está muy pendiente de cómo acabará, se podría dar el caso que justo al comienzo del definitivo tie break se pusiera a llover, por lo que se tuviera que suspender el partido hasta el día siguiente. Éste sería un ejemplo real que describiría a la perfección lo que se acaba de definir como retraso o suspensión del desenlace. Éste continuará improvisado, resultará por una parte decepcionante para el espectador, pero por otra lo dejará en un estado de expectación que se alargará hasta el día siguiente, cuando el partido se reanude y definitivamente, si el tiempo lo permite, éste finalice.

En el capítulo inicial de la sexta temporada, y última, de *Los Soprano*, cuando todo parecía que volvía a la normalidad tras la situación conflictiva vivida por su protagonista, Tony Soprano, al final de la temporada anterior, la narración le ofrece al espectador a la finalización del mismo un giro inesperado en la historia. Mientras la narración nos muestra a Tony en la cocina preparándole la cena a su tío, sin mediar palabra aparece este último y le propina un tiro a bocajarro a su sobrino. Ambos, Tony Soprano y el espectador, se quedan noqueados, el primero en el suelo sin apenas posibilidad de reaccionar y el segundo detrás de la pantalla absolutamente sorprendido por lo sucedido. Este acontecimiento inesperado provoca un giro en la historia que abre una nueva dirección en la vida de Tony Soprano. Ahora bien, aunque el suceso es absolutamente imprevisible, la narración no se lo ha anticipado ni al personaje ni al espectador, éste está plenamente justificado en la historia. A lo largo de la quinta temporada, el tío de Tony ya manifestaba síntomas de demencia senil, por ejemplo, pérdida de conciencia, confusiones temporales y de identidades. Por este motivo, y porque Tony sobre todo es un personaje que valora la familia por encima de todas las cosas, esa noche fatídica acude a casa de su

tío a hacerse cargo de él. Éste, creyendo que su sobrino es otra persona, le dispara. De inmediato huye y, como si de un niño se tratase, se esconde en el armario temeroso por la represalia que pudiera recibir por la travesura cometida. El capítulo se cierra con Tony en el suelo, sangrando e intentando sin éxito llamar al Servicio de Urgencias.

Así, el capítulo se cierra con una situación intensamente dramática, con consecuencias importantes tanto a corto plazo, ¿morirá o no Tony Soprano?, como a largo plazo, ¿qué consecuencias tendrá en el conjunto de la historia este golpe en la vida del protagonista? El primer interrogante tendrá una contestación inmediata en uno o dos capítulos. En este caso las posibilidades son muy reducidas, de la misma forma que sucede en un segmento de suspense, se reducen a tan sólo dos: el personaje morirá o se recuperará. Además, la primera parece bastante improbable debido a dos motivos fundamentales: el primero se debe al peso tan importante que este personaje tiene en la historia, es más que su protagonista principal, es el alma de la serie, y el segundo se debe más bien al momento dentro de la estructura en el que el suceso ha tenido lugar, pues se trata del comienzo de la última temporada, por lo que no tendría mucho sentido eliminar al principio de la misma al que hasta ese momento está siendo su piedra angular.

Por lo comentado, en este caso hay muy poca incertidumbre, y como dice Chatman (1990: 62), es necesaria una dosis de ésta para mantener el interés del espectador por la historia. En este caso el jugo, o esa incertidumbre parcial que reclama Chatman, se encuentra en las preguntas que tienen en un futuro más lejano su respuesta, y que tienen su centro en las consecuencias que este giro tendrá para la vida de Tony Soprano una vez salga del estado de coma en el que se encuentra. Preguntas como ¿tendrá secuelas físicas y/o psíquicas?, ¿podrá continuar ejerciendo su posición de jefe en la familia?, ¿se vengará de su tío?, ¿el golpe recibido le servirá de escarmiento y de forma voluntaria abandonará definitivamente sus actividades mafiosas? Tantas y tantas preguntas que el espectador se puede formular y que, a la postre, resultarán de una importancia crucial para el desenlace de la temporada y con ella de la serie. Esta situación en la vida del personaje es muy similar a la descrita en el capítulo anterior, cuando se habló de la suspensión del desenlace de la operación de Nate en A dos metros bajo tierra.

- Desenlaces muy poco creíbles

Como dice Pérez (1999: 120-132), "los protagonistas sufren increíbles peligros que son solucionados en el siguiente capítulo o a la vuelta de la publicidad, tras el fundido en negro. Recurso estimulado ya por la literatura de folleto decimonónica y por las tiras diarias del cómic clásico". En demasiadas ocasiones esta solución resulta muy poco verosímil, asemejándose a esos finales improvisados, no suficientemente justificados desde el interior de la historia. Así, estos fundidos en negro pueden parecer tan tramposos como lo que ya ha sido definido como *deux ex machina*. Ciertamente, como

también se ha visto, que las convenciones de un género como, por ejemplo, el fantástico pueden hacer verosímiles ciertos elementos que si no fuera así resultarían descaradamente inverosímiles. También es cierto que determinados rasgos o características de un personaje pueden justificar ciertas acciones que de otra forma parecerían absolutamente inadmisibles. Aun así, hay ejemplos que siguen resultando absolutamente inviables aun en el caso de que se den todas estas condiciones.

Por ejemplo, en Kill Bill su protagonista, Beatrix, es sorprendida, de la misma forma que el espectador, con un balazo en el pecho al abrir la puerta del carromato de Budd. Aunque el espectador sabe que éste está advertido por Bill de la llegada de aquélla, así como también ve cómo Budd antes de entrar al carromato mira a su alrededor como si intuyese algo, lo que menos se puede esperar es que éste la reciba con un arma de fuego y menos que le dispare a bocajarro tras abrir la puerta. En primer lugar, el espectador podría esperar que Budd se sorprendiera, aunque fuese mínimamente, ante la prematura llegada de Beatrix; en segundo lugar, podría esperarse que tras la oportuna charla, ambos comenzaran una lucha, como hasta entonces había sucedido con O-Ren Ishii y Vernita Green y, que tras un tiempo razonable de dar y recibir, finalmente Beatrix acabase con la vida de Budd. Pero nada de esto ocurre, sino todo lo contrario. Así, en lugar de que estas expectativas se cumplan, la narración le ofrecerá un giro inesperado al espectador, desubicándolo rotundamente. Ahora bien, esta desubicación resultará temporal, ya que de inmediato la narración le mostrará al espectador que esto que inicialmente parecía imposible realmente no ha sucedido. Beatrix no está muerta, y de la mano de Budd le explicará el porqué: las balas están rellenas de sal de roca, que fastidian enormemente, pero no son letales. La información entregada sirve para tranquilizar al espectador y suavizar el golpe de efecto introducido. Y a diferencia de lo que sí acontece en Psicosis, como se recordará, la heroína en este relato no muere en su primera parte.

No obstante, este suceso va a precipitar la peor de las situaciones, la peor de las dificultades, a las que se deberá enfrentar la protagonista en su afán de alcanzar su meta. Nada más y nada menos que deberá salir de un ataúd cerrado con clavos y enterrado profundamente. Ahora bien, si la situación es extremadamente complicada, la solución que se propone no se queda atrás en cuanto a magnificencia. Para justificarla, la narración introduce un flashback externo que conduce al espectador a un tiempo atrás en el que Beatrix es aleccionada por el maestro de maestros Pai Mei. Esta secuencia ofrece las claves necesarias para poder explicar cómo la protagonista es capaz de salir de la situación descrita. Sin embargo, y aun a pesar de esta explicación, la autosalvación resultará bastante inverosímil, quizá más aún que el hecho de que Beatrix logre vencer a más de ochenta esbirros antes de enfrentarse a O-Ren Ishii en la primera parte de Kill Bill.

Estas salvaciones poco creíbles son tal vez muy habituales en aquellos relatos

caracterizados por la acción externa. Por ejemplo, en la serie televisiva *Prision Break*, estrenada en 2005 y que tiene en la acción trepidante su razón de ser, se pueden ver miles de ejemplos de situaciones salvadas por la campana, gracias a ese fundido a negro del que hablaba Pérez, que anuncia la pausa publicitaria, el final de capítulo o la conclusión de la temporada. Con la misma facilidad con que los problemas son solucionados, éstos también son creados. Así, esta serie está repleta de acontecimientos circunstanciales que provocan obstáculos que tan rápido aparecen en el camino de los personajes, dificultándolo extremadamente, como desaparecen dejándolo sorprendentemente despejado.

Un ejemplo de ello se encuentra en uno de los capítulos de la segunda temporada de esta serie. La situación es la siguiente: T-Bag, uno de los presos huidos, tiene una mano que ha sido implantada. Sus enemigos se la esposan a un radiador abandonándolo a su suerte. Mientras la policía está a punto de llegar, la narración muestra al espectador como T-Bag hace todo lo posible para liberarse, en vano. A continuación, la narración localiza todo su interés en la línea de acción protagonizada por los policías, por lo que sale fuera de la casa y muestra al espectador cómo éstos ya han llegado y están a punto de forzar la puerta. De inmediato, la acción es suspendida mediante un fundido a negro que da paso a la publicidad. A la vuelta de la misma, se ve a los policías ya dentro de la casa pasando por donde debería estar T-Bag, pero sorprendentemente éste ya no está. La narración deja que la policía siga con su inspección, éstos salen de campo, y dirige la cámara hacia el radiador para explicarle al espectador el motivo por el cual T-Bag ya no se encuentra atado al mismo. Escondida detrás de éste se encuentra la mano colgando y separada de su dueño. Es decir, de forma inverosímil, y en un tiempo sorprendentemente rápido, T-Bag ha logrado arrancársela y huir de forma milagrosa.

Otro ejemplo en *Prision Break* en el que las distancias espacio-temporales entre perseguidores y perseguidos son distorsionadas mágicamente, se encuentra en la finalización de la primera temporada. El grupo de presos, en el que se encuentran los protagonistas, ha logrado escapar del penal, ahora bien, tras un tiempo de huida los policías los han cercado de nuevo. En ese preciso momento se funde a negro, suspendiéndose la acción y con ello la primera temporada. Cuando todo apunta a que éstos van a ser apresados y devueltos de nuevo a prisión, cuando todo parece que tienen muy pocas posibilidades de huir, la segunda temporada comienza con un abrupta elipsis y, tras ella, se muestra cómo el grupo de presos sigue libre, y lo más sorprendente, sin la presión cercana de la policía. Esta inversión de expectativas puede ser recibida de forma grata por el espectador, si éste siente simpatía por los protagonistas de la historia. Ahora bien, esto no quita para que el espectador lo perciba como una salvación *in extremis* poco o nada creíble. Según Swain, citado en Chion (2006: 191), "el público perdonará fácilmente los breaks (pausas) que metan a su protagonista en una situación difícil, pero nunca aquellos que lo saquen de dicha situación".

5.3.2. Una laguna informativa en el presente narrativo

Además de retrasar el desenlace de una acción en marcha, el autor también puede ocultar una información relevante para el entendimiento de la cadena causal de la historia. Esta negación de la información al espectador es llevada a cabo a través de la introducción de una laguna en el presente narrativo. Este tipo de laguna, conocida como hermenéutica, es la más habitual en la narración de ficción. Lo habitual, sobre todo en la narrativa clásica, es que este silencio informativo sea satisfecho más adelante volviendo atrás mediante la introducción de un flashback. Ahora bien, se puede dar el caso de que esto no se lleve a cabo porque el autor prefiera desarrollar un tipo de estrategia cuyas pretensiones sean más bien las de lanzar preguntas que no sean respondidas a lo largo del relato. Así, se invita al espectador a que sea él quien finalmente rellene estas lagunas intencionadamente no colmadas. Para Vanoye (1996) el cine moderno ha multiplicado este tipo de lagunas, de huecos no colmados, que en una narrativa clásica serían vistos como errores, pero que en este contexto conquistan el rango de recurso narrativo.

A diferencia de la estrategia de suspensión del desenlace donde la misma siempre se hace visible al espectador, la ocultación informativa puede serlo o, por el contrario, puede ser intencionadamente disimulada con la intención de que el espectador no sea consciente de la misma. Si se retoma la película *Vértigo* se verá que es un ejemplo de esta segunda estrategia. La primera vez que la narración representa el suceso que se lleva a cabo en el campanario de la iglesia, se le oculta al espectador, como ya se sabe, lo que realmente sucedió. Esta estrategia se justifica por el modo de representación que prevalece hasta ese momento, que no es otro que el seguimiento fiel del punto de vista de Scottie. Y al igual que él no sospecha nada del engaño, el espectador tampoco lo hará. Así pues, éste es un caso representativo de ocultación de una información relevante ya que, sin ella, el espectador no puede generar las expectativas en la dirección adecuada y, además, al ser ignorado completamente este hecho su tendencia no será otra que la de imaginarse que ha sucedido lo que aparentemente parece más evidente. Por consiguiente, y al igual que Scottie, el espectador pensará, con toda lógica, que la mujer que finalmente muere no es otra que Madeleine, que se ha suicidado tirándose de lo más alto del campanario.

Por consiguiente, la ocultación de la información puede articularse bien haciéndose evidente o bien disimulándose. Eco (1993) habla de marcas que el autor puede utilizar para avisar al espectador sobre la laguna informativa que se quiere introducir. El uso o no de estas marcas provocará efectos distintos en el espectador. En el primer caso, el espectador, al ser consciente de que hay una parte de la historia que le ha sido ocultada, dirigirá toda su curiosidad hacia el hecho de conocer qué le ha sido omitido. Un ejemplo de este tipo de estrategia se puede ver en la introducción de la única obra cinematográfica dirigida por Charles Laughton, *La noche del cazador* (1955). Tras presentar al predicador

Harry Powell (Robert Mitchum), la narración muestra al espectador cómo dos hermanos juegan plácidamente en su jardín. La tranquilidad se rompe con la llegada de su padre ensangrentado con un revólver y un fajo de dinero que ha robado. La policía lo acecha, por lo que tiene que buscar un sitio rápido donde esconderlo. Mira fuera de campo, dirige su atención hacia diferentes lugares y finalmente encuentra el sitio perfecto. Sale de campo y lo esconde, mientras su hijo en plano ve cómo lo hace. Así pues, el espectador sabe que el dinero ha sido ocultado, pero no sabe dónde. El padre es detenido y sentenciado a muerte, por lo que los únicos que saben dónde está escondido el dinero son los dos hijos, que le han prometido a su padre que no se lo contarán a nadie. El predicador Harry Powell será el encargado de intentar descubrirlo, por lo que a la primera pregunta, ¿dónde está el dinero?, se añade una segunda, ¿éste conseguirá sonsacar la información a los niños?

Por el contrario, en el segundo caso, la narración no subraya tal hecho, no introduce ningún tipo de marca, sino más bien de forma intencionada hace todo lo posible para disimularlo, por lo que el espectador no recaerá en la importancia de tal laguna informativa. Unos de los recursos para lograr ese fin, siguiendo a Bordwell (1997: 91), son los recursos de continuidad. A través de ellos, como por ejemplo la elipsis, la narración puede ocultar, sin dar pistas, sucesos cruciales haciendo creer al espectador que nada trascendental ha sucedido. Un ejemplo de ello se puede encontrar en el filme *El sexto sentido*, como se señaló al comienzo del capítulo al tratar la paralipsis. El desarrollo disimulado de una laguna informativa busca, a diferencia de la anterior estrategia, provocar un efecto de sorpresa en el espectador mediante la técnica de la inversión de expectativas. Así la narración, ocultando la información disimuladamente, motiva al espectador a que éste genere una serie de expectativas erróneas acerca de la historia, es decir, lo que éste espera que suceda, por la información que él maneja, no es realmente lo que ha sucedido o está por suceder, como se ha visto también a través del ejemplo de *Vértigo*. En otras palabras, las expectativas generadas finalmente no se cumplen, el resultado final no coincide con éstas. Para que el espectador sea consciente de ese desacuerdo, la narración deberá volver atrás y mostrarle a éste el momento elidido inicialmente, ya que para que la inversión de expectativas sea efectiva, y la sorpresa tenga lugar, es necesario que la laguna sea caduca y no perenne.

5.5.3. Estrategias para retrasar las respuestas a las preguntas formuladas

A continuación se presentan diferentes tácticas que tienen por objetivo retrasar las respuestas a las preguntas que la narración formula a la largo del relato. La intención de esta suspensión es despertar la curiosidad en el espectador y mantenerla el mayor tiempo posible. Este listado tiene como fuente de inspiración la clasificación propuesta por Pérez (1999), respetando la división que él mismo formula entre estrategias en dos niveles

diferentes:

- Nivel dramático:

- Enfatizar el tiempo de espera que el personaje necesita para tomar una decisión. Tiempo mental de un personaje que se debate entre la duda y la acción. Se trata, pues, de una pausa en la acción de la historia representada a través de la inmovilidad exterior, que tiene su contrapartida en la movilidad interna del personaje, que puede ser definida, como ya se ha visto, como digresión.
- Acciones arbitrarias y accidentales que retrasan la solución. El personaje escoge de forma aleatoria todos los caminos menos el adecuado, muy frecuente en el género de la comedia.
- El desarrollo de pistas falsas que desvían al espectador de la dirección adecuada. De la misma forma que ocurría con el Mac Guffin y el Hareng-saur, la narración pretende con el desarrollo de pistas falsas desviar la atención del espectador hacia una dirección que intencionadamente lo aleja de la meta perseguida.
- El personaje debe ir superando pruebas intermedias hasta alcanzar la prueba definitiva. De esta forma la respuesta a la pregunta principal es postergada hasta la finalización del relato. Por ejemplo, en El señor de los anillos este momento es dilatado hasta el desenlace de la tercera película que compone la trilogía dirigida por Peter Jackson (La Comunidad del Anillo se estrenó en diciembre de 2001, Las dos torres en diciembre de 2002 y El retorno del Rey en diciembre de 2003). La historia creada por J.R.R.Tolkien entre 1937 y 1949, es un claro ejemplo del viaje que el héroe debe emprender para acabar con las fuerzas del mal que acechan al mundo al cual él pertenece. Este recorrido está lleno de pruebas intermedias, que retrasan la pregunta inicialmente planteada acerca de si finalmente el héroe alcanzará su meta. Esta estructura de superación de pruebas o etapas, cada una de ellas asociada a un escenario determinado, es muy habitual en los videojuegos de acción.
- La introducción de una trama secundaria o la transición a una historia paralela son otras, es otra de las formas que la narración tiene para suspender el desenlace de la trama que en ese momento está siendo la protagonista de la historia. La estrategia narrativa que retrasa el desenlace de una línea de acción insertando elementos de otra se conoce con el nombre de distasia. Este recurso es muy frecuente en las series de televisión o en aquellos largometrajes cuya estructura se fundamenta en la alternancia de diferentes historias, como ya se vio cuando se habló de los modelos estructurales multitrama.

•Nivel formal:

-Esta alternancia de tramas o de líneas de acción se puede llevar a cabo a través de lo que se conoce como montaje alternado. Como se vio anteriormente, el rescate en el último instante, como desenlace de la tríada víctima/amenaza/salvación, se dilata en el tiempo gracias a la alternancia de las tres líneas de acción protagonizadas respectivamente por la víctima, el antagonista y el protagonista. Uno de los primeros ejemplos del uso de este tipo de estrategia dilatoria fue, sin duda alguna, el desenlace de *El nacimiento de una nación*, película dirigida por David W.Griffith en 1915. En este fragmento final del relato, mientras unas mujeres son víctimas del asedio de un grupo bastante numeroso de hombres de raza negra, los miembros del Ku Klux Klan al galope se dirigen hacia ellas para salvarlas. La alternancia entre las tres líneas de acción es el mecanismo que se desarrolla para dilatar temporalmente la incertidumbre creada acerca del desenlace de la acción. Así, el salto de una línea a otra permite distorsionar la duración temporal del relato, incrementándola en relación con su duración en la historia.

Esta película fue tachada de racista por el hecho, entre otras cosas, de que los hombres de raza negra son retratados como la amenaza de un grupo de inocentes mujeres blancas, que afortunadamente son salvadas en el último momento por los miembros del Ku Klux Klan. Posteriormente, en el género del western, la figura del antagonista será sesgadamente cedida a los que realmente fueron las víctimas de la desmesurada ambición del hombre blanco, es decir, a los indios; mientras que el papel del héroe será asumido por el séptimo de caballería que, al son de la mítica trompeta, será el responsable de salvar en el último instante a las víctimas que sufren el asedio de los primeros.

-Por otra parte, el autor también puede valerse del fuera de campo, como se verá en mayor profundidad cuando se aborde el capítulo del espacio narrativo, como estrategia a través de la cual ocultar una información trascendental. Como se vio en el caso de *Vértigo*, la narración decide quedarse con Scottie en lugar de seguir a Madeleine, por lo que lo que realmente sucedió en el campanario no puede ser visto por el espectador ya que intencionadamente la narración se lo oculta en el fuera de campo. Así mismo, el espectador tendrá que esperar unos minutos para saber el resultado del duelo final que enfrenta a su protagonista, Ringo (John Wayne), contra su antagonista en *La diligencia*, película dirigida por John Ford en 1939. Este retraso en saber quién sale victorioso de la contienda es orquestado por la narración al decidir quedarse en el salón mientras los dos contrincantes salen fuera a batirse en duelo. Así pues, esta acción no es presenciada por los espectadores ya que es ocultada en el fuera de campo.

- Así mismo, la narración puede introducir una elipsis que oculte una información trascendental de la historia, que es retrasada intencionadamente para crear una laguna informativa que será posteriormente colmada. Un caso muy obvio de esta estrategia ha sido ya comentado anteriormente al hablar de El sexto sentido. En esta película, la elipsis no tiene una función economizadora de la narración, sino todo lo contrario, su uso tiene como objetivo ocultar una información clave con la intención de que el espectador genere expectativas erróneas acerca de la causalidad de la historia.
- Otra estrategia que se puede utilizar para dilatar la acción y retrasar, por tanto, su desenlace es el montaje analítico, a través del cual la acción es fragmentada en mil pedazos haciendo que su duración se extienda en el tiempo. Para lograr este tipo de montaje el autor habrá tenido que planificar la filmación de la acción desde múltiples tiros de cámara. Además de variar el punto de vista, el autor también deberá modificar la escala de los planos, garantizando que la continuidad de la acción sea articulada mediante una amplia gama de tipos de plano, desde los detalles, hasta los generales, pasando por los planos medios.
- Finalmente, se hablará de la interrupción real del relato a través de una construcción capitulada. Estrategia pensada principalmente, como ya se vio al hablar de A dos metros bajo tierra o Los Soprano, para las series y películas de televisión. Así, un ejemplo de ello es la interrupción de la acción antes de la publicidad o la suspensión del desenlace de una situación como conclusión de un capítulo o temporada. Chion (2006: 183) denomina botones a este tipo de recursos, definiéndolos como sigue: "Sería el nombre dado a esos momentos fuertes de suspense, emoción, misterio, que concluyen cada acto de una serie televisiva y están destinados a mantener al espectador en vilo". Por su parte, Díez (2003) los define como puntos de suspensión. Su función es, evidentemente, mantener la atención del espectador mientras dure la interrupción del relato, obligándolo a estar pendiente del momento en que éste sereanude de nuevo si quiere conocer el desenlace de la acción suspendida. El tiempo de interrupción puede variar entre unos largos minutos, el tiempo que dure la cada vez más larga pausa publicitaria; una semana, si se trata de una serie de capítulos semanales; o unos meses hasta que llegue el momento tan esperado del estreno de la nueva temporada.

5.5.4. El pasado oculto del personaje

En muchas historias el motivo que despierta la curiosidad en el espectador se ciñe al pasado oculto del personaje. Por consiguiente, la mirada se dirige de forma retrospectiva hacia el tiempo pasado, donde se oculta la explicación de la situación que vive el

personaje en el presente narrativo. Esta estrategia normalmente se articula a través de un personaje que recelosamente quiere mantener en secreto algo que sucedió, y que por algún motivo no quiere desvelar. Con la intención de, precisamente, desvelar esta información, la narración pone en juego un segundo personaje a través del cual el espectador conocerá finalmente el secreto que oculta el primero. Así pues, tres recursos son necesarios para desarrollar este tipo de estrategia: un personaje que oculta un secreto, el secreto en sí mismo y un personaje responsable de desvelárselo al espectador.

Hace mucho que te quiero (2008), ópera prima como director del novelista y guionista francés Philippe Claudel, es un muy buen ejemplo de este tipo de propuesta narrativa. Por una parte, se encuentra Juliette Fontaine (Kristin Scott Thomas), personaje que oculta, y por otra, su hermana Lea Fontaine (Elsa Zylberstein), que será el personaje que finalmente desvelará el secreto oculto por la primera. La narración presenta a Juliette como una persona afligida y melancólica, que ha pasado sus últimos quince años encerrada en prisión. La causa de ello será desvelada más tarde, siguiendo canónicamente la ley que invita a dosificar la entrega de la información. Además, ocultándola inicialmente, se conseguirá despertar la curiosidad en el espectador acerca de su pasado. Mientras tanto, y como táctica para retrasar la entrega de esta información, la narración se centrará en el presente mostrando al espectador cómo le está yendo la reinserción a Juliette. Para ello, la narración propone dos tipos de personajes que, por contraste, representarán las dos reacciones básicas que la sociedad suele manifestar en estas situaciones: rechazo o aceptación. Así, la narración irá presentando al espectador diferentes situaciones donde Juliette tendrá que enfrentarse al rechazo, pero donde también tendrá el respaldo de quienes la han aceptado incondicionalmente desde el primer momento. Entre este segundo grupo se encuentra su hermana Lea, mientras que en el primero, además de otros personajes, lo conforman sus padres. Éstos no fueron capaces de perdonar lo que ésta hizo, como tampoco ella ha sido capaz. Así pues, la culpabilidad es la principal razón del desaliento que sufre Juliette.

Pronto el espectador conocerá la causa por la que ésta siente esa culpa que la consume por dentro. Sin embargo, aunque lo sucedido es absolutamente reprochable, el espectador, por cómo ella es caracterizada y cómo su hermana reacciona, se decantará por la posición que esta última mantiene con respecto a la primera. Así pues, todos los recursos que la narración articula buscarán generar en el espectador todo el efecto contrario al rechazo, pretendiendo que éste se identifique con el sufrimiento de Juliette. Por consiguiente, no se trata de un relato donde se presente a un personaje censurable, donde el efecto de primacía inicialmente creado tenga que ser desmentido a lo largo de la narración, sino que más bien se narra una historia donde todo el interés se centra en saber si su protagonista finalmente será capaz de perdonarse a sí misma.

Incluso saber el porqué, el motivo, la intención que la condujo a hacer lo que hizo,

pasa a un segundo término. La respuesta a esta pregunta que se formula en la primera parte del relato, no sólo se suspende hasta el final del mismo, sino que pierde todo el interés en beneficio de otra: ¿Juliette podrá rehacer su vida? Ahora bien, esta última pregunta no podrá ser resuelta hasta que el personaje no se enfrente a su pasado. Y precisamente un descuido de Juliette será el motivo que despertará de nuevo la curiosidad latente en su hermana por conocerlo. Así pues, su hermana se convertirá en ese personaje que tiene como función obligar al personaje a mirar hacia atrás y desvelar su secreto. Este momento que resultará catártico coincidirá con el clímax del relato, concluyéndolo con una lluvia purificadora. Así pues, el relato se cerrará con una confesión que será el motivo de un cambio de signo en la vida de la protagonista. Así mismo, este secreto desvelado confirmará definitivamente a su hermana, y a la postre al espectador, la imagen de inocencia que de ella tenían ambos. Finalmente Juliette, como dice Chion (2006: 127), deja de ser ese personaje que lleva a cabo ese "inmenso sacrificio de parecer indignos del aprecio de aquellos a quienes aman, para ser de hecho, pero secretamente, más dignos que nunca".

A diferencia de Lea, que acepta incondicionalmente a su hermana, no sucede lo mismo con Sara (Luna Mijovic), que al conocer la verdad rechazará a su madre, Esma (Mirjana Karanovic). Estos dos personajes son las protagonistas de *Grbavica*: el secreto de Esma (2006), primer largometraje de la realizadora bosnia Jasmila Zbanic. En este caso, Esma tiene que inventarse una historia falsa para ocultarle a su hija la verdad acerca de su origen. Finalmente, un suceso en la historia le obligará, en contra de su voluntad y debido a la insistencia de su hija, a desvelarle a ésta lo que realmente sucedió cuando la ciudad de Sarajevo fue asediada por los soldados serbios. Este giro en la historia, motivado por la revelación de la verdad y de su reconocimiento, provocará una ruptura en la relación que madre e hija mantenían, así como precipitará una crisis de identidad en la joven Sara. Tras las manifestaciones de rebeldía por parte de ésta y la consecuente resignación por parte de su madre, la narración concluirá su recorrido ofreciendo al espectador un final esperanzador.

Otro ejemplo contemporáneo en el que el personaje tiene la necesidad de ocultar las consecuencias nefastas de una guerra, y en concreto la guerra que entre 1992 y 1995 asoló la actual república de Bosnia-Herzegovina, es la película dirigida por Isabel Coixet en 2005, *La vida secreta de las palabras*. En este caso, la que tiene la necesidad de pasar página es Hanna (Sarah Polley), mientras que el personaje que finalmente logrará que ésta desvele su secreto, ayudándola a que olvide y supere su pasado, es Josef (Tim Robbins). Tanto en este ejemplo como en los anteriores, el desahogo recelosamente retrasado resultará ser una catarsis liberadora del sentimiento de culpabilidad que las tres mujeres guardan para sí mismas de forma resignada. Tres historias, protagonizadas por tres mujeres, que asumen resignadamente las consecuencias de unos sucesos en los que ellas participaron amargamente como víctimas. Tres personajes que, tras la confesión

purificante, conseguirán, con la ayuda recibida y su propio esfuerzo, mirar de nuevo al futuro con esperanza.

A) Las apariencias engañan: lo que parece ser no es

De estas tres protagonistas, la que tiene la necesidad de inventare un pasado falso que oculte aquello por lo que siente rechazo y vergüenza es Esma, haciéndolo fundamentalmente por su hija. En cambio, en los otros dos casos, tanto en el de Juliette como en el de Hanna, todo el esfuerzo se centra en mantener en secreto lo vivido. Así, se puede diferenciar, como dice Bal (1985: 43), entre las fábulas que muestran una influencia predominante del secreto en su estructura, de las que se organizan sobre una mentira o un engaño. Mientras que el primer tipo de estructura se apoya fundamentalmente en la negación férrea del personaje a desvelar su secreto, el segundo tipo más bien tiene como base la relación de contraste entre lo que parece ser y lo que finalmente es. Todorov (1972) postula la existencia de dos niveles de relaciones: el del ser y el del parecer. Y por su parte, Greimas (1972) habla de la existencia de dos modos narrativos distintos, que se podrían designar como el modo del engaño y el modo verídico.

Así pues, la narración puede articular una estrategia que inicialmente opere en el modo del engaño para finalmente transitar al modo verídico. Se trata, pues, de un ejemplo de transición de la ignorancia al conocimiento, de lo que parecía ser a lo que realmente es. Así pues, dos momentos son necesarios: uno donde la mentira, lo que parece ser, sea lo que predomine y otro donde la verdad, lo que es, sea finalmente desvelado. Así mismo, se requiere de la presencia de un personaje que sea quien manipule la verdad a su antojo, o que tenga la necesidad de hacerlo, y de una víctima de esa manipulación, que finalmente será responsable de su reconocimiento (anagnórisis). Si la narración propone que el espectador siga estrictamente el punto de vista de este último, cuando el engaño sea desvelado, aquél se sorprenderá al igual que éste. Por el contrario, si al espectador se le concede una superioridad informativa, en lugar de compartir el papel de víctima asumirá el rol de cómplice del engaño.

David Cronenberg en su película, *Una historia de Violencia* (2005), presenta a un honorable padre de familia, Tom Stall (Vigo Mortensen), felizmente casado y dueño de una cafetería en un pueblo tranquilo y pequeño de los Estados Unidos. Conocido y respetado por todo el pueblo, es definido por su mujer como el hombre más bueno que ha conocido. Preocupado por su familia intenta por todos los medios darle una buena educación a sus hijos, principalmente a su hijo mayor, al que aconseja que ante cualquier provocación reaccione de forma pacífica. Por contraste, la narración comienza su andadura presentando al espectador una pareja de asesinos que son caracterizados en la primera secuencia como dos tipos extremadamente violentos, capaces de cualquier cosa,

como por ejemplo, asesinar a sangre fría a una niña inocente. Esta presentación en la que se alternan dos mundos tan opuestos, por una parte la paz del pueblo y por otra la amenaza procedente del exterior, es el motivo que invita al espectador a temer la trágica convergencia de ambas líneas de acción. Por consiguiente, todo hace presagiar, la información hasta ese momento entregada, la experiencia transtextual del público, e incluso el título del filme, la inminente llegada de esa pareja de asesinos al pueblo. Detonante que inicia una historia de violencia en un pueblo hasta ese momento extremadamente apacible, siendo Tom la figura del héroe redentor, el responsable de restablecer finalmente el orden alterado.

La narración no dejará pasar mucho tiempo y en breve le confirmará al espectador sus peores augurios: los dos asesinos acaban de llegar al pueblo. En este preciso momento el espectador, que ha tenido el privilegio de poder ser testigo de las dos líneas de acción, se encuentra en una posición de superioridad informativa, ya que es conocedor, aunque no el protagonista ni ninguno de sus vecinos, de la amenaza que acecha al pueblo. Así, cuando los ve entrar en el bar de Tom teme lo peor. La pareja de asesinos no se ocultará por mucho tiempo y de inmediato asumirán el papel que les corresponde en la historia y amenazarán a Tom y a sus clientes. Ahora bien, el desenlace por todos esperado no se produce, ya que Tom sorprendentemente mostrará una serie de habilidades que harán que la situación se resuelva a su favor, evitando que nadie salga herido y eliminando de la historia a los dos asesinos. Esta muerte prematura de los previsibles antagonistas provoca un giro radical en la historia. A raíz de este suceso, Tom se convertirá en un héroe excesivamente popular, siendo esta popularidad no voluntaria, ahora sí, el detonante que realmente precipitará que la verdadera amenaza caiga sobre él, y en concreto sobre su pasado oculto. Tom, al igual que hizo Esma, que tuvo que inventarse una historia falsa, ha tenido que inventarse una nueva identidad para poder disfrutar de una nueva vida.

A partir de este momento el espectador dejará de tener el privilegio informativo para asumir el punto de vista de la mujer de Tom, víctima del engaño, por lo que al igual que ésta se encontrará en una situación de inferioridad informativa con respecto al saber de Tom, que es quien oculta su pasado recelosamente. Paulatinamente éste se irá descubriendo conforme la narración le vaya poniendo las cosas más difíciles a Tom ya que, precisamente, según las dificultades van creciendo, la verdadera naturaleza violenta de éste se va despertando. Este trayecto le formulará al espectador, fundamentalmente, dos preguntas: en primer lugar, en cuanto a la incertidumbre del desenlace, ¿logrará finalmente el protagonista zafarse de ese pasado que ha vuelto a llamar a su puerta?, y en segundo lugar y más importante, ¿ahora que su familia, y especialmente su mujer, lo conocen realmente como es, lo aceptarán de nuevo en su seno? Para dar respuesta a la primera pregunta, el personaje deberá volver a su lugar de origen y enfrentarse con la fuerza nuclear que tira de él hacia el pasado. El mayor representante de esta fuerza que

lucha en dirección opuesta a las intenciones del protagonista es, curiosamente, su hermano, al que tendrá que vencer si quiere finalmente enfrentarse a la segunda de las cuestiones planteadas.

Así pues, Tom tendrá que enfrentarse, al igual que lo hizo Beatrix en *Kill Bill*, con alguien al que no sólo le une un vínculo profesional, sino también sentimental si quiere definitivamente gozar de una nueva vida. La superación de la prueba final en el caso de Beatrix le garantiza una nueva vida con su hija, por el contrario, tal éxito no es una condición que le asegure a Tom esa nueva oportunidad al lado de su familia. Sin duda alguna, este nuevo reto le será más difícil de solucionar que el anterior. Así, indeciso, entrará en su casa mientras su familia está cenando. Su exclusión temporal es dibujada en la mesa a través de la ausencia de su cubierto. Este motivo será, precisamente, el utilizado por la narración para que su niña pequeña dé el primer paso en su readmisión al seno familiar. Ésta se levantará y le pondrá el cubierto. Una vez sentado, el segundo paso será dado por su hijo mayor, que al igual que su hermana pequeña lo mirará antes de actuar, y tras esta mirada le acercará el plato de carne aceptándolo también. Así, los dos hijos le han aceptado de nuevo, por lo que sólo resta conocer la decisión de su mujer. Se trata realmente de la prueba final. Para ello, la narración localizará toda su atención en ella. El espectador sabrá de inmediato su decisión, ésta levantará su mirada y se la dirigirá, por tanto, al igual que sus hijos ella ha decidido finalmente readmitirlo de nuevo en el seno familiar.

Quien desde luego no lo acepta, cuando conoce la verdadera esencia de su tío Charlie (Joseph Cotten), es su sobrina (Teresa Wright) en *La sombra de una duda*, película dirigida por Hitchcock en 1943. En este caso es en ella, que al igual que su tío también se llama Charlie, en quien la narración deposita toda la responsabilidad a la hora de descubrir y esclarecer el pasado delictivo de su tío. Este proceso provocará un cambio radical en la relación que ambos mantienen. Si al principio ésta era excelente: su tío, que es un gran manipulador, la tiene absolutamente obnubilada, se irá empeorando conforme ella vaya descubriendo su pasado oscuro. Incluso su tío querrá deshacerse de ella, ya que se convierte en el principal escollo para lograr su meta, que no es otra que mantener oculta su verdadera identidad y preservar la excelente imagen que, al igual que logró con su sobrina, se está forjando en la comunidad de ese tranquilo pueblecito de Santa Rosa. Por consiguiente, y a diferencia de la estrategia del falso culpable, donde el protagonista y su ayudante deben esforzarse por desmentir esa imagen desfavorable que la sociedad se ha creado de él falsamente, Charlie deberá dirigir todo su esfuerzo en una dirección opuesta, justamente en la que permita desenmascarar, en este caso, a un verdadero culpable, al asesino de la viuda alegre, que es considerado por la sociedad que recientemente lo alberga como un gentil y educado caballero.

En estos dos ejemplos, son los propios personajes los responsables de crear una

imagen falsa sobre ellos mismos con el afán de ocultar su pasado o su verdadera naturaleza. Ahora bien, también se puede dar el caso en el que sea un personaje el responsable de crear una falsa u errónea imagen acerca de otro. Por ejemplo, en *Rebeca* (Hitchcock, 1940) es el ama de llaves, Mrs Danvers (Judith Anderson), la máxima responsable de crear una imagen excesivamente idílica de Rebeca, la difunta Mrs De Winter. El personaje de Rebeca no aparece representado en ningún momento en el relato, siendo caracterizado de forma indirecta a través de sus objetos personales, que todavía se mantienen intactos en su habitación, así como de forma directa por las definiciones que sobre ella ofrecen los diferentes personajes que la conocieron. No obstante, la máxima responsable de crear esa falsa imagen de Rebeca no es otra que la nueva Mrs De Winter (Joan Fontaine), víctima de la manipulación maliciosa de Mrs Danvers, que de forma obsesiva honra la memoria de su anterior señora. La historia se cuenta a través del punto de vista de la nueva Mrs De Winter, siendo ella, por tanto, la responsable de ir configurando a lo largo del relato la imagen de Rebeca. Así, la nueva Mrs De Winter es tanto la responsable de crear inicialmente una imagen excesivamente mitificada de Rebeca, hasta tal extremo que se quiere parecer a ella, como también de ir desmitificándola y desmintiéndola conforme ella va descubriendo la verdadera naturaleza de su predecesora.

B) La terapia como el viaje perfecto para desvelar los traumas del personaje

Como se ha visto a través de todos los ejemplos propuestos, la narración pone en juego a un personaje que fuerza que el pasado oculto renazca en el presente. Se trata, pues, de esa figura que tiene un papel crucial en la transmisión de los contenidos de la historia. Esta función reveladora en todas las ocasiones está justificada diegéticamente, o al menos debe estarlo. En algunas ocasiones esta justificación, sobre todo en aquellos casos en los que se quiere desvelar un trauma de la infancia del protagonista, se lleva a cabo mediante el desarrollo en la propia historia de un proceso psicoanalítico. Para ello, se precisa de la figura del terapeuta que guiará el trayecto retrospectivo que el protagonista tendrá que hacer si quiere conocer las causas de sus problemas actuales. Esta estrategia ya fue realizada por Hitchcock en 1945 en su filme *Recuerda*. La doctora Constance Petersen (Ingrid Bergman) logrará que John Ballantine (Gregory Peck) finalmente recuerde ese trauma infantil causante de todos sus problemas en el presente. Este viaje por la memoria resultará un trayecto absolutamente purificador para el personaje, como también lo fue para Juliette, Esma y Hanna. Previamente al descubrimiento de estas causas, John Ballantine, al igual que el tío Charlie y que Tom, había creado una nueva personalidad, el Dr. Anthony Edwardes, con la intención de enmascarar ese pasado inconscientemente oculto.

Otro ejemplo más actual en el que también se hace uso de la figura del terapeuta

como estrategia para hurgar en el pasado del personaje se puede encontrar en la serie televisiva *Los Soprano*. En este caso, la Dra. Jennifer Melfi (Lorraine Bracco) es la responsable a lo largo de toda la serie de intentar ayudar a Tony Soprano a que, a través de un recorrido psicoanalítico, reconozca sus traumas infantiles como un primer paso para que éstos sean superados. Las innumerables sesiones que protagonizan ambos son el pretexto perfecto para que la narración no sólo le cuente al espectador el pasado traumático del personaje, sino también para sacar a la luz sus pensamientos y emociones más íntimos. Se trata, por tanto, de una estrategia diegéticamente justificada que tiene como función principal desvelar el mundo interior del personaje al espectador.

5.5.5. Lo que se oculta es la identidad del personaje en el presente

Hasta ahora, en todos los ejemplos presentados se indaga en el pasado del personaje con el objeto de desvelar lo que éste esconde. No obstante, se pueden generar estrategias donde la ocultación de la verdad o la creación de una falsa realidad se centren no tanto en el pasado, sino más bien en el presente narrativo. Por ejemplo, en *Psicosis*, su protagonista, Norman, pone todo su énfasis en ocultarle al espectador, y al resto de personajes, el verdadero estado de su madre. Así pues, se trata de un ejemplo donde el personaje sabe más que el espectador acerca de lo que está pasando, y además tiene la necesidad de ocultárselo. Precisamente, la narración articula todos sus mecanismos para que esta laguna informativa pase absolutamente desapercibida para el espectador. Se trata, pues, de un ejemplo donde, como se vio con *Vértigo*, la narración de forma intencionada borra cualquier marca que haga sospechar al espectador que lo que parece ser realmente no es. Hitchcock (2000: 262-263) se lo cuenta de la siguiente forma a Truffaut:

Sí, y elevé la cámara cuando Norman (Anthony Perkins) sube la escalera. Entra en la habitación y no se le ve, pero se le oye: "Mamá, es necesario que te baje a la cueva porque van a venir a vigilarnos". Luego, vemos a Norman que baja a su madre a la cueva. No podía cortar el plano porque el público tendría sospecha: ¿por qué se retira la cámara de pronto? En ese momento, mantengo la cámara suspendida que sigue a Norman cuando sube la escalera, entra en la habitación y sale de cuadro, pero la cámara continúa subiendo sin corte, y cuando estamos encima de la puerta la cámara gira, mira de nuevo hacia la escalera y, para que el público no se interrogue sobre este movimiento, le distraemos haciéndole oír una discusión entre la madre y el hijo. El público presta la atención al diálogo y ya no piensa en lo que hace la cámara, gracias a lo cual ahora estamos en la vertical y el público no se extraña de ver a Norman transportando a su madre vista en vertical por encima de sus cabezas.

A diferencia de las técnicas del *Hareng-saur* y el *Mac Guffin*, donde todo se articula con la intención de subrayar ciertos elementos, en este caso la puesta en escena busca

todo lo contrario, no llamar la atención sobre el artificio narrativo para que éste pase totalmente desapercibido para el espectador, como ya se vio anteriormente. Esta ocultación disimulada forma parte de una estrategia que pretende mantener el engaño hasta que éste sea finalmente desenmascarado. En *Psicosis*, el personaje encargado de desvelar la verdad será la hermana de Marion, Lila Crane (Vera Miles), justamente en el clímax del relato. Aunque llegado este momento el espectador sabe ligeramente más que ésta, pues conoce dónde está oculta la madre de Norman, desconoce como ella lo más importante, su estado. Así pues, cuando finalmente Lila accede al sótano y gira la silla donde está sentada la madre de Norman, ambos, personaje y espectador, ya en igualdad de condiciones en cuanto a conocimiento, se sorprenderán igualmente ante el desenlace absolutamente inesperado: su madre no está viva sino muerta.

Así pues, durante todo el relato se le hace pensar al espectador que la madre de Norman está viva y que ella es la culpable de los asesinatos, mientras que su hijo es su cómplice, que la encubre con la intención de protegerla. Para que el espectador piense en esa dirección, la narración se la muestra en diferentes momentos del relato, por ejemplo, el descrito anteriormente o el momento del famoso asesinato en la ducha. En todas estas ocasiones, lo que la puesta en escena oculta recelosamente es el rostro de la supuesta madre de Norman, obviamente ésta es la parte del cuerpo que debe ser escondida si se quiere mantener el engaño. Se pueden citar numerosos ejemplos en los que justamente cómo es presentado el personaje es el motivo que se articula para provocar la curiosidad en el espectador acerca de su aspecto físico. Para generar esta curiosidad se ponen en marcha estrategias que deliberadamente retrasan la presentación completa del personaje, haciéndolo de forma progresiva, lo que incrementa el interés del espectador por éste.

Se pueden citar dos ejemplos donde, precisamente, el aspecto físico es un rasgo muy relevante en la caracterización del personaje, que deliberadamente es ocultado con la intención de dirigir toda la atención del espectador hacia su apariencia externa. Por lo que se refiere al primer ejemplo, esta estrategia es desarrollada con el objetivo de subrayar la belleza del personaje. El ejemplo del que se habla es la película *Maléna*, dirigida por el director italiano Giuseppe Tornatore en 2000. En este caso la presentación gradual del personaje femenino, Maléna Scordia (Monica Bellucci), así como su evolución a lo largo de la historia, es narrada rigurosamente a través del punto de vista de otro personaje, Renato Amoroso (Giuseppe Sulfaro). Este filme ofrece un claro ejemplo de localización interna, donde el espectador lo sabrá todo del mundo interior de este último. A su vez, también representa un ejemplo ilustrativo de localización externa, en este caso centrada en la figura de Maléna, cuyo interior no será conocido porque toda su historia es narrada desde fuera, desde el punto de vista de Renato, que la sigue a todas partes.

Así pues, la primera noticia que el espectador tendrá de Maléna será a través de Renato. Un Renato que se forjará la primera imagen de Maléna siendo niño,

generándola, de la misma forma que sucedía con Rebeca, a partir de la opinión de otros y de su propia imaginación. Renato, que no puede esperar más, le han hablado demasiado de ella, decide ir a su casa con la necesidad de alimentar su hambrienta curiosidad. A través de un agujero es la única forma que tiene éste de acercarse a ella. Desde esta mirada voyeurista, limitada por la propia puesta en escena, que no censurada, la narración justifica diegéticamente la presentación fragmentada del personaje. Esta secuencia está tratada con una belleza que no desentona lo más mínimo con la belleza del personaje, así como la sensualidad que respira está en perfecta armonía con la inocente pero ya intencionada mirada de un niño. Al día siguiente, por fin, se producirá el momento esperado. La mirada de Renato, y la de sus amigos, dirige toda la atención hacia el fuera de campo, y si precisamente hasta este momento éste era el máximo responsable de mantener oculto al personaje, dejará de serlo para, a través del obligado contraplano, mostrarlo al completo. Finalmente, Renato podrá ver su cuerpo entero así como su rostro. Lo imaginado por él, sus expectativas, en este caso, y a diferencia de las generadas por Mrs De Winter, no serán desmentidas, sino todo lo contrario, la realidad representada por Maléna superará con creces lo esperado por él.

El siguiente ejemplo propuesto, en el que también el aspecto físico es muy significativo en la caracterización del personaje, presenta una diferencia muy notable con el anterior. Si en éste es la belleza externa lo que se esconde reservadamente, en este segundo ejemplo justamente será todo lo contrario lo que se retrase. Así, la fealdad del personaje será lo que de forma tan recelosa se ocultará durante aproximadamente treinta minutos en el filme *El hombre elefante*, dirigido por David Lynch en 1980. Magistralmente, la narración retrasará la presentación del rostro del hombre elefante, John Merrick (John Hurt), creando una enorme curiosidad en el espectador. Sus formas anticipadas y, principalmente, los comentarios y las reacciones que el resto de personajes tienen al verlo son las armas que la narración pone en marcha para generar en el espectador una inmensa curiosidad por ver aquello que se le oculta de forma tan descarada. Por tanto, el comienzo de este filme es un claro ejemplo de una estrategia donde los personajes conocen más acerca de la historia que el propio espectador, creando en él la tan ansiada posición expectante frente a lo que se le está contando. Esta desigualdad en el conocimiento, sumada a lo morboso del caso y al retraso tan exagerado hacen de este comienzo un ejemplo perfecto de cómo la narración puede despertar el interés del espectador. Así mismo, en este ejemplo, al igual que sucedía con Maléna, las expectativas generadas en el espectador no son ni defraudadas ni desmentidas. Si en el caso anterior, la belleza sospechada quizá incluso está por debajo de la realidad, en el caso de Merry su monstruosidad tampoco deja descontento al más exigente espectador.

Así pues, y tras lo visto, el autor tiene a su disposición diferentes recursos si lo que quiere es ocultar el aspecto físico del personaje. Se pueden destacar los siguientes: la presentación fragmentada de partes de su cuerpo, el fuera de campo donde se oculta

parte o toda su figura, el fuera de visión donde dentro del propio encuadre se oculta la información a través de algún elemento de la puesta en escena, el encuadre conativo donde se ve al personaje por detrás, así como la cámara subjetiva que permite, al igual que en el caso anterior, ver lo que el personaje está viendo sin ser visto. Además de hacer uso de estos recursos formales, el autor también puede valerse de otro tipo de recursos, como los comentarios y las reacciones de otros personajes, para generar el interés en el espectador hacia las características que definen a ese personaje intencionadamente oculto.

5.5.6. La narración silencia las intenciones del personaje

Además de ocultarse en el presente, el aspecto físico del personaje también puede silenciar las intenciones que mueven las acciones de éste, mostrando en el relato estas últimas antes que las primeras. Así, la narración muestra al espectador a un personaje haciendo algo sin conocer el porqué ni el para qué lo hace. Si anteriormente se ha utilizado una cita de Hitchcock donde la acción se centra en una bomba, aquí se presenta otro ejemplo en este caso propuesto por Vale (1996: 125), donde un asunto relacionado con una bomba también adquiere todo el protagonismo. Éste es el ejemplo: "Un terrorista pone una bomba de tiempo en su bolso. Sabemos que quiere volar algo pero no sabemos de qué se trata. Sentimos curiosidad. Luego nos enteramos de que quiere volar un barco". Así, el espectador siente curiosidad por saber algo que no sabe, en este caso las intenciones del personaje. Una vez conocidas, la curiosidad inicial deja paso a la incertidumbre por saber el resultado de la acción del personaje. La cita de Vale continúa: "Ahora conocemos el objetivo pero no sabemos si lo logrará", por tanto la respuesta que espera conocer el espectador, es decir, la duda objeto de suspensión se centra en saber si "¿se cumplirá o se frustrará su intención de volar el barco?".

En el episodio séptimo de la segunda temporada de *Prision Break*, con el título *Enterrado*, la línea protagonizada por el grupo de presos liderados por uno de los protagonistas de la serie, Michael Scofield (Wentworth Millar), finaliza con que uno de ellos, Fernando Sucre (Amaury Nolasco), cuando el grupo ha conseguido encontrar el dinero enterrado en el garaje de una casa, los traiciona apuntándolos con una pistola. En la secuencia anterior la hija de la propietaria de la casa intenta convencer a Sucre de que acabe con todo y se entregue a la policía. Ella testificará a su favor, todo apunta a que lo ha convencido. Tras la suspensión de una semana, el siguiente capítulo, *Dead Fall*, retoma la acción donde la dejó. Sucre sigue apuntando a sus compañeros. Sus intenciones no son las que inicialmente parecían ser. En lugar de entregarse, lo que quiere es el dinero. Esta conducta a quien sorprende especialmente es a Michael, jamás se lo hubiese imaginado de su amigo. Y también le sorprende al espectador, ya que Sucre a lo largo de la serie había sido caracterizado como alguien muy noble incapaz de traicionar a

sus amigos. Así pues, con Sucre fugado con la bolsa de dinero y con la policía pisándoles los talones, cada uno de los restantes hace su camino.

Tras el corte a otra línea de acción, la narración vuelve a Michael, que caminando por el bosque se encuentra casualmente con Sucre. La tensión entre ellos sólo dura unos segundos, lo que inicialmente parecía ser finalmente no lo es. Todo ha sido una trampa, una pantomima, planeado por ellos dos para quedarse con todo el botín. La narración ha estado genial, le ha ocultado las intenciones de los personajes para sorprenderlo con esta inversión de expectativas. Sin embargo, la cosa no acaba aquí, si éstos han engañado al espectador y a los otros dos miembros del grupo. Uno de ellos, T-Bag (Robert Knepper), les ha engañado a ellos y de nuevo también al espectador, que en este caso tampoco sabía nada. Así, cuando Sucre se dispone a regocijarse viendo el dinero que contiene la bolsa, éste descubre desdichadamente que en lugar de billetes hay libros. Y ante la pregunta que Sucre le formula a Michael, ¿dónde está el dinero?, la narración rápidamente se lo contestará al espectador. T-Bag conduce una camioneta y en ella se encuentra una bolsa exactamente igual a la de Sucre, pero en este caso repleta de dinero. Evidentemente este hecho inesperado requiere de su explicación, mientras se ve a T-Bag conduciendo, éste recuerda lo que pasó. Así, la narración introduce un flashback que explicará al espectador, desde el punto de vista del único que lo sabe, es decir, desde el punto de vista de T-Bag, lo que pasó para que éste finalmente acabase con el dinero.

5.5.7. A modo de cierre: Ser o no ser de Lubitsch

En definitiva, y como punto y final a este capítulo, se propone el análisis de uno de los ejemplos más ilustrativos de cómo la división del saber puede resultar un arma extremadamente precisa a la hora de lograr captar el interés y provocar la risa en el espectador a lo largo del relato. El ejemplo que se propone es uno de los filmes más interesantes de la filmografía del director Ernst Lubitsch, *Ser o no ser*, dirigido por éste en 1942. Título que además de ser un guiño muy obvio a la obra *Hamlet* (1601) escrita por Shakespeare, obra que es representada dentro del propio relato filmico, también resulta muy ilustrativo de lo que se cuece en el relato siempre y cuando se interprete el no ser como el parecer. Así, toda la obra se estructura alrededor del juego entre el ser y el parecer, entre lo que parece ser y realmente es, motivado principalmente por la articulación de apariencias engañosas que tiene en la suplantación de la personalidad su principal estrategia constructiva.

El relato comienza contextualizando la historia, introduciendo su universo diegético, y el encargado de hacerlo es un narrador extradiegético. Éste le cuenta al espectador que la historia está ambientada en Varsovia en agosto de 1939. Inmediatamente a continuación un hecho insólito llama poderosamente la atención de los viandantes. Todas las miradas extrañadas se dirigen a ese fuera de campo, que se le oculta inicialmente al espectador

para generar la oportuna curiosidad en éste. Así, como ya se sabe, articulando en primer lugar esa miradas hacia el fuera de campo y retrasando el obligado contracampo se consigue que el espectador dirija toda su atención hacia lo que se oculta temporalmente en el fuera de campo. En este caso, la curiosidad además se genera mediante la participación del narrador extradiegético que explícitamente formula las preguntas que a la narración le gustaría que el espectador se hiciera. La suspensión de la respuesta dura apenas unos segundos, ya que de inmediato la narración le muestra al espectador el motivo de tanta expectación: Adolf Hitler pasea solo por las calles de Varsovia (en agosto de 1939 los nazis todavía no habían dado comienzo a la barbarie).

Así pues, la narración comienza el relato con fuerza, presentando un acontecimiento muy chocante que genera con avidez preguntas en el espectador. Como se acaba de mencionar, una de las funciones del narrador es hacerlas explícitas. Entre otras preguntas éstas son las que le formula al espectador: ¿cómo ha llegado hasta aquí Hitler?, ¿qué ha ocurrido?, ¿qué es lo que quiere? En este caso, al igual que el espectador, los personajes tampoco saben las respuestas, únicamente parece saberlo ese narrador que da paso a su relato mediante las siguientes palabras: "Todo comenzó en el cuartel general de la Gestapo en Berlín". Sus palabras dan paso a la representación de los hechos en el supuesto cuartel general de la Gestapo. Pero pronto el espectador sabrá que todo es un engaño, que lo que parece ser no es, que todo es una mentira. En lugar de miembros de la Gestapo los personajes son actores que están ensayando su próxima obra teatral, que en tono paródico busca representar la Alemania nazi (objetivo que persigue también el propio filme). Todo se descubre cuando el actor que representa a Hitler se sale del guión y el director se lo reprocha. En ese preciso momento lo que parece ser deja paso a lo que realmente es.

Así, las respuestas a las preguntas formuladas se van disipando, pero todavía queda por despejar el motivo por el que ese actor disfrazado de Hitler pasea por las calles de Varsovia. La explicación a esto será lo próximo que acometa la narración. El director además de llamarle la atención al actor acerca de su actitud también le cuestiona su caracterización. El actor discrepa profundamente y para demostrarle que está equivocado, que realmente se parece a Hitler, decide salir a la calle. Así pues, una apuesta es el motivo por el que el supuesto Hitler se pasea por las calles de Varsovia en agosto de 1939. Este desafío conduce de nuevo la narración hacia la situación que da comienzo al relato. Este regreso tras la explicación trae consigo un desequilibrio informativo entre el espectador y los viandantes que continúan observando perplejos la presencia del que para ellos es todavía Hitler. El necesario equilibrio será restablecido a través de la participación de una niña que descubrirá la verdadera identidad del actor pidiéndole un autógrafo. De esta forma, el resto de personajes sabrán que el supuesto Hitler no es más que un actor que lo está representando.

Esta secuencia sirve para justificar diegéticamente todo el mecanismo narrativo que se pondrá en marcha a lo largo del relato. Así, todas las situaciones de engaño que posteriormente se desarrollen, cuando los nazis invadan Varsovia, estarán justificadas tras esta presentación. Se trata de actores que podrán disfrazarse de nazis, gracias a que cuentan con el vestuario necesario para hacerlo, ya que su próxima función, si no hubiese sido frustrada por la guerra, hubiese tratado, como ya se sabe, sobre la Alemania nazi.

Una de las secuencias más brillantes del filme es cuando el actor principal de la compañía, Joseph Tura, tiene que volver a representar su papel de profesor Siletsky delante de la cúpula mayor de la Gestapo en Varsovia. El profesor es un espía nazi que ha sido abatido por la propia resistencia. La división del saber en esta secuencia se articula de la siguiente forma: Joseph Tura se reúne de nuevo con el coronel Ehrhardt. El primero no sabe que el segundo ya ha descubierto la muerte del verdadero profesor Siletsky. El espectador, a diferencia de Joseph, sí lo sabe. La narración se lo ha contado en una secuencia anterior cuando el propio coronel Ehrhardt se lo comunica a su mujer, también actriz, Maria Tura. Ésta no puede avisar a su marido antes de que acuda a la reunión con el coronel Ehrhardt, y lo único que puede hacer es comunicárselo al resto de miembros de la compañía. El espectador que presencia cómo ésta se lo dice, no es testigo del plan que éstos traman para poder rescatar a Joseph Tura. Lo maquinado por éstos es intencionadamente ocultado a través de un fundido que localiza de nuevo la atención en la línea de acción protagonizada por Joseph Tura. Éste será consciente de la situación tan comprometida en la que se encuentra, cuando el coronel Ehrhardt lo hace pasar a él a una sala adjunta donde sentado en un sillón se encuentra muerto el verdadero profesor Siletsky. El espectador que sigue a Joseph Tura verá cómo éste lo reconoce y cómo tras una pausa, dedicada a buscar una solución, comienza a trazar su propio plan de salvación. El contenido de este plan, sus intenciones, le son igualmente ocultadas al espectador, únicamente la narración se lo anticipa a través de dos detalles: Joseph saca de su bolsillo una barba postiza y el detalle de una navaja de afeitar que éste encuentra en el baño de la estancia en la que se encuentra.

Entregada esta información, la narración cambia de localización y vuelve de nuevo con los nazis que están haciendo tiempo con la pretensión de derrumbar psicológicamente a su presa. Finalmente sale Joseph Tura a hablar con ellos y todos juntos entran de nuevo en la habitación donde se encuentra muerto el verdadero profesor Siletsky. Es el momento de sacarle partido a la barba, tanto como elemento que caracteriza al personaje como objeto que puede mostrar las dos caras de este juego de apariencias que durante todo el relato se está articulando. Así, puede ser real e identificar al verdadero profesor Siletsky o, por el contrario, puede ser postiza y descubrir al falso profesor. Pero de nuevo lo que parece ser no es. La narración consigue de forma inteligente dar una vuelta de tuerca más a la situación. Joseph Tura consigue que sea el propio coronel Ehrhardt quien estire de la barba del verdadero profesor Siletsky, y lo que

debería confirmar la verdad la desmiente de nuevo. Es en este preciso momento cuando el espectador sorprendentemente descubre las intenciones tan hábiles de Joseph, que previamente habían sido ocultadas por la narración. Así, la solución de su problema pasaba por hacer que lo verdadero pareciese igualmente falso, por lo que, en lugar de derrumbarse, cogió la navaja y le afeitó la barba al verdadero Siletsky colocándole la falsa que llevaba en el bolsillo de su chaqueta. Las víctimas de este nuevo engaño vuelven a ser los mismos, el coronel Ehrhardt y sus secuaces. Precisamente este personaje, el coronel Ehrhardt, es la figura más evidente de la parodia que se quiere representar en este relato. Se trata de ese personaje caricaturizado, ese personaje cómico, que tiene en la comedia la función principal de ser la víctima de todos los engaños, confusiones y enredos desarrollados en la misma.

Todavía la narración le tiene reservado al coronel Ehrhardt un nuevo golpe de efecto, con el que finalizará la secuencia y le mostrará a la vez al espectador en qué consistía el plan articulado por el resto de miembros de la compañía, como se ha dicho, suspendido previamente. El grupo disfrazado de altos mandos de la Gestapo irrumpe en el despacho del coronel Ehrhardt, descubriéndole a éste definitivamente el engaño. De nuevo otra inversión de expectativas sorprende al inocente coronel Ehrhardt. El grupo se lleva arrestado al falso profesor Siletsky no sin antes mostrarle la mentira arrancándole su barba postiza. La secuencia finaliza con un plano del pasmado coronel Ehrhardt llamando al capitán Schultz, a quien siempre echa la culpa de todo. Y con esta alusión a este plano, con el que se cierra la secuencia que acaba de ser descrita, también se dan por concluidos los contenidos abordados en este capítulo.

6

EL TIEMPO

6.1. Concepto de tiempo narrativo

Una narración, un relato, es el desarrollo de dos o más sucesos que tienen una relación entre sí, tal y como ya se ha visto en los capítulos precedentes. Esto implica necesariamente una sucesión temporal, es decir, una cronología. Cualquier acontecimiento tiene una duración determinada, un comienzo y un fin en el universo diegético propuesto por el relato. También tiene un orden en una cadena de sucesos donde existen unos sucesos que son anteriores y otros posteriores. Para finalizar, los sucesos que ocurren en la historia se pueden representar el mismo número de veces, un número de veces diferente ya sea mayor o menor o bien, simplemente, omitirlos. En este último caso nos encontramos con la frecuencia.

La manipulación temporal (junto con la manipulación espacial) constituye uno de los primeros pasos necesarios en la creación de relatos audiovisuales para poder estructurar un conjunto de datos y darles un sentido concreto. Su función principal es permitir en un relato que la información adquiera un desarrollo propicio según se pretenda relatar de una forma u otra, y contar determinados sucesos o no en un orden establecido, es decir, dependiendo de la estructura temporal se dota de sentido al relato. A través de la manipulación del tiempo y del espacio se manipulan los contenidos de la historia. Como señala Bordwell (1996:74):

Al ver una película, el espectador se somete a una forma temporal programada. En circunstancias normales, la película controla absolutamente el orden, la frecuencia y la duración de la presentación de los acontecimientos. No podemos evitar los fragmentos aburridos, ni volver a ver los más complejos, saltar hacia atrás a un pasaje anterior o situarnos al final de la película y seguir nuestro camino hacia delante. Debido a ello, una película narrativa funciona de forma bastante directa dentro de los límites de la capacidad cognitivo-perceptual del espectador [...]. Es evidente que en el cine muchos procesos de la narración dependen de la manipulación del tiempo.

Frente a la continuidad del tiempo real, el tiempo del relato audiovisual es habitualmente discontinuo y se requiere todo un proceso de construcción narrativa para dotarlo de continuidad. Además, el relato audiovisual carece de las categorías verbales de las que dispone el lenguaje verbal. Esto plantea un problema, tal y como señala Lotman (1979:106):

Sin un sistema ramificado de las categorías del verbo es prácticamente imposible desarrollar un relato. Por eso el cine inmediatamente se encontró ante la necesidad de abrir una brecha entre el tiempo presente obligatorio y la modalidad real de la acción en la pantalla. El hecho de que el espectador viva la acción en la pantalla como auténtica también creaba dificultades cuando se trataba de representar unos acontecimientos que suceden simultáneamente en varios lugares y que en la pantalla sólo pueden ofrecerse sucesivamente.

Por tanto, en el propio relato se deben generar las indicaciones que permitan al espectador entender cómo fluye el tiempo narrativo. Para Bordwell (1996: 77): "Las relaciones temporales de la historia se extraen por deducción; el observador encaja los esquemas en los indicios ofrecidos por la narración". Es por tanto, imprescindible una serie de recursos compartidos entre autor y espectador que permitan identificar en cada momento la temporalidad de la historia.

En todo relato audiovisual hay que considerar dos referencias temporales: el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. El tiempo de la historia hace referencia al de los acontecimientos diegéticos, a su cronología, duración y frecuencia. El del discurso hace referencia a cómo los acontecimientos diegéticos son incluidos en el relato. Genette (1989) estableció que la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso se puede articular en tres aspectos fundamentales:

1. Duración. Se determina a partir del tiempo de la historia y el del discurso.
2. Orden. Es la relación entre el desarrollo temporal de los sucesos en la historia y cómo son expuestos en el discurso. El propio Genette (1989: 91) señaló que "estudiar el orden temporal de un relato es confrontar el orden de disposición de los acontecimientos o segmentos temporales en el discurso narrativo con el orden de sucesión de esos mismo acontecimientos o segmentos temporales en la historia, en la medida en que va explícitamente indicado por el propio relato o se puede inferir de tal o cual indicio indirecto".
3. Frecuencia. Es el número de veces que un suceso tiene lugar en la historia comparado con las veces que dicho suceso es mostrado en el relato.

6.2. La duración temporal

La relación entre la duración asignada a los acontecimientos en la historia y en el discurso es uno de los elementos fundamentales en la construcción del relato audiovisual. La opinión de Alfred Hitchcock (citado en Truffaut, 1984: 225) es reveladora: "Si la puesta en escena existe en el cine es, o bien es para contraer el tiempo, o bien es para dilatarlo,

según nuestras necesidades, a voluntad". Efectivamente, dependiendo en cada momento de los requerimientos narrativos del relato audiovisual, la duración temporal será manipulada según las necesidades narrativas, ya sea para provocar tensión en el espectador y dilatar la finalización de un acontecimiento o simplemente eliminar un fragmento de la historia para hacer avanzar la acción. En el estudio del tiempo, se ha tomado generalmente como punto de partida las disertaciones elaboradas sobre la narrativa literaria. Ahora bien, no siempre es factible su aplicación tal cual al relato audiovisual. En el caso de la duración, este problema se agudiza. Hay que señalar que las relaciones temporales de duración tienen unas características muy diferentes entre la narrativa audiovisual y la literaria. Si bien los principios generales son válidos para el análisis y comprensión de todo tipo de relatos, como las diferencias entre orden, duración y frecuencia, las particularidades de la narrativa audiovisual, derivadas del soporte que utiliza, hacen que su empleo tenga necesariamente que basarse en los procedimientos técnicos que constituyen la base de la narración a través de imágenes visuales y auditivas.

Las relaciones de duración fundamentales entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso son las siguientes:

- Tiempo equivalente: la duración del tiempo de la historia (TH) y del tiempo del discurso (TD) es la misma. Por tanto $TH = TD$.
- Tiempo reducido: la duración del tiempo del discurso es menor que la duración del tiempo de la historia. Por tanto $TD < TH$.
- Tiempo expandido: la duración del tiempo del discurso es mayor que la duración del tiempo de la historia. Por tanto $TD > TH$.

A su vez, entre el tiempo reducido y el tiempo expandido se pueden establecer diferentes variantes.

a) Tiempo reducido:

- Elipsis. Es un procedimiento que consiste en suprimir una parte de los acontecimientos de la historia. La elipsis puede ser minúscula, cuando se elimina una pequeña parte de una acción concreta, o enorme, cuando se excluyen grandes períodos de tiempo de la historia en el discurso.
- Condensación. A un suceso o conjunto de sucesos que tiene una duración determinada en el relato se le asigna una duración diferente en la historia. En el caso de la condensación, la duración del tiempo del discurso es menor que la duración del tiempo de la historia.

- Efectos audiovisuales. A través del uso de estos efectos se acorta la duración de un suceso de forma que se establece una diferencia entre el tiempo del discurso y el tiempo de la imagen. Por ejemplo, cuando hay efecto de aceleración, el tiempo del discurso es menor que el tiempo de la historia.

b) Tiempo expandido:

- Dilatación. Consiste en alargar la duración de un acontecimiento. Se puede realizar a través de la repetición de parte o la totalidad del acontecimiento o mediante la inclusión en el discurso de acontecimientos que se desarrollan en la historia de forma simultánea y se muestran de forma alternativa o a través de la inclusión de imágenes no diegéticas sin que avance el acontecimiento diegético.
- Ampliación. A un suceso que se representa con una duración determinada en el relato se le asigna una duración menor en la historia.
- Efectos audiovisuales. A través de efectos se alarga la duración de un acontecimiento de forma que se establece una diferencia entre el tiempo del discurso y el tiempo de la imagen. Por ejemplo, cuando hay efecto de pausa o ralentización de la imagen, el tiempo del discurso es mayor que el tiempo de la historia.

En el estudio de la relación temporal de duración se puede considerar la duración de una secuencia (una unidad espacio-temporal en la diégesis), la duración temporal entre dos o más secuencias y la duración del relato en su conjunto. En estos tres casos, se pueden dar, al menos teóricamente, todos los tipos de relaciones temporales de duración (equivalencia, reducción o expansión) ya sea a través del montaje de dos o más planos, es decir entre planos, o en un mismo plano. En una misma secuencia los tres tipos de relación temporal pueden aparecer, aunque, por motivos obvios, la relación temporal de equivalencia es la más frecuente. La mayor parte de las acciones que se muestran dentro de una secuencia tienen la misma duración en la historia y en el discurso dado que son la base narrativa del relato. Sin embargo, se suele utilizar el tiempo reducido, principalmente a través del uso de elipsis, para preservar la continuidad y facilitar las transiciones entre planos, eliminando pequeñas partes del acontecimiento que no originan informaciones relevantes y por economía narrativa. El tiempo expandido es menos frecuente, aunque también se suele utilizar. En los apartados dedicados al tiempo reducido y al tiempo expandido se analizarán diversos ejemplos de cada caso.

Entre secuencias lo habitual es utilizar el tiempo reducido a través, una vez más, de la elipsis, que se encarga de permitir el avance de los acontecimientos, pues de lo contrario sería imposible abordar en el tiempo de duración normal de un relato audiovisual la

duración de los acontecimientos que habitualmente se plantean. La dilatación es poco frecuente, y normalmente aparece a través de la inserción de acontecimientos que se desarrollan simultáneamente pero se muestran de forma sucesiva, por ejemplo, utilizando un montaje convergente. El tiempo equivalente se suele utilizar para mostrar acciones y acontecimientos que se desarrollan de forma sucesiva en distintos espacios. El tiempo equivalente también se puede utilizar cuando los sucesos son simultáneos pero se desarrollan en espacios diferentes. Bordwell (1996: 77) señala que hay dos formas básicas de mostrar en el relato los sucesos que se desarrollan de manera simultánea en la historia: bien a través de una representación simultánea o bien a través de una representación sucesiva. Una forma de realizar una representación simultánea es a través de la pantalla partida y, por tanto, hay que tener en cuenta que en el caso de acontecimientos que se desarrollan al mismo tiempo en distintos espacios y son mostrados a través de pantalla partida también de forma simultánea, la relación temporal es de equivalencia, como se verá más adelante.

Por lo general, en la inmensa mayoría de los relatos audiovisuales, el tiempo de la historia es mayor que el tiempo del discurso con respecto al relato en su conjunto. El procedimiento claramente dominante es la elipsis, especialmente cuando se utiliza entre distintas secuencias y en su conjunto hace que predomine el tiempo reducido, aunque puedan aparecer otras relaciones temporales de duración como efectos audiovisuales o tiempo condensado. La relación de equivalencia es poco frecuente, pero aun así hay ejemplos muy importantes. Aquí hay que destacar la película *La soga*, dirigida por Alfred Hitchcock en 1948. Teóricamente, es posible también que en una película sea mayor el tiempo del discurso que el de la historia, aunque su uso se vea muy limitado. Por ejemplo, esto puede suceder en relatos cortos donde se produzca un único suceso en la historia pero en el relato se represente en varias ocasiones alternando el punto de vista en cada ocasión. Igualmente, hay tiempo expandido cuando la base del relato sean acontecimientos simultáneos mostrados en su integridad de forma sucesiva.

6.2.1. Tiempo reducido

Como ya se ha indicado, el tiempo reducido implica que la duración del tiempo de la historia sea menor que la duración del tiempo del discurso. El tiempo reducido es el más utilizado en la mayor parte de los relatos audiovisuales, tanto por economía narrativa como por motivos dramáticos ya que en ocasiones puede resultar narrativamente interesante como, por ejemplo, al ocultar un suceso a través de una elipsis para crear un vacío en la información del espectador y posteriormente darle una sorpresa al cubrir esa laguna.

A) La elipsis

La elipsis es, sin duda alguna, el procedimiento de manipulación temporal más utilizado en los relatos audiovisuales, tanto en una misma secuencia como entre distintas secuencias. La elipsis consiste en omitir, en suprimir fragmentos de la historia. Por tanto, donde aparece la elipsis desaparece la historia: la elipsis implica que algo no se muestra. Al respecto, Bal (1998:79) indica que "una elipsis de verdad no se puede ver realmente [...]. Todo lo que nos queda a veces es deducir lógicamente sobre la base de cierta información que se ha omitido algo. Lo que se ha omitido - el contenido de la elipsis - no tiene por qué carecer de importancia, al contrario. El acontecimiento sobre el que nada se ha dicho puede ser tan doloroso que ésa sea precisamente la razón de que se elida". La elipsis se puede utilizar para suprimir grandes lapsos de tiempo y permitir que la historia avance, ya que, como señala García Jiménez (1993: 182), "cuando el tiempo de la narración audiovisual se interrumpe, conceptual e imaginariamente sigue fluyendo el tiempo de la historia". Así mismo, también se utiliza la elipsis para eliminar pequeños fragmentos de acción que no aportan nada. Por ejemplo, si en el relato se muestra a un personaje que sube de la planta baja de un edificio al séptimo piso no tiene ningún sentido mostrar íntegra toda la ascensión, que puede llegar a durar bastante tiempo, si no ocurre nada importante. Ejemplos similares se pueden encontrar cuando se muestra a personajes que suben una escalera o se desplazan por un pasillo, etc. En estos casos, lo habitual es eliminar una parte de dicha acción, que suele ser la parte intermedia, mostrando el principio y el final del evento. De hecho, la duración del acontecimiento en el tiempo del discurso normalmente está determinada por su importancia en el universo diegético. La relevancia de la información determina en buena medida la utilización de la elipsis y suele ser habitual eliminar toda información no relevante. Al respecto, es significativa la opinión de Jerry Lewis (1973: 120-121):

La economía y la fragmentación del guión ofrecen normas para el número de cortes necesarios en una escena específica [...]. A veces, los jóvenes realizadores sienten miedo de cubrir demasiado poco y en consecuencia filman todo y cualquier cosa. Por ejemplo: una madre tiene que ver a su hijo, en el otro extremo de la ciudad. El director inexperto la tomará bajando la escalera, la colocará en la cabina telefónica, hará que llame un taxi, que suba en él, que parta, luego detendrá el taxi, pagará al conductor, despachará el taxi y después de novecientos pies de película llega al otro extremo de la ciudad para decir. Hola querido hijo". Todo eso podrá condensarse en una línea de diálogo: "Tengo que ver a mi hijo", y luego un corte para tomar el encuentro.

Lewis está manifestando una concepción narrativa determinada donde la importancia de la elipsis es fundamental para hacer avanzar la acción y eliminar aquello que no tiene una función clara desde esta perspectiva, siguiendo la línea marcada por Lewis, se puede considerar otro ejemplo donde la función prioritaria de la elipsis es hacer avanzar el relato. El ejemplo se encuentra en la película *Gilda*, dirigida por Charles Vidor en 1946.

En la historia, un hombre se suicida en un salón de juegos después de intentar asesinar al personaje Valim. Johnny, en ese momento el hombre de confianza de Valim, le dice a éste que tienen que irse a casa. Valim le pregunta qué le pasó al hombre que se ha suicidado. Johnny no le responde, le toma del brazo y se lo lleva. Encadenado a la entrada de la casa de Valim. Una vez allí, Valim vuelve a preguntar: "¿Se ha matado, Johnny?". En este caso concreto se ha eliminado el traslado desde el local de juego a la casa de Valim. Este acontecimiento no era pertinente, no tenía un significado propio dentro de la historia. Pero lo verdaderamente significativo es que la conversación entre Johnny y Valim vuelve al punto donde ambos personajes la dejaron antes de que tuviera lugar la elipsis, al momento en que estaban todavía en el club. A través de la elipsis se suprime todo aquello que no se considera importante, que no hace avanzar la acción. En este caso, es como si el fragmento de tiempo eliminado no existiera tampoco para los personajes. En este ejemplo, la elipsis funciona como un factor de transición entre planos. Siguiendo a García Jiménez (1993: 183), se puede considerar que la presencia de la elipsis en el relato audiovisual tiene una justificación de índole lingüística, dado que es necesario seleccionar unos datos y omitir otros, de índole dramática, porque en ocasiones hay que ocultar momentos decisivos de la acción hasta llegar al clímax y de índole cultural que motivan por razones religiosas, sociales, políticas, etc., suprimir la representación de determinados sucesos o imágenes.

La utilización de un cabalgado puede facilitar la transición entre los planos para realizar la elipsis, sobre todo cuando se utiliza el corte y algún personaje aparece en ambos planos. El cabalgado sonoro es simplemente una transición donde el sonido se introduce antes que la imagen y, por tanto, se escucha sobre la imagen del plano anterior. Es la más frecuente. También se puede utilizar un cabalgado visual: en este caso es la imagen visual la que se adelanta a su sonido. Un ejemplo muy ilustrativo de cabalgado sonoro se encuentra en *Carros de fuego*. El plano A es un plano general tomado en un exterior. Un personaje se dirige a otro y le dice: "¿Señor Mussabini?". El personaje interpelado, Mussabini, le responde: "Usted es Abrahams, ¿no es así? ¿Y ha recorrido (en este preciso momento se produce el cambio a primer plano frontal de Mussabini en un interior) quinientos kilómetros sólo para verme?". Como se puede apreciar, durante la respuesta de Mussabini se produce el cambio de plano. En la secuencia que tiene lugar en el exterior Mussabini finaliza diciendo: "¿no es así?". Sin embargo, durante el plano A se escucha "¿Y ha recorrido...", que corresponde a lo que dice Mussabini en un interior, en el siguiente plano, pero que se cabalga sobre la imagen del plano A para facilitar la transición. Por tanto, el sonido del plano B se adelanta a la imagen. Al igual que en el ejemplo anterior, sobre la parte eliminada no hay ninguna referencia y parece que la conversación se desarrolla sin solución de continuidad.

Pero la elipsis también puede llegar a tener una importante función para crear el sentido del relato, ya sea desde una perspectiva donde la información que se oculta al

espectador resulte fundamental para entender de forma global un suceso, o bien para establecer relaciones de sentido entre diversas imágenes, tal y como se vio en los capítulos anteriores. Por tanto, la elipsis tendría una doble función en el relato audiovisual: en primer lugar, una función que consiste en mantener la continuidad de acción entre planos y, en segundo lugar, una función expresiva.

La función de continuidad de una elipsis se manifiesta con mucha frecuencia para eliminar pequeños fragmentos de la historia dentro de una misma secuencia y facilitar el montaje. Un ejemplo de elipsis donde se elimina una pequeña parte de la acción para facilitar la continuidad se puede encontrar en la película de Kubrick *Atraco perfecto*. En el universo diegético propuesto por el relato, un forzado provoca una pelea para crear distracción y facilitar la labor de su compinche, un delincuente que quiere atracar el hipódromo. En el plano A, el forzado tiene un policía entre sus hombros al que se dispone a lanzar. Se corta a plano B donde el policía aparece por la parte superior derecha del plano ya cayendo. Se ha eliminado una pequeñísima parte de la acción. Entre el final del plano A y el inicio del plano B hay una elipsis de continuidad muy bien ejecutada que confiere dinamismo al corte, al tiempo que facilita enlace entre los planos. Hay que tener en cuenta, es obvio, que se ha eliminado una parte de la acción y, por tanto, hay en sentido estricto discontinuidad. Pero gracias al corte en movimiento, el montaje preserva la continuidad. Este tipo de elipsis es muy utilizada para mostrar acciones y crear vivacidad, e incluso violencia, donde no siempre la hay, especialmente en secuencias de acción que muestran combates, persecuciones, etc. En muchas ocasiones, especialmente cuando está bien ejecutada, pasa completamente desapercibida al espectador. Por este motivo, también se puede llamar elipsis invisible. Hay que tener en cuenta que en este ejemplo de elipsis tomado de *Atraco perfecto*, la unidad espacio-temporal diegética se mantiene, a pesar de que se ha eliminado una pequeña parte de la acción para poder ejecutar la elipsis. Este tipo de elipsis suele ser más bien una decisión de rodaje o, especialmente, de montaje antes que una decisión de guión. Efectivamente, es durante el montaje cuando se toma la decisión de omitir una pequeña parte de la acción y donde se establece el punto exacto donde tendrá lugar la elipsis. Pero hay que tener en cuenta que durante la toma de imágenes ya se tiene presente esta posibilidad y se realizan las tomas de los planos de forma que se facilite su posterior montaje. Y este tipo de elipsis no implica que se produzca una ruptura en la continuidad diegética lo suficientemente importante como para considerar que se produzca un cambio de secuencia.

La elipsis se utiliza también para marcar un cambio de tiempo entre secuencias. Un ejemplo muy divertido de este tipo de elipsis se encuentra en *Lo que el viento se llevó*. En el relato se muestra a un negro que persigue a un gallo. Esta secuencia termina con un plano detalle del gallo. Hay una transición por encadenado a una mesa donde está el gallo asado. Se escucha fuera de campo la voz de Escarlata. La cámara realiza un movimiento

hacia el lugar de donde procede la voz. Un grupo de personas celebra la Navidad. La ruptura temporal se suaviza enlazado los dos tiempos mediante el gallo. Al principio de la película *Con faldas y a lo loco*, dirigida en 1959 por Billy Wilder, una pareja de músicos tiene problemas económicos. Uno de ellos, Joe, se hace la siguiente pregunta: "¿Cuánto nos daría Sam el prestamista por nuestros abrigos?". El otro, Jerry, le responde: "¿Sam el prestamista? ¡No consentiré que apuestes mi abrigo a un perro!", Joe: "Oh Jerry, ya te he dicho que es cosa segura." Jerry: "Pero nos helaremos Joe, estamos a bajo cero, cogeremos una pulmonía". Joe: "No seas estúpido, las apuestas están a diez contra uno. Mañana tendrás diez abrigos". Jerry: "Joe, yo no quisiera...". Encadenado sobre las últimas palabras de Jerry a un plano general donde se observa a los dos músicos sin abrigos, helados de frío. Es evidente qué ha ocurrido. En este caso, la transición y la elipsis constituyen un gag. Por tanto, la función de la elipsis es claramente expresiva.

En *Ciudad de Dios*, película dirigida por Fernando Meirelle y Katia Lund en el año 2002, hay muchos ejemplos de utilización de elipsis para ocultar información al espectador ya que, a través de la elipsis, se omite un fragmento importante de la historia. En esta película, estas elipsis están muy relacionadas con la frecuencia temporal, ya que estos acontecimientos se vuelven a mostrar más adelante y se ofrecen nuevos datos omitidos anteriormente por la elipsis. Un ejemplo significativo se encuentra en los inicios de la película y la elipsis y el espacio fuera de campo son fundamentales en la estrategia narrativa. Tres jóvenes y un niño realizan un atraco a un burdel. Queda claro que no quieren muertos. Los tres jóvenes entran en el burdel para cometer el atraco y el niño se queda fuera vigilando. Si viene la policía debe realizar disparos para advertirles. A partir de este momento hay dos líneas de acción: el atraco propiamente dicho que ejecutan los tres jóvenes y la vigilancia que realiza el niño. En el relato se muestra el atraco al burdel. Mientras realizan el atraco suenan disparos fuera de campo y los jóvenes huyen sin el niño, al que no encuentran. Cuando se están marchando suenan más disparos fuera de campo y un joven dice: "La pasma ya está disparando". La imagen funde a negro y a través de una transición por efecto cortinilla de derecha a izquierda se muestran imágenes del hotel donde están todos muertos. Desde que suenan los disparos cuando los jóvenes están ya fuera del burdel hasta que la imagen funde a negro transcurren ocho segundos, tiempo claramente insuficiente para matar a todos los personajes del motel. Es esencial ocultar el mientras tanto, y de ahí la importancia del fuera de campo. La única línea de acción que se muestra es la que realizan los tres jóvenes atracadores. Pero además, mostrar a los jóvenes mientras suenan los disparos demuestra que ellos no han sido los autores de la matanza. Pero entonces, ¿quién ha efectuado la masacre? Entre el final del plano que muestra a los jóvenes huyendo y la imagen de la masacre hay una elipsis obvia que oculta mucha información. Posteriormente, se volverá a repetir el suceso desde otro punto de vista y se mostrará al niño asesinando a unos personajes del burdel. La duración de las imágenes que muestran los asesinatos es de 30 segundos, mucho más

tiempo que los ocho segundos que había en la primera ocasión que se muestra el suceso entre los sonidos fuera de campo con los jóvenes fuera del burdel y el fundido a negro.

Posiblemente la elipsis más famosa de la historia del cine sea la de la película 2001, una odisea del espacio, película dirigida por Stanley Kubrick en 1968. Por una parte es una elipsis que elimina miles de años del tiempo de la historia: se pasa de un simio que lanza al aire un hueso a una estación espacial. Pero esta elipsis implica también una relación gráfica y conceptual entre planos. Tanto el hueso como la estación espacial tienen una silueta similar, ambas están descendiendo y ocupan, cuando se produce el cambio, una posición muy parecida en el plano. La inmensa belleza de la transición conduce a una relación conceptual: se marca de esta forma un proceso evolutivo en el ser humano donde los instrumentos, como el hueso y la nave espacial, son un factor decisivo. Hay por tanto, una metáfora sobre el desarrollo de la humanidad: la inteligencia ha permitido el uso de los instrumentos, y a su vez los instrumentos han desarrollado la inteligencia humana y se han convertido en el vehículo clave para su transformación.

Cuando una elipsis abarca más tiempo que la duración de una acción, es preciso que en la propia diégesis se informe al espectador del tiempo transcurrido o se recurra a procedimientos extradiegéticos como un rótulo o una voz over, siempre, claro está, que se pretenda que el espectador tenga conocimiento de la duración de la elipsis. Burch (1979: 16) la denomina elipsis indefinida: "Puede referirse a una hora o a un año: para "medirla" el espectador deberá recibir ayuda "del exterior": una réplica, un título, un reloj, un calendario, un cambio de moda... Es la elipsis 'a nivel de guión', íntimamente ligada al contenido de la imagen y de la acción pero que, a través de ellas, sigue siendo una función temporal auténtica". Es necesario, por tanto, en este tipo de elipsis una referencia temporal para hacer explícita la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato. Pero puede ocurrir que, o bien no sea importante informar al espectador, o que una parte de la estrategia narrativa consista en que el espectador no tenga claro el tiempo transcurrido en la elipsis. Por tanto se trataría de un modo de narración más ambiguo. Nos sirve de nuevo el ejemplo de Gilda, cuando en el inicio, un personaje llamado Valim ayuda a otro personaje, Johnny, que está siendo atracado. Una vez superado el peligro, Valim le da a Johnny la dirección de un local de juego y termina diciendo: "De todas formas no le dejarán entrar sin corbata". Y se marcha. Johnny se queda solo y se lleva la mano al cuello de la camisa. A continuación, hay un encadenado a plano medio de Johnny colocándose una corbata en los lavabos del local de juego. Se puede entender que el acontecimiento se produce esa misma noche y que acudió directamente al local de juego después de que Valim se marchara o bien que acudió otro día. No hay en el relato una referencia exacta del tiempo transcurrido entre un acontecimiento y otro, salvo que no pudo pasar demasiado tiempo.

B) Elipsis y continuidad espacial

Cuando la elipsis se produce a través de una transición, es muy importante tener en cuenta si alguna de las imágenes que aparecen en el plano A será repetida en el plano B, ya que este hecho puede condicionar el montaje. Por este motivo hay que considerar los distintos tipos de continuidad visual o no que pueden darse entre los dos planos que forman la elipsis. Desde esta perspectiva, las elipsis pueden ser:

- Con continuidad espacial y de personaje o personajes. En este caso, se muestra, en el plano B el mismo espacio y personajes que en el plano A, aunque, lógicamente, con alguna variación que puede ser significativa o no. En *Million Dollar Baby* se encuentra un magnífico ejemplo de elipsis con continuidad visual espacial y de personaje. De un plano A del pasillo y con el personaje en un lugar determinado, se pasa a un plano B del pasillo y con el mismo personaje en diferente lugar. En este caso, se utiliza un encadenado como forma de transición. Hay que señalar que se utiliza un encadenado para facilitar la transición entre los dos planos. Si se hubiera utilizado la transición por corte, se podría haber producido un mal efecto al dar la impresión de que el personaje "saltaba" de un lugar a otro.
- Con continuidad espacial y sin continuidad de personaje o personajes. Un ejemplo muy básico aparece en la película *El marido de la peluquera*, cuando en un plano se muestra el salón de peluquería con varios personajes y se encadena a un plano de la misma peluquería con un único personaje. Hay por tanto discontinuidad visual de personajes, ya que solamente se muestra a uno. El espacio permanece pero hay una variación temporal. En este caso concreto, hay una voz over que tiene una función fundamental como elemento de conexión entre los distintos momentos.
- Sin continuidad espacial y con continuidad de personaje. La elipsis ya comentada de la película *Con faldas y a lo loco*, cuando los dos personajes pierden sus abrigos, es un buen ejemplo. Se modifica el espacio pero se muestra a los mismos personajes, eso sí, con distinta actitud y diferente vestuario. Estas modificaciones indican claramente que hay un cambio de secuencia. En el ejemplo expuesto también existe una variación temporal que puede ser más o menos amplia, pero es el espacio y el vestuario de los personajes el factor clave, porque es la referencia para marcar el cambio de situación.
- Sin continuidad espacial ni de personaje. En este caso tanto el tiempo como el espacio varían. Es la típica elipsis que se produce entre secuencias y que puede marcar grandes cambios temporales.

C) La elipsis en un plano

Las elipsis pueden marcar un cambio temporal que abarque mucho tiempo y producirse en un mismo plano, sin recurrir a la transición entre dos planos. En este caso, se considera el plano como imagen existente entre dos transiciones manifiestas, independientemente de si es un plano simple o compuesto. En la película *La vida es bella*, dirigida por Roberto Benigni en 1997, hay un hermoso ejemplo cuando la pareja protagonista (que en esos momentos no tiene ningún hijo) entra en un invernadero y, unos instantes después en el mismo plano, sale un niño que es el resultado del amor del hombre y la mujer, es el hijo de la pareja. Por tanto, la elipsis es manifiesta y sugerente. Esto es también un ejemplo de montaje interno, que se analizará en el capítulo dedicado al montaje.

Muy importante es el ejemplo de *Casablanca*, dirigida por Michael Curtiz en 1941. El protagonista, Rick, está recordando su estancia en París con Ilsa. El recuerdo comienza con un plano que sirve de situación: un plano general de París con el Arco del Triunfo. A continuación se produce una transición en el plano donde tiene lugar la elipsis, que comienza con una imagen A, donde se muestra en primer término a los dos personajes protagonistas: Rick e Ilsa. En el fondo, una imagen de París desenfoca cada donde se puede identificar el Arco del Triunfo. A continuación, dentro del mismo plano, hay una imagen B donde sigue en estricta continuidad la imagen de los personajes situados en primer término pero, sin embargo, cambia el fondo: ya no es una imagen de París, sino del campo también desenfocado. Obviamente hay una elipsis entre el fondo de París y el fondo del campo. En *La mirada de Ulises* hay otro ejemplo de elipsis cuando en un único plano se suceden tres fines de año. Todos estos casos demuestran que, en sentido estricto, un plano no puede considerarse siempre como una unidad espacio-temporal diegética, puesto que es susceptible de reflejar todo tipo de variaciones que se produzcan en el espacio y tiempo de la diégesis.

D) El sumario

El sumario es un conjunto de elipsis que consiste en realizar un resumen de una parte de la historia a través de una serie de fragmentos de corta duración. El sumario también tiene otras denominaciones, como secuencia de montaje o collage. Un sumario resume un período temporal donde se desarrollan una serie de sucesos relacionados entre sí. Karel Reisz (1986: 102) que lo denomina secuencia de montaje, lo define de la siguiente forma: "Una rápida sucesión de planos breves, unidos a veces por encadenados, cortinillas, o cualquier otra clase de efectos ópticos, que se utiliza para expresar pasos de tiempo, cambios de lugar o transiciones de distinta especie". En el sumario se muestran aquellos acontecimientos que representan la generalidad de lo acontecido. Las distintas partes que componen el sumario están unidas entre sí por elipsis. De hecho, para algunos

autores (Llinás y Maqua, 1976) se podría considerar que el sumario sustituye a una elipsis. El sumario tiene una identidad narrativa propia ya que plantea una pequeña historia con una presentación, un desarrollo y un desenlace. Se parte de una situación A en la historia al comienzo del sumario y se llega a una situación B a través de las diferentes transformaciones que tienen lugar durante su desarrollo. Las distintas partes que componen el sumario prácticamente no tienen sentido por sí mismas, sino como elementos de un conjunto. Según Reisz (1986: 104):

Una secuencia de montaje opera en un plano de la realidad diferente al que es propio del film, cumple en la historia una función auxiliar, de recurso; tiene que ser rápida y concisa. Una secuencia de montaje que se alarga innecesariamente se hace pesada, pierde convicción y destruye el efecto para el que fue creada.

En segundo lugar, la secuencia de montaje se tiene que concebir como un todo. Casi siempre hay una música de fondo general que une todas las imágenes con un mismo acompañamiento sonoro y subraya el ritmo.

La diferencia entre el sumario y la elipsis se puede representar gráficamente de esta forma:

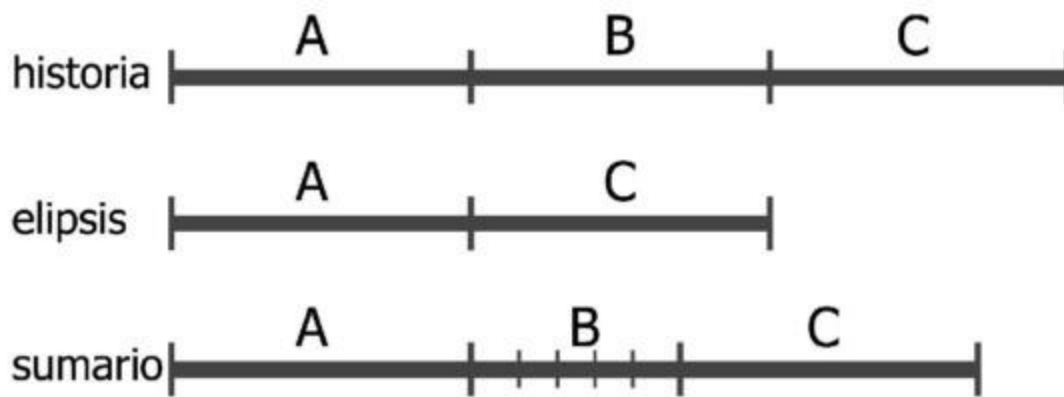


Figura 6.1. Diferencias entre la elipsis y el sumario.

Como se observa, la elipsis omite una parte del acontecer diegético, mientras que el sumario representa esa parte a través de determinados sucesos o situaciones significativos.

Uno de los sumarios más famosos de la historia del cine es el que tiene lugar en la película Ciudadano Kane. En el sumario se muestran diversos desayunos de Kane y su primera esposa Emily en distintos períodos de tiempo. A través del sumario se representa el deterioro gradual de las relaciones de la pareja. En total son seis desayunos y el enlace

entre ellos se realiza mediante un barrido de cámara sobre unas ventanas que sirve como transición para pasar de un instante temporal a otro. El sumario está compuesto por un total de 32 planos, de los cuales 27 corresponden a imágenes de los protagonistas y 5 son de transición. El sumario comienza con un plano conjunto donde se muestra a Emily sentada a la mesa y a Kane entrando en campo representando a un camarero. La cámara se va aproximando hasta finalizar en un plano medio. A partir de aquí, y hasta el plano final, la planificación consiste en alternar plano-contraplano de Kane y Emily en plano medio. El barrido de cámara sirve para facilitar el desplazamiento de un desayuno a otro. Al mismo tiempo, hay ocasiones en que las palabras que pronuncia Emily se mantienen durante el barrido para crear más unidad entre los bloques. Igualmente, hay una música no diegética que se mantiene durante todo el sumario para unir todas las imágenes y acrecentar la sensación de continuidad. El sumario finaliza mostrando a Emily y Kane sin hablarse y leyendo diferentes periódicos y el plano final es un plano medio de Kane que se abre hasta un plano conjunto similar al plano de inicio. Hay que señalar que el sumario se articula a partir del relato de un personaje: Leland.

Como se puede comprobar, este sumario o secuencia de montaje está articulado a partir de una acción habitual, como es un desayuno. El sumario es un procedimiento idóneo para conseguir representar un período de la historia a través de acciones habituales. Para Bordwel (1996:161): "Cuando es necesario sugerir acciones repetidas o habituales, la secuencia de montaje lo hará de nuevo con finura". Una de las cualidades más importantes del sumario es que permite mostrar acciones habituales para mostrar una variación en la situación de los personajes. Cada acción puede presentar unos matices diferentes con respecto a su predecesora hasta que finalmente se llega a una situación distinta a la de partida, que indica un cambio en los personajes o una variación en un período de la historia que conforma el relato.

En el sumario de Ciudadano Kane que se acaba de analizar se pueden apreciar las características básicas de esta modalidad de contracción temporal:

- El sumario forma una unidad narrativa.
- Transformación o evolución de una situación de partida.
- Se representan sucesos que tienen una duración larga en la historia en un fragmento mucho más reducido del discurso, es decir, hay mucha historia en poco discurso.
- Los diferentes bloques que forman el sumario tienen muy poco sentido por sí mismos.
- Se suele marcar claramente el paso de un fragmento a otro a través de barridos de

cámara, encadenados o cualquier otro procedimiento de transición entre planos.

- Entre los distintos bloques del sumario hay elipsis.
- Utilización de música extradiegética como elemento unificador.

Para Reisz (1986: 110) la utilización del sumario (o secuencia de montaje, en su terminología) debe estar justificada por una finalidad dramática, dado el carácter artificioso que suele tener:

La introducción de una secuencia de este tipo ha de guardar estrecha relación con su contenido. No vale decir que unos determinados hechos son adecuados para presentarlos en unos cuantos flashes: el contenido dramático de la situación tiene que armonizar con esa forma de montaje. Sin esta armonía de forma y contenido, la secuencia servirá, en el mejor de los casos, a modo de recurso para salvar un bache narrativo, y quizá ni aun así esté justificada.

En la película Ciudad de Dios hay varios ejemplos de sumario, lo que no es muy habitual. Uno de los más importantes es el titulado A história da boca dos apês, un local donde se vende droga. En este sumario se detalla la historia del local a través de la sucesión de los distintos dueños: doña Celia, Grande y Cenoura, que lo cedió a su camello de confianza y en ese preciso momento termina el sumario, que dura 2 minutos y 15 segundos aproximadamente. En este sumario la cámara ocupa siempre el mismo lugar y el tipo de plano es el mismo, lo que varía son los personajes, las acciones que se desarrollan y, como resultado, el tiempo diegético que provoca modificaciones en el espacio. Se realizan las transiciones por encadenado y cada transición implica una elipsis y, por tanto, un cambio temporal. El utilizar el encadenado como transición es bastante lógico ya que, al mantener siempre el mismo tipo de plano desde la misma posición y mostrar siempre el mismo punto de vista del local, hay continuidad espacial evidente y utilizar el corte podría provocar un efecto de salto de imagen. Pero además es importante señalar que en este sumario hay dos tipos de elipsis diferentes. En primer lugar elipsis cortas que suprimen parte de una acción, como entre el plano que muestra a doña Celia en la puerta del dormitorio con un chiquillo y el segundo plano, que ya muestra a doña Celia y al chiquillo dentro del dormitorio, o cuando detienen al personaje llamado Grande, que se muestra en dos planos: en el plano A se muestra a la policía entrando en el local y en el dormitorio y en el plano B a la policía saliendo del dormitorio con Grande detenido. En segundo lugar, hay elipsis largas que marcan un cambio significativo de tiempo, por ejemplo del plano en que se muestra a doña Celia con un chiquillo dentro del dormitorio se encadena a otro plano donde se muestra a Grande, el chiquillo crecido, expulsándola del local.

La utilización del sonido en este sumario es muy importante para mantener la coherencia del relato. La banda sonora está formada por tres tipos de sonido: voz over del narrador, diálogos diegéticos y música no diegética. El narrador extradiegético aporta la información fundamental. Comenta las imágenes que aparecen, pero también ofrece datos sobre acontecimientos que resultan imposibles de mostrar, como que al personaje Grande lo llevan prisionero a Isla Grande y allí muere o que la familia de Aristóteles ayudó a Cenoura. Estas aportaciones del narrador facilitan la comprensión de la historia y ayudan a entender el comportamiento de los personajes. Los diálogos se integran con la voz del narrador y mantienen el mismo sentido informativo. La música no diegética es básica para establecer la unión entre las distintas partes. Como señala Reisz (1986: 104) de forma general sobre la secuencia de montaje: "casi siempre hay una música de fondo general que une todas las imágenes con un mismo acompañamiento sonoro y subraya el ritmo". La función de la música, como anteriormente en Ciudadano Kane, establece una uniformidad sonora en el sumario que facilita el enlace de los distintos bloques.

Un ejemplo de sumario en un único plano se encuentra en *Notting Hill*, película dirigida por Roger Michell en 1999. Hay que tener en cuenta que se está considerando el plano como una unidad final de montaje, es decir, toda imagen existente entre dos puntos de transición evidentes. El sumario está constituido por dos líneas de acción diferentes que se muestran en un mismo plano. La primera línea de acción es la que realiza el protagonista, William Thacker, que camina por el mercado de Notting Hill y se muestra en el primer término del plano. Esta acción tendrá continuidad. En la segunda línea de acción se indican el paso de un año a través de los cambios de estación y se muestra al protagonista en el segundo término o fondo del plano. Hay una música no diegética a lo largo de todo el sumario. El desarrollo es el siguiente: el protagonista, William Thacker, comienza a pasear por el mercado de Notting Hill con la chaqueta sobre el hombro. Lleva camisa azul. Éste será el único vestuario que llevará en todo el sumario. Se encuentra a su hermana vestida con una camisa blanca de manga corta. William Thacker prosigue su camino. De pronto unos paraguas se abren y William se pone la chaqueta. Aquí ya hay una elipsis dado que se ha pasado bruscamente de una estación a otra, suprimiendo una buena parte del tiempo que ha transcurrido. La lluvia se hace intensa y aparece el viento. William saluda a un personaje y continúa caminando. Durante todo este tiempo hay continuidad estricta en la acción del protagonista. Por tanto, en este caso el plano ya no es en sentido estricto una unidad espacio-temporal diegética, ya que en el fondo, el escenario, hay una discontinuidad espacio-temporal que provoca diversas elipsis y en el primer término, la acción del protagonista, continuidad, aunque le afecten las condiciones climáticas que se van sucediendo. Nieva y el suelo está nevado. William se abrocha la chaqueta y continúa caminando. De pronto el clima cambia y ya no está nevada la calle y la vestimenta de los personajes del ambiente es más ligera. En un momento dado, William desaparece detrás de un puesto de flores (primavera) y se

observa a su hermana con una cazadora azul. Aparece otra vez William y se quita la chaqueta colocándosela al hombro. En este ejemplo aparece tanto la discontinuidad en la historia como la discontinuidad en el discurso debido al cambio de escenario. Pero hay un efecto de continuidad en el relato gracias a la continuidad de la acción del personaje.

E) La condensación

La condensación es menos frecuente que la elipsis. En este caso no hay un fragmento del acontecer diegético, por pequeño que sea, que es suprimido, tal y como ocurre en la elipsis, sino que se asignan diferentes duraciones a un mismo acontecimiento en la historia y en el discurso. En la película de 1957 *El tren de las tres y diez*, dirigida por Delmer Daves, se puede ver un ejemplo de condensación. El fragmento temporal comienza con un plano detalle del reloj del hotel que marca las 11:00, al mismo tiempo que suenan las campanadas. El sonido se cabalga con un plano de dos personajes que se encuentran en una habitación de dicho hotel. Uno es un peligroso bandido y el otro personaje es el encargado de vigilarle. Ambos mantienen una conversación, en la que el forajido intenta sobornar al vigilante para que lo libere. Durante la conversación se exhiben imágenes del entierro de un personaje asesinado por el bandido. La continuidad temporal es estricta pero, lógicamente, hay cambio de espacio cuando la cámara muestra el entierro desde fuera de la habitación. Cuando se muestra otra vez un reloj, en este caso el del vigilante, marca las 11:07. Entre la primera aparición del reloj y la segunda, transcurren tres minutos y 39 segundos aproximadamente. Y no hay ningún fragmento significativo de la acción suprimido que justifique esa diferencia temporal entre la duración de la historia y del discurso. El tiempo del discurso es menor que el tiempo de la historia porque se ha recurrido a la condensación. En este ejemplo hay varios planos, además de varias secuencias mecánicas motivadas por cambios de espacio, no de tiempo, donde hay una continuidad total. Es una condensación entre secuencias. De haber sido más corta la conversación, se podía haber realizado con un único plano y en una misma secuencia. Por ejemplo, se comienza con un plano del reloj que marca las 11:00. La cámara hace un travelling y muestra a los dos personajes hablando durante dos minutos, otro travelling al reloj que marca las 11 y cinco. En este caso, la duración de la historia es de cinco minutos y la duración del discurso de dos minutos. Hay una condensación temporal en un único plano y una única secuencia.

F) Reducción temporal a través de efectos audiovisuales

La reducción temporal a través de estos efectos tiene lugar cuando se acelera la imagen. El efecto de aceleración se puede conseguir de muchas maneras: cámara rápida (utilizar distintas velocidades de paso de fotograma durante el rodaje y la proyección; el efecto de cámara rápida se consigue con una velocidad de paso durante el rodaje menor

que la velocidad de proyección, es decir rodar, por ejemplo, a 11 fotogramas por segundo y reproducir a 24), efectos digitales, avance mecánico de un objeto como un reloj, etc., pero lo importante es la impresión: un acontecimiento o acción sucede, y se muestra, a una velocidad mayor que en la realidad diegética de la historia. En Ciudad de Dios se utiliza esta modalidad de modificación temporal cuando uno de los protagonistas, Ze pequeño, se dedica a asaltar los locales de venta de droga y se utiliza en algunos momentos la velocidad rápida. Hichtcock en Sabotaje, utiliza la aceleración de un objeto, un reloj que avanza muy deprisa, para indicar que el tiempo que tiene un niño para entregar un paquete que contiene una bomba se está agotando.

6.2.2. La expansión temporal

La expansión temporal consiste en hacer que la duración del tiempo del discurso sea mayor que la duración del tiempo de la historia a través de la dilatación, la ampliación y los efectos. Tradicionalmente, la expansión temporal ha sido mucho menos utilizada que la reducción temporal, aunque en los comienzos del cine, su utilización fue muy importante especialmente a través de la superposición de acción, que implicaba una dilatación temporal. Quizá el ejemplo más famoso sea el que tiene lugar en la producción de 1903 Vida de un bombero americano, dirigida por Porter, donde se muestra una misma acción (el rescate por los bomberos de una mujer y su hijo atrapados en un edificio en llamas), en dos ocasiones, la primera desde el interior y la segunda desde el exterior. En aquella época este tipo de montaje facilitaba la comprensión del espectador. Además, importaba mucho más que la continuidad el mostrar la acción como un elemento espectacular en sí mismo. Lo verdaderamente significativo del caso, es que posteriormente esta misma producción fue remontada y ya no se respetó la superposición de acción, sino que se realizó un montaje donde se alternaron los planos del interior y los del exterior. Con el paso del tiempo, la continuidad espacio-temporal entre planos pasó a ser un elemento clave en la comprensión del relato y la superposición de acción de una forma tan manifiesta fue desapareciendo. Es curioso que, actualmente, la superposición vuelva a tener un cierto resurgimiento, como se comprobará un poco más adelante.

A) La dilatación

Es un procedimiento para expandir el tiempo consistente en superponer o insertar acciones de forma que el tiempo del discurso sea mayor que el tiempo de la historia.

1. Dilatación por superposición

La dilatación se utiliza con relativa frecuencia para enlazar dos planos consecutivos, en algunas ocasiones con la finalidad primordial de mantener la continuidad y en otras de

volver a mostrar un hecho espectacular. Un primer ejemplo de dilatación muy básico y al mismo tiempo ilustrativo se encuentra en la película *Luna nueva*, dirigida en 1941 por Howard Hawks. Se toma la referencia para explicar esta dilatación a partir de un plano general de la sala de prensa. Al fondo, ligeramente a la derecha, la puerta se abre y entra una periodista, Hildy. Cuando termina el plano, la mano de Hildy suelta el picaporte y la dirige hacia su cuerpo. Se produce con corte a un plano conjunto. A la izquierda, sentado, un periodista. Al fondo Hildy. Tiene su mano derecha todavía sobre el picaporte. El efecto que se consigue viendo los planos a velocidad normal es muy bueno. Prácticamente no se nota la dilatación y consigue un enlace entre planos muy bueno.

La dilatación también puede utilizarse para remarcar una acción con la finalidad de crear un efecto de violencia. Es el caso de la película *Frenesí*, dirigida por Hitchcock en 1971. Durante el asesinato de Brenda Blaney por Robert Rusk, hay un momento en que la mujer intenta zafarse del hombre y le golpea con ambas piernas para alejarlo. En ese momento intenta huir, pero el hombre lo evita agarrándola por una pierna. Hay un plano detalle donde se observa cómo le coge la pierna a la altura del tobillo. Se corta a un segundo plano donde la tiene cogida un poco más arriba del tobillo. Pero la clave es que entre los dos planos no hay continuidad estricta, sino que hay una ligera superposición, lo que hace que el movimiento esté muy remarcado y se acentúe la violencia implícita en la acción.

Otros ejemplos claros de dilatación por superposición durante secuencias de acción los encontramos en la película *La casa de las dagas voladoras*, película del año 2004 dirigida por Zhang Yimou. En el combate final entre los dos protagonistas, enamorados de la misma mujer, se utiliza la superposición de acción para mostrar las diferentes acciones. El resultado es un efecto adicional de violencia, de ímpetu en la lucha que se consigue a través de la planificación y del montaje definitivo, transmitiendo sensación de apasionamiento y energía. Esto ocurre, al menos, en dos momentos:

1. En el choque entre ambos casi al principio del combate, de forma muy clara.
2. En el momento que se clavan las espadas al final del combate.

Se subraya la acción con el claro objetivo de dramatizar ese momento en concreto y dotarle así de una gran importancia.

En la película, *Matrix Reloaded*, dirigida por los hermanos Wachowski en el año 2003, hay excelentes ejemplos de dilatación por superposición, con la notoria finalidad de que hagan mucho más espectacular la visión de un acontecimiento y crear mayor intensidad dramática. Uno de los ejemplos tiene lugar cuando en la diégesis un automóvil es tiroteado y vuelca. En el plano A, que sirve de referencia, se muestra el automóvil

volcando. Casi está ya en el suelo cuando aparece el plano B, que es un plano general de la autopista tomado frontalmente. En el centro está el automóvil que está volcando. Se muestra la acción casi desde el inicio. Por tanto, hay un retroceso o superposición de acción y, como consecuencia, dilatación temporal. Además, a la dilatación temporal por superposición se añade que el plano A está ralentizado, lo que en este caso se utiliza para reforzar la espectacularidad de la imagen. Otro ejemplo en la misma película y en el mismo suceso, la persecución que tiene lugar cuando un vehículo de la policía choca contra unos bidones de agua. En el plano A el vehículo de policía, empujado por otro automóvil, choca contra los bidones. La dirección que lleva es de izquierda a derecha. En el plano B se muestra, en cámara lenta, los efectos del choque: los bidones estallan y salta el agua. Aquí ya existe también una pequeña superposición de acción con respecto al plano A. Hay que destacar que en este plano el choque se produce de derecha a izquierda. En el plano C se muestra al vehículo de policía golpeando los bidones en cámara lenta. La dirección es de derecha a izquierda. Aunque se muestra golpeando los bidones, hay un claro retroceso y una vez más, dilatación por superposición de la acción. Conviene hacer notar que hay un salto de eje obvio con respecto al plano A, dado que hay un cambio de dirección, pero que no afecta en modo alguno a la comprensión de la acción. Aquí lo prioritario es la espectacularidad de la acción y el poder mostrarla en todo su esplendor y no importa saltarse el eje, sino cubrir la acción desde varias posiciones para poder mostrarla desde diferentes puntos de vista.

2. Dilatación por inserción

La inserción implica que en un mismo transcurso temporal ocurren dos o más sucesos que se muestran sucesivamente en el discurso. Esto es, hay diferentes líneas de acción que se desarrollan simultáneamente y, con frecuencia, en diferentes espacios. Aunque es muy importante tener en cuenta que estas acciones no tienen por qué desarrollarse siempre en distintos espacios. Igualmente, hay dilatación por inserción cuando se incluye cualquier tipo de imagen no diegética y se vuelve al instante temporal previo. De esta forma, el tiempo del discurso es mayor que el tiempo de la historia. La figura 6.2 ilustra la dilatación por inserción.

En el tiempo de la historia se señala la forma en que se desarrollan los sucesos. Queda claro que tienen un desarrollo simultáneo. En el tiempo del discurso se señala una posibilidad para representarlos, primero el suceso A y después el suceso B, con lo que se duplica la duración del tiempo del discurso con respecto al tiempo de la historia y por tanto hay dilatación por inserción. Por supuesto, no tienen por qué mostrarse primero A y después B, sino que se puede utilizar un montaje donde se alternen fragmentos de A y fragmentos de B. Hay por tanto dos formas de narrar los sucesos A y B que se desarrollan simultáneamente en la historia para crear una dilatación por inserción: de

forma sucesiva (primero A y después B, por ejemplo) o de forma alterna (alternando fragmentos de la acción A y de la acción B). La diferencia fundamental entre la dilatación por superposición y la dilatación por inserción es que en el primer caso, se repite parte de una acción ya mostrada, mientras que en el segundo se muestra una acción que ocurre de forma simultánea a otra ya mostrada, independientemente del escenario donde tenga lugar.

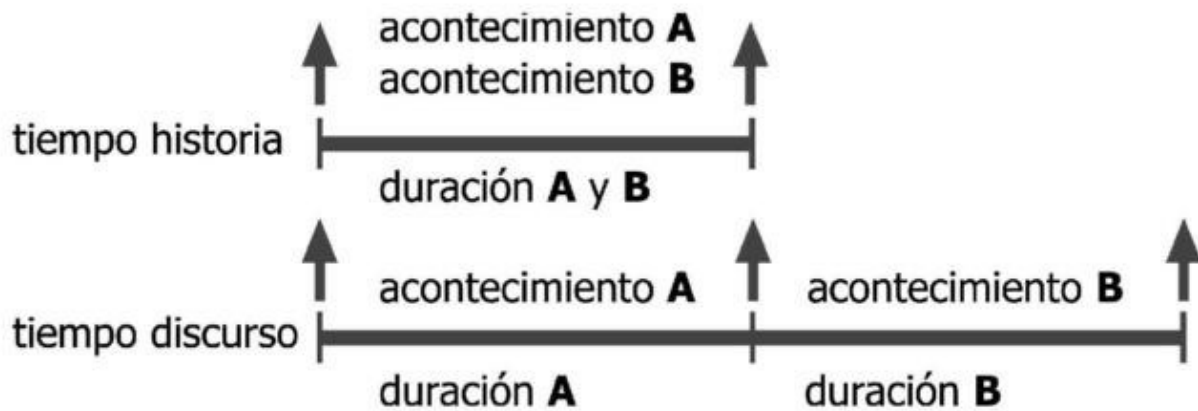


Figura 6.2. Dilatación por inserción.

En *Matrix Reloaded* hay un ejemplo muy claro cuando el personaje Trinity salta en moto desde el techo de un camión hasta la autopista. Se yuxtaponen acciones protagonizadas por diferentes personajes que mantienen relación en un mismo escenario. En el plano A se observa desde el interior de la cabina del camión cómo cae la moto. El plano finaliza cuando está muy cerca del suelo. En el plano B se muestra un primerísimo primer plano del conductor del camión observando con estupor la acción. En el plano C se muestra desde el exterior a la moto, que todavía no ha caído. Su posición es prácticamente similar al final del plano A. El enlace entre los planos es muy bueno y, una vez más, la espectacularidad y la dramatización de la acción resultan prioritarias. La inserción es debida a que entre el plano A y el C se inserta un plano de una acción diegética y, cuando se vuelve a mostrar la moto cayendo, no se respeta la duración de la historia sino que el tiempo del plano B no es tenido en cuenta y entre los A y C la continuidad temporal es muy ajustada.

Eisenstein utiliza la dilatación por inserto diegético con la finalidad de crear una pauta rítmica asociada a un hecho que conviene reiterar. Por ejemplo, en *El acorazado Potemkin*, dirigido en 1925, en muchas ocasiones tenemos un plano A que muestra a un personaje haciendo un gesto y se corta a otro plano con otro personaje que hace también un gesto similar. Parece claro que, en la historia, estos gestos suceden de forma simultánea, pero son mostrados de forma sucesiva en el discurso, por tanto hay una

dilatación. Una muestra de lo dicho aparece en el momento en que se intenta fusilar a los marineros rebeldes. Un oficial imparte la orden de levantar los fusiles. Los marineros la cumplen. Pero en planos posteriores se vuelve a repetir la acción de levantar los fusiles y, además, sin que exista continuidad direccional, es decir, que los fusiles son levantados en otra dirección. Hay que tener en cuenta que esta dilatación se diferencia sustancialmente de la dilatación por superposición. Mientras en esta última se repite parte de una misma acción que ya se ha mostrado, en la dilatación por inserción se trata de acciones que se desarrollan simultáneamente las que se representan sucesivamente.

Algunos ejemplos de dilatación por inserción utilizando imágenes no diegéticas se encuentran en la obra de Eisenstein. Es famoso el caso de *La huelga*, película del año 1925, donde se mezclan dos acontecimientos aparentemente dispares: unas imágenes de la masacre de obreros en huelga y otras de bueyes que están siendo sacrificados en tres series de uno, dos y tres planos respectivamente. En primer lugar, estos insertos son claramente no diegéticos, ya que no tienen una identidad propia dentro del universo diegético propuesto por el relato pero, además, tampoco tienen ninguna justificación diegética. Para Bordwell (1996: 249): "La posibilidad que sedujo a Eisenstein era lo que Metz ha llamado el inserto no diegético: una o más imágenes que no poseen realidad denotativa en el mundo de la historia. El sacrificio del buey intercalado con la masacre de los trabajadores (*La huelga*) es un caso puro, como lo son la comparación de Kerenski con el pavo y la secuencia "Dios y patria" de *Octubre*. La alternancia de las imágenes de la matanza de obreros y la de los bueyes es un magnífico ejemplo de la utilización simbólica del montaje: se está comparando el sacrificio de los obreros con el sacrificio de las bestias. Se entiende que lo fundamental es el efecto que pueda causar sobre el espectador la unión de estas dos imágenes al comparar lo que le hacen a las personas y a los bueyes. Pero en lo que atañe al tiempo, se puede considerar que el inserto no diegético provoca una expansión temporal, dado que ocupa un lugar en el discurso. Otro ejemplo muy notorio de inserto no diegético, se encuentra en *Octubre*, dirigida en el año 1928, cuando se alternan imágenes de Kerenski y un pavo real. Además, la expansión temporal se encuentra apoyada por la superposición de acción: en tres planos consecutivos se muestra cómo se abren unas puertas repitiendo parte de la acción.

B) La ampliación

La ampliación es un procedimiento muy frecuente, especialmente en momentos donde se plantean conflictos y está en peligro algún personaje. Al igual que en la condensación, en la ampliación se asigna a un suceso una duración temporal en la historia, pero tiene una duración diferente en el discurso. En el caso de la ampliación, la duración en el discurso es mayor que la que le ha sido asignada en la historia.

Un ejemplo muy claro de ampliación se encuentra en la película *La guerra de las*

galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza, dirigida por George Lucas en 1977. La ampliación temporal tiene lugar durante el combate final entre la estrella de la muerte que quiere destruir el planeta donde se encuentra la base rebelde y los cazas de los rebeldes. En un momento, en la estrella de la muerte una voz indica: "Base rebelde a un minuto". La siguiente referencia temporal indica: "Base rebelde a 30 segundos". Desde la primera referencia hasta la segunda, han transcurrido un minuto y 44 segundos aproximadamente, y no se aprecia ningún otro tipo de expansión, como dilatación o inserción de acciones, que justifique esa diferencia. Es obvio que el tiempo del discurso es mayor que el tiempo de la historia. Hay muchos ejemplos como el citado, y este tipo de situaciones se ha denominado "el último minuto eterno". En estos casos, la expansión temporal a través de la ampliación forma parte de la estrategia narrativa para crear una amenaza y extender su duración. En la historia se da una referencia temporal que implica la posibilidad de que la amenaza se cumpla, pero se necesita tiempo para que los personajes puedan solucionar el conflicto y, al tiempo, crear tensión y ansiedad en el espectador. Por este motivo, es necesario alargar el tiempo del discurso.

C) Expansión temporal a través de efectos audiovisuales

El último procedimiento para crear expansión temporal es recurrir a los efectos audiovisuales para ralentizar o detener ("congelar" en el argot) la imagen. Si bien esta técnica no ha sido muy utilizada históricamente y se ha asociado a manifestaciones de autoconciencia en el relato audiovisual, en la actualidad está experimentando un importante auge, tanto por el desarrollo tecnológico como sobre todo por el intento de mostrar escenas de forma espectacular.

En el inicio de la película Matrix, dirigida en 1999 por los hermanos Wachowski, tiene lugar el famoso efecto de parada de una acción. El personaje Trinity está luchando contra unos policías. En un momento determinado salta para lanzar un golpe. En mitad del salto se detiene la imagen y hay un efecto de movimiento circular alrededor del personaje que permite mostrar el espacio circundante. Obviamente, hay expansión temporal por efecto. En esta película (y en las sucesivas de la saga) hay numerosos ejemplos de ralentización de imágenes, especialmente en las luchas. Por ejemplo, en el momento en que el personaje Morfeo entrena en artes marciales al personaje Neo, hay instantes en que se muestra en cámara lenta el movimiento de uno de ellos para poder presentar mejor su acción.

6.2.3. Tiempo equivalente

En este caso el tiempo del discurso tiene la misma duración que el tiempo de la historia. Para mostrar acontecimientos concretos lo habitual es utilizar el tiempo equivalente con la inclusión de pequeñas elipsis para facilitar transiciones entre planos o no tener que

mostrar una acción poco significativa en su totalidad. El tiempo equivalente también se denomina escena. Por el contrario, es excepcional la utilización del tiempo equivalente en todo un relato audiovisual, ya que en este caso la duración de la historia necesariamente debe limitarse a la duración del tiempo del discurso, restringiendo mucho las posibilidades expresivas.

Hay que diferenciar entre relatos con tiempo equivalente y realizados con unas pocas tomas o incluso una toma única y relatos con tiempo equivalente y realizados con muchos planos. En este último caso, como ocurre en la película *Solo ante el peligro*, se puede fragmentar el espacio y el tiempo dependiendo de las necesidades dramáticas de la historia e introducir modificaciones en la duración de algunos sucesos concretos aunque el resultado final sea de tiempo equivalente. Cuando se utiliza toma única o unas pocas tomas, el resultado es completamente distinto, como ejemplifica el caso de *La sogá*. Realizar una producción audiovisual de ficción en unas pocas tomas implica que no se pueden fragmentar el espacio y el tiempo a través del montaje de planos o externo y, por tanto, se practica el montaje interno. La sogá está basada en una obra teatral donde ya coincidían el tiempo de la historia y el tiempo de la representación, de modo que el tiempo era equivalente. A través de los movimientos de cámara y de los actores se intenta reproducir el montaje habitual, pero fue imposible por la especificidad de las tomas largas y la falta de montaje de diversos planos. Las nuevas tecnologías digitales permiten ya realizar películas enteras en una única toma. Como ejemplos se pueden citar *Tiempo real* de Fabricio Prada o *Time corle* de Mike Figgins. En este último ejemplo, se utiliza pantalla dividida en cuatro cuadros que se corresponden con cuatro acciones que se desarrollan simultáneamente y también se muestran de forma simultánea a través del procedimiento de pantalla partida.

6.3. Orden

El orden relaciona el desarrollo temporal de los acontecimientos en el universo diegético propuesto por el relato con la sucesión de dichos acontecimientos en el discurso. Para Genette (1989:91): "Estudiar el orden temporal de un relato es confrontar el orden de disposición de los acontecimientos o segmentos temporales en el discurso narrativo con el orden de sucesión de esos mismos acontecimientos o segmentos temporales en la historia, en la medida en que va explícitamente indicado por el propio relato o se puede inferir de tal o cual indicio indirecto".

6.3.1. Orden temporal: introducción y concepto

El orden hace referencia a la estructura temporal utilizada para narrar la historia, ya desarrolle la historia de forma cronológica o realizando anacronías, es decir, el relato no muestra la historia de forma cronológica y se producen saltos al pasado (analepsis

narrativa o flashback) o saltos al futuro (prolepsis narrativas o flashforward). Dependiendo de la estructura temporal elegida en el relato, se organizará el material narrativo en un sentido u otro, condicionando cómo recibirá la información el espectador.

Pero el orden temporal plantea un importante problema. En la narrativa audiovisual, como en cualquier otra manifestación artística y cultural donde predomine la imagen, el único tiempo que se puede utilizar para contar una historia es el presente. Y esto es motivado porque la narrativa audiovisual no posee nada parecido a los tiempos gramaticales, es decir, no dispone de mecanismos que puedan indicar su temporalidad, tal y como existen en el lenguaje. Por tanto, se debe recurrir a procedimientos que permitan al espectador deducir los cambios temporales, tal y como se explicará un poco más adelante. Además, las acciones que se muestran se desarrollan en ese preciso momento ante el espectador y son percibidas en presente, independientemente del instante de su registro. Tal como señala Lotman (1979: 105 y 106) "en todo arte relacionado con la visión y con signos icónicos sólo hay un tiempo artístico posible: el presente [...] Se puede representar en un cuadro un tiempo futuro, pero es imposible pintar un cuadro en el futuro [...] Una acción percibida visualmente sólo puede ser percibida de un modo: el real". En cualquier relato audiovisual se muestran un conjunto de situaciones y acontecimientos que ya han tenido lugar. Pero que únicamente se pueden mostrar en presente, dado que se considera el tiempo de la representación independientemente del tiempo en que ocurrió el suceso. Así pues, en la narrativa audiovisual el único tiempo que se puede utilizar para mostrar una historia es el presente, o más exactamente tal y como indica Zunzunegui (1992: 191) pasado presentificado, independientemente del momento en que se produce el acontecimiento: "De manera más concreta puede decirse que si toda imagen aparece como un presente - pasado presentificado más exactamente-, es a través de las operaciones de manipulación a que se entrega el narrador cinematográfico - el montaje en sentido amplio - como pueden llegar a producirse -y a experimentarse por el espectador - diferentes experiencias temporales". Por tanto, en un relato audiovisual no se puede contar una historia en pasado o en futuro, como en una novela, sino únicamente en presente o, dicho de otra manera, en pasado presentificado, independientemente del tiempo diegético, que puede ser cualquiera, ya sea una historia que se desarrolla en la época prehistórica o en una época futura. En este sentido es muy importante la siguiente opinión de Mitry (1978: 158):

Cuando un personaje cualquiera evoca un acontecimiento que recuerda, el paso del presente al pasado nos es señalado por la evidencia de los hechos, o bien por el comentario o por la acción dialogada (mediante un subtítulo en tiempos del cine mudo). Sea cual fuere el procedimiento empleado, nosotros sabemos a qué atendernos: los acontecimientos que vemos desarrollarse ante nuestros ojos están situados en el tiempo en relación con los que hemos visto. Pero ellos no se desarrollan menos "aquí y ahora". El pasado está "actualizado". Ya no es un

recuerdo, es el acto "haciéndose". Todo ocurre como si, bruscamente, hubiésemos sido transportados muchos años antes atrás. Somos mantenidos ante una acción que se desarrolla en su real concreto inmediatamente sensible. El pasado en tanto que tal no existe en el cine. Toda acción pasada es un "actual" rescatado en lo "vivido" del drama por una implicación lógica o psicológica: es el presente en el "pasado", pero siempre el presente.

Es muy significativo que los guiones se escriban en presente y no en pasado, como es lo habitual en la novela. La representación temporal se genera a partir de los datos que se ofrecen en el propio relato, tomando como referencia un instante determinado del relato que sirve para situar el tiempo presente o tiempo de referencia. Cualquier modificación del orden de los sucesos diegéticos en el relato se articula necesariamente a partir del tiempo de referencia, que permite referirse a un pasado o futuro en relación con un momento determinado. Este tiempo eje o relato primario que se convierte en el presente de la historia se establece a través de los siguientes procedimientos fundamentales:

- Presencia de un narrador extradiegético explícito que se puede manifestar mediante diversos modos como la voz over, un libro que se abre, etc., es decir, a través de cualquier función narradora extradiegética que realiza de forma explícita la acción de narrar y que establece por tanto un tiempo de referencia: el tiempo desde donde se cuenta la historia, que sirve para situar el resto de tiempos. Normalmente, la historia que se cuenta suele estar en pasado con respecto al tiempo desde el que se relata. Por ejemplo, en la serie de televisión *Aquellos maravillosos años*, creada por Neal Marlens y Carol Black en 1988, aparece de forma explícita a través de la voz over un narrador que cuenta una parte de su vida. El narrador relata su historia cuando ya es adulto, deducción hecha por su voz y porque cuenta en pasado, y en la historia aparece él mismo muchos años antes, siendo un niño. No hay que confundir en este caso al narrador extradiegético con el personaje diegético del niño. Pero, obviamente, el tiempo de la historia es un pasado con respecto al tiempo en que sitúa al narrador extradiegético.
- A través del tiempo diegético de inicio del relato audiovisual. Es muy habitual que, cuando no hay una referencia explícita a un tiempo presente, sea el tiempo de inicio del relato el que cumpla la función de referencia.
- Mediante referencia temporal explícita en la diégesis. En el relato, hay un momento en que a través de algún personaje o situación se indica el tiempo presente que sirve de referencia para el resto de tiempos. Este tiempo de referencia ya no tiene por qué ser el tiempo diegético de inicio, sino que se puede comenzar por un tiempo pasado y enlazar con el presente de referencia a través de cualquier

indicio. Un ejemplo de este caso puede que comience el relato mostrando un accidente de automóvil (por tanto tiempo diegético de inicio del relato) y al final se escuche una voz femenina en off que diga: "Y eso fue todo". Entonces se cambia de plano y se muestra a una mujer sentada ante la mesa de un policía. En este caso el accidente de automóvil era una declaración (mostrada en imágenes como es lo habitual en el caso del relato audiovisual) efectuada por un personaje y por tanto era un tiempo pasado con respecto al tiempo de referencia que era el momento en que la mujer estaba relatando el accidente.

Una vez establecido el tiempo de referencia, en el relato se pueden producir anacronías, es decir, flashback (lo habitual) y flashforward. Y todas estas alteraciones temporales se pueden mostrar a través de varios planos o en un único plano. Ahora bien, una vez establecidas las relaciones con el tiempo de referencia hay que considerar también las relaciones temporales que pueden llegar a mantener los distintos tiempos diegéticos entre sí. Por ejemplo, para Bal (1998: 65 y 66). "La pregunta sobre qué tiempo se puede juzgar primordial no es en sí misma especialmente significativa: lo que puede tener importancia es situar las diversas unidades temporales en sus relaciones mutuas". Si en algunos casos se centra el estudio del orden temporal a partir de las relaciones que mantienen entre sí los distintos tiempos diegéticos sin necesidad de tomar siempre un tiempo de referencia, se pueden abrir nuevas perspectivas. Por ejemplo, el salto al futuro o flashforward, en sentido estricto, es muy difícil de manejar en un relato audiovisual. Sin embargo, la construcción temporal del relato puede basarse en una historia que se desarrolle en diferentes tiempos diegéticos donde estos tiempos puedan convertirse en un futuro con respecto a los demás sin necesidad de que tenga lugar un flashforward.

6.3.2. La representación temporal

En principio hay que considerar los relatos donde solamente hay un tiempo diegético. En este tipo de relatos se respeta escrupulosamente el desarrollo diegético de los acontecimientos. Dicho de otra forma, en cuanto al orden, el tiempo de la historia y el tiempo del discurso coinciden. Es frecuente utilizar el término sincronía para referirse al orden de este tipo de relato donde se respeta el desarrollo cronológico de los sucesos. Ahora bien, también existen relatos audiovisuales donde se representan sucesos que se desarrollan en un pasado o un futuro con respecto al tiempo de referencia, es decir, con relación al tiempo que sirve para situar el presente de la narración. Se suele utilizar el término anacronía para referirse a este tipo de representación temporal.

A) Anacronía: introducción

En una anacronía, los acontecimientos diegéticos que tienen una sucesión

determinada en el universo diegético propuesto por el relato son mostrados en el discurso alterando su desarrollo cronológico. Por tanto, se caracteriza porque el orden de los acontecimientos diegéticos no es igual en el tiempo de la historia y en el tiempo del discurso. En principio, una anacronía puede dirigirse tanto hacia el pasado como hacia el futuro respecto al tiempo referente. En el primer caso hay un flashback y en el segundo un flashforward.

Para Genette (1989: 103) toda anacronía tiene un alcance y una amplitud. El alcance es la distancia temporal, ya sea hacia el pasado o hacia el futuro, que hay entre el tiempo de referencia de la historia y el momento en que tienen lugar la anacronía. Por ejemplo, en el caso de que un personaje de 30 años relate a otro personaje la primera vez que besó a su novia cuando tenía 15 años, el alcance es de 15 años. La amplitud es la duración de la anacronía. Por ejemplo, si en el ejemplo anterior el relato se limita al día en concreto en que tuvo lugar el beso, la amplitud será de un día. Alcance y amplitud pueden tener idéntica duración cuando cubren el mismo período de tiempo. Por ejemplo, una anacronía que se remonte un año antes respecto al tiempo referente (alcance) y su duración (amplitud) abarque desde el inicio del flashback hasta el momento del tiempo de referencia en que comienza el flashback.

B) Anacronía: el flashback

Un flashback es una vuelta al pasado respecto al tiempo de referencia que sirve de presente en el relato. Lo habitual en la narrativa audiovisual es que los acontecimientos pasados que relata un flashback sean mostrados a través de imágenes visuales y auditivas, como si se estuvieran produciendo en ese momento, aunque el arranque pueda justificarse diegéticamente a partir del relato de un personaje.

1. Flashback interno, externo y mixto

Según la relación entre el comienzo y el fin del flashback y el tiempo de referencia, de éste puede ser interno, externo o mixto. En la figura 6.3 se detallan las diversas posibilidades.



Figura 6.3. Diferentes tipos de flashbacks.

Como se observa, el flashback externo comienza y finaliza fuera de los límites del tiempo de referencia o presente. El mixto comienza antes del inicio del tiempo de referencia y finaliza dentro. Y el flashback interno comienza y finaliza dentro del tiempo de referencia. Una de las funciones principales del flashback externo es la de ampliar la información sobre algún suceso del tiempo presente que permita al espectador entender lo que ocurre en el mismo. Así, en *Casablanca* hay un ejemplo canónico de flashback externo cuando el personaje Rick empieza a recordar su aventura en París con Ilsa. Entonces es cuando, a partir de la información suministrada en el flashback, el espectador puede entender adecuadamente las reacciones que tuvo Rick cuando se encontró con Ilsa por primera vez en el tiempo presente del relato.

Siguiendo a Genette (1989), el flashback interno puede ser homodiegético y heterodiegético. El flashback heterodiegético es aquel que relata un contenido diegético distinto al que se relata en el tiempo de referencia o relato primario. Por el contrario, el flashback homodiegético plantea unos problemas muy diferentes al relatar contenidos pertenecientes al relato primario (Genette, 1989: 105): "Muy diferente es la situación de las analepsis internas homodiegéticas, es decir, relativas a la misma línea de acción que el relato primero. Aquí el riesgo de interferencia es evidente e incluso inevitable aparentemente". Genette establece una diferencia entre las analepsis (flashback en terminología audiovisual) homodiegéticas completivas, cuando completan ausencias del relato primario, y homodiegéticas repetitivas, cuando se vuelve sobre acontecimientos ya relatados. En la película *Ciudad de Dios* hay excelentes ejemplos de este tipo de flashback cuando se vuelve a mostrar un acontecimiento ya relatado desde otro punto de vista y cambia por completo el sentido del acontecimiento. Evidentemente, esta situación está estrechamente relacionada con el concepto temporal de la repetición. En la película española *El extraño viaje* dirigida, por Fernando Fernán Gómez en el año 1964, hay otro ejemplo excelente. Una vez mostrados los acontecimientos en el relato primario, el protagonista relata los mismos acontecimientos (por tanto hay un flashback) desde su propia perspectiva y ofrece una información novedosa que desvela las dudas que

aparecían en el primer relato. Otro ejemplo muy interesante se encuentra en *Ojos de serpiente*, película dirigida por Brian de Palma en 1998. Sobre un mismo hecho, un asesinato ocurrido y mostrado en el tiempo de referencia, hay distintos flashbacks articulados a partir del recuerdo de varios personajes que ofrecen una visión particular del acontecimiento y, por tanto, con diferentes sentidos. Es un ejemplo de polivisión ya visto en el capítulo dedicado al punto de vista. En un momento concreto hay un ejemplo muy significativo: un flashback relatado por una mujer que ha sido testigo de lo que cuenta y que presenta la singularidad de utilizar en determinados momentos la pantalla partida y mostrar en una mitad imágenes del acontecimiento pasado ya conocido, un combate de boxeo, y en la otra parte imágenes del relato de la testigo donde se muestra su conversación con un político mientras se desarrolla el combate de boxeo. En este caso en concreto, se muestra en ambas partes de la pantalla acontecimientos pasados. Pero el comentario de la mujer que está fuera de campo y que se escucha en determinados momentos se corresponde con el tiempo presente. Esto es, por otra parte, un caso muy habitual: un sonido fuera de campo correspondiente al momento en que se relatan los acontecimientos o tiempo presente y unas imágenes audiovisuales que muestran el acontecimiento que se relata en pasado.

2. Sucesión y simultaneidad en el flashback

Lo habitual es mostrar el flashback a través de una transición física, es decir, de un cambio entre planos que indica el traslado a un tiempo diegético pasado con respecto al tiempo de referencia. Esto implica una sucesión. Es frecuente que la modificación temporal implique también un cambio en el escenario. En el caso de que el espacio sea el mismo, lo habitual es introducir modificaciones en las características físicas que permitan deducir al espectador que es el mismo espacio en un tiempo pasado.

Sin embargo, el flashback se puede mostrar tanto de forma sucesiva en distintos planos como de forma simultánea, es decir, mostrar al mismo tiempo el pasado y el presente. Son diferentes estrategias a la hora de representar distintas temporalidades de forma simultánea en el discurso. Los métodos generales para mostrar un flashback de manera simultánea son los siguientes:

- Pantalla partida y mostrar simultáneamente un tiempo presente y un tiempo pasado. En el ejemplo citado arriba de *Ojos de serpiente*, hay un momento del flashback donde se muestra simultáneamente el tiempo presente y un tiempo pasado. Hay pantalla partida y a la derecha se encuentra el detective que escucha el relato de la testigo y a la izquierda se muestran los acontecimientos pasados que le narra el personaje femenino. El detective se resiste a creer lo que le cuenta la testigo (dado que involucra en el asesinato a su amigo) y exclama: "No fue lo que pasó, no fue lo que pasó". Cuando le responde la mujer, la pantalla partida

desaparece y se muestra un primerísimo primer plano del detective que comienza a comprender lo que ocurrió.

- Mostrar las distintas temporalidades en un mismo plano. Un ejemplo excelente de esta modalidad se puede encontrar en la película *La mirada de Ulises*. En el inicio se muestran distintos tiempos en un mismo plano, pero lo interesante del ejemplo es que los personajes que habitan diferentes tiempos diegéticos interactúan. La secuencia comienza con una imagen en blanco y negro del mar. La cámara hace un movimiento y se muestra a un hombre mayor ante una cámara y una voz fuera de campo (que parece la voz de un narrador extradiegético) que está diciendo: "En invierno de 1954 Yannakis vio un barco azul anclado en el puerto de Salónica. Me enseñaba el oficio. Quería fotografiarlo al zarpar. Una mañana el barco levó anclas...". La cámara continúa su desplazamiento y el narrador es un personaje ya mayor que cuenta lo que le sucedió a Yannakis y sigue narrando: "Murió aquella tarde". El blanco y negro se convierte en color con un tono azulado. Yannakis se cae y el personaje-narrador lo coge y lo deposita en la silla que tiene detrás. En este ejemplo hay una ruptura total con la continuidad espacio-temporal diegética.

3. Flashback subjetivo y objetivo

El flashback es subjetivo cuando se corresponde con el relato de un personaje y objetivo cuando no se corresponde con el relato de ningún personaje. La importancia de diferenciarlos radica en que el flashback realizado a través de un personaje puede transmitir su particular punto de vista, como se ha comentado en anteriores capítulos, e inclusive introducir datos falsos o que todo sea una mentira. Hay tres modos de articular un flashback subjetivo.

- A través de un personaje que se convierte en narrador intradiegético y que introduce el flashback. Se distinguen dos estilos básicos:
 - A través de un relato que cuenta el personaje sin dirigirse explícitamente a nadie o dirigido a otros personajes. Este relato puede estar basado en experiencias propias o bien en informaciones recabadas, lecturas de cartas, etc. En algunos casos podemos tener un doble narrador, el principal y el secundario, que es el que transmite la información. Un ejemplo de doble narrador aparece en *Centauros del desierto*. El acontecimiento diegético es la búsqueda que realizan Ethan y Martin de Debbie, la muchacha secuestrada por los indios. En un momento dado, se deja de mostrar esta acción y la historia se traslada a una casa donde una chica lee en voz alta a su familia y a un amigo la carta que ha escrito uno de los personajes, Martin, contando lo que les ocurrió. El narrador primario y fundamental es

Martin, pero al actuar Debbie como intermediaria y relatar los acontecimientos descritos en la carta, se convierte en narradora secundaria. Éste es un caso muy obvio de flashback articulado a partir del relato de los personajes diegéticos. Cuando un personaje diegético relata un acontecimiento se convierte en un narrador intradiegético.

-A través de procesos psicológicos del personaje. El recuerdo del personaje es el más utilizado. El recuerdo es el mecanismo psicológico que activa y justifica la introducción del flashback. En este caso nos encontramos con que el flashback se genera a partir de las evocaciones de un personaje diegético. Un caso ejemplar se encuentra en la película *Casablanca*, cuando Rick, en estado de embriaguez, recuerda las vivencias que tuvo con Ilsa en París. En este caso, el personaje rememora acontecimientos diegéticos que tuvieron lugar de forma efectiva en la diégesis. Además, los acontecimientos de este flashback articulado con el recuerdo de un personaje se muestran siguiendo los procedimientos narrativos generales, al igual que en el resto del relato se exhiben el resto de acontecimientos. Éste ha sido el procedimiento habitual en la narración audiovisual. Tal y como Mitry (1978, VII: 74) indica: "El flashback no nos muestra lo que piensa el héroe, sino aquello en lo que piensa". No se muestra el proceso psicológico tal y como tiene lugar, sino que se representa una parte del acontecer diegético que sucedió en un pasado tomando como justificación el recuerdo del personaje.

- Otros elementos diegéticos. En la diégesis se pueden encontrar elementos creados por personajes y que informen de hechos pasados, por ejemplo una carta, un libro, etc. Cuando estos elementos informan directamente sin la mediación de un personaje, por ejemplo una carta de la que se ve el inicio y se encadena para continuar mostrando en imágenes lo que estaba escrito, asumen la función de contar la historia.
- Narrador extradiegético. Un flashback articulado a partir de un narrador extradiegético que en su momento participó de alguna manera en los acontecimientos que narra, también implica un flashback subjetivo. Es el caso de la serie de televisión *Aquellos maravillosos años*, donde los comentarios del narrador determinan totalmente el carácter informativo del flashback, comentarios que se basan mucho en las vivencias que dicho narrador tuvo como personaje.

El flashback subjetivo puede ser verdadero o supuesto. Evidentemente, no puede existir en sentido estricto un flashback falso, dado que por definición el flashback implica un salto al pasado y comporta necesariamente mostrar acontecimientos que han ocurrido. Sin embargo, sí que hay ejemplos de relatos de personajes diegéticos que parecen

exponer hechos acontecidos y, por tanto, parece que se produce en el relato un flashback. Desde películas como *Pánico en la escena*, dirigida por Hitchcock en 1950, o *Pensamientos mortales*, dirigida por Alan Rudolph en 1991, a series de televisión como *CSI*, creada por Donahue y Zuñiga en 2000, han utilizado este recurso para obtener determinados efectos narrativos. En algunos casos, como *Pánico en la escena*, el objetivo principal era despistar al espectador para sorprenderle al final, precisamente por la credibilidad que genera el relato de un personaje expuesto como si fuera un flashback. Hitchcock le exponía a Truffaut (1974: 163): "En el cine aceptamos de buena gana que un hombre haga un relato falso. Además, aceptamos también de buen grado que cuando alguien cuenta una historia que se desarrolla en el pasado, que esté ilustrada por un 'flash-back' como si ocurriese en el presente. En ese caso, ¿por qué no podríamos contar una historia falsa en lugar de un 'flash-back'?" El propio Hitchcock es plenamente consciente de que no era en sentido estricto un flashback. En otros casos, como *CSI*, el relato falso de un, por ejemplo, culpable ilustrado por un flashback forma parte de las estrategias narrativas de la serie que tienen como fundamento crear en determinados momentos dudas sobre la veracidad de los personajes. Otra cuestión es el punto de vista utilizado para mostrarlos. Un flashback articulado a partir de un personaje se puede considerar verdadero si no ofrece datos falsos, aunque no llegue a ofrecer toda la información para entender el acontecimiento que relata, simplemente porque parte de la estrategia narrativa pueda ser que el espectador tenga lagunas sobre los sucesos.

El flashback supuesto es aquel enunciado por un personaje que, a partir de un conjunto de datos, conjetura lo que puede haber ocurrido en el pasado. Realmente, el flashback supuesto es una hipótesis y un elemento narrativo muy importante en relatos de intriga. Un ejemplo se encuentra en la ya citada serie de televisión *CSI*, cuando los investigadores elaboran supuestos sobre lo que puede haber ocurrido y se muestran éstos en imágenes audiovisuales. El espectador sabe en todo momento que es una conjetura pero que podría ser verdadero. Si no es verdadero, obviamente, no hay flashback, pero cuando las hipótesis son verdaderas sí lo hay.

Es muy importante señalar las diferentes formas de mostrar el flashback subjetivo en el relato:

- **Planificación general.** En este caso, los acontecimientos que forman el flashback son mostrados y narrados siguiendo los procedimientos narrativos que se utilizan en el resto del relato.
- **Relato ajustado a la exposición del narrador.** Los acontecimientos son mostrados siguiendo el procedimiento de relato personalizado del narrador. Por ejemplo, si el narrador es tartamudo, las imágenes serán reproducidas siguiendo el tartamudeo del narrador, tal y como ocurre en la película *La vida alrededor*.

- Monólogo interior. El flashback sigue el flujo de la conciencia del narrador. En este caso, la lógica impera en los modelos narrativos que se rigen por el principio de causalidad (la inmensa mayoría) y no tienen lugar en el momento en que se muestra un monólogo interior.

4. Procedimientos para introducir el flashback

El flashback en el relato audiovisual es una convención que necesita una serie de procedimientos para indicar al espectador que hay un cambio en la estructura temporal, que se ha producido un salto hacia atrás con respecto a un momento diegético que sirve como referencia temporal. Por tanto hay que considerar cómo se manifiesta este cambio temporal. Hay tres variantes o procedimientos fundamentales:

- Utilizar un narrador extradiegético para articular el salto al pasado.
- Apoyarse en elementos diegéticos para transmitir al espectador que se va a producir o que ya se ha producido un salto temporal al pasado.
- Utilizar elementos discursivos para señalar que hay un cambio temporal en el relato.

Es muy frecuente utilizar de forma conjunta ya dos o bien los tres procedimientos para indicar las alteraciones en el orden temporal. Lo importante es que si el espectador no recibe algún dato de la propia narración, no puede deducir las variaciones en la estructura temporal del relato ya que, como se indicó al principio de este apartado, no hay elementos específicamente audiovisuales que permitan informar al espectador que lo que está percibiendo es un flashback. Los recursos narrativos habituales que se emplean en cada procedimiento son los siguientes:

a) Narrador extradiegético.

- A través de la voz over o voz fuera de campo no diegética, independientemente de que el narrador fuera anteriormente un personaje de la diégesis.
- Mediante el uso de rótulos que ofrezcan indicaciones temporales. La presencia de un rótulo puede considerarse como una manifestación de un narrador extradiegético. Éste es un procedimiento muy habitual para situar a los espectadores, que se acompaña frecuentemente de una voz over.

b) Elementos diegéticos. A través de los existentes, personajes y escenario, se informa al espectador de la alteración en el orden temporal. Los principales son:

- Personajes. Junto con el narrador extradiegético, son la fuente principal para introducir un flashback en el relato entre otros motivos porque lo justifican diegéticamente. Hay varias modalidades por las que un personaje introduce un flashback.
 - Cualquier referencia directa realizada por un personaje. Por ejemplo, un personaje puede hacer referencia oral a la fecha e indicar de esta forma que se ha producido una variación temporal.
 - Recuerdos de los personajes. El flashback se articula a partir del recuerdo de un personaje como el caso de Casablanca, cuando Rick comienza a recordar su estancia en París con lisa.
 - Relatos de un personaje. Cuando un personaje relata a otro personaje sucesos pasado, está introduciendo el flashback. Éste es uno de los procedimientos más habituales.
 - Variación en el aspecto físico de los personajes.
- Elementos de la propia diégesis que indican temporalidad: un calendario, un reloj, etc. y que señalan que se ha producido un retroceso temporal.
- Máquinas del tiempo que transfieren a los personajes a otro tiempo y, así, justifican el cambio temporal.
- Cambio en el ambiente y vestuario de los personajes.
- A través de cartas, libros o memorias se puede introducir un flashback.

c)Elementos formales:

- Movimientos de cámara. Especialmente el travelling de acercamiento al personaje.
- Utilizar como transición un encadenado.
- Desenfoque.
- Uso del blanco y negro o cambio en la tonalidad del color.
- Detener la imagen visual, es decir, a través del efecto de "congelar" la imagen.
- Mediante la similitud gráfica de la imagen mostrada en el plano A y el plano B.

- Utilizando sonido no diegético.

- Cabalgar el sonido o la imagen. Esto consiste en adelantar el sonido del plano siguiente o plano B (lo más habitual) antes del corte de forma que parte del sonido se escuche sobre la imagen del plano A. También se puede cabalgar la imagen, aunque es menos frecuente.

A continuación, se van a exponer diferentes ejemplos para ilustrar los recursos narrativos. En la película *Casablanca* se utilizan distintos procedimientos para articular el flashback. Hay un plano del protagonista, Rick, que está bebiendo y fumando en primer término de la imagen, a la derecha. En segundo término se encuentra el pianista que está tocando "El tiempo pasará". Rick da una calada al cigarrillo y exhala el humo. Al mismo tiempo, aumenta el volumen de la canción y sobre la música diegética comienza a sonar música no diegética (el tema musical es el mismo), se desenfoca la imagen de Rick como marca visual para introducir el flashback y se encadena a un plano general de París donde se muestra el Arco del triunfo y suenan unos acordes de La Marsellesa. Entonces, se encadena a un plano de Rick e Ilsa en un automóvil descapotable. La pareja está enfocada y el fondo desenfocado. En este flashback se ha recurrido a los siguientes recursos: recuerdo de un personaje, desenfoque, encadenado y música no diegética. Por supuesto, la propia dinámica de la historia conduce a marcar claramente el flashback, pero apoyada en estos recursos que además, tienden a "suavizar" el salto temporal.

En la película *Titanic*, dirigida en 1998 por James Cameron, hay un bonito ejemplo, donde se utiliza tanto el encadenado como la similitud gráfica entre la imagen de los planos para marcar el flashback. La protagonista, Rose, es una superviviente del naufragio y es ya una persona de avanzada edad. Al principio del relato, se encuentra a bordo de un barco que ha descubierto los restos del *Titanic*. Está con los investigadores contándoles su experiencia. En una pantalla de televisión se muestra al *Titanic* hundido. En un momento determinado se encadena a una imagen del pasado cuando el *Titanic* era un barco nuevo.

En *Ciudad de Dios* se utilizan de forma simultánea varios procedimientos para marcar el flashback. El método más importante es la voz over del narrador que, sobre las imágenes realiza el siguiente comentario: "Una foto podría cambiar mi vida, pero en *Ciudad de Dios*, si huyes te pillan y si te quedas te comen. Siempre ha sido así, desde que era un crío". Las últimas palabras sirven para iniciar el cambio de plano del presente de referencia al pasado. El cambio de la imagen visual del pasado al presente se apoya en la relación gráfica, de movimiento y de cambio de tono. En el tiempo presente un personaje, un chaval joven, Buscapé, está con las piernas ligeramente flexionadas para intentar atrapar una gallina, cuando se va a proceder a efectuar el flashback sobre las últimas palabras del narrador hay un efecto de movimiento circular y se encadena a un

plano en un tiempo pasado donde se muestra con un efecto de movimiento similar al mismo personaje unos años más joven. Hay también un cambio en la tonalidad del color: en el tiempo presente el tono dominante se corresponde con colores fríos y en el pasado con colores cálidos. También aparece un rótulo: años sesenta. Este rótulo sitúa al espectador con una precisión hasta entonces inexistente, en una época histórica. Por último, se utiliza sonido no diegético. Como se puede observar, es un flashback que está muy marcado por distintos procedimientos, no tanto para guiar al espectador, pues la voz over del narrador ya era suficiente, sino por una elección de estilo audiovisual.

En Ciudadano Kane, la narración se articula a partir de los sucesivos relatos que desarrollan un noticiero y personajes que, de una manera u otra, conocieron a Kane y con el que compartieron momentos significativos de sus vidas. Esta forma de estructurar la narración permite que los narradores ofrezcan datos acerca de Kane, pero sobre todo que den su opinión sobre dicho personaje y puedan manifestar divergencias de fondo sobre el protagonista. La forma habitual de introducir el flashback es a través de las entrevistas que realiza un periodista que asume la función de narratario y que justifican el salto al pasado.

C) Anacronía: el flashforward

El flashforward implica un salto al futuro con respecto a un tiempo presente que sirve de referencia. Pero es muy importante tener en cuenta que para que pueda ser entendido como un flashforward debe existir algún mecanismo de vuelta al tiempo presente, dado que en caso contrario no sería un flashforward, sino una elipsis, tal y como se demuestra en la figura siguiente:

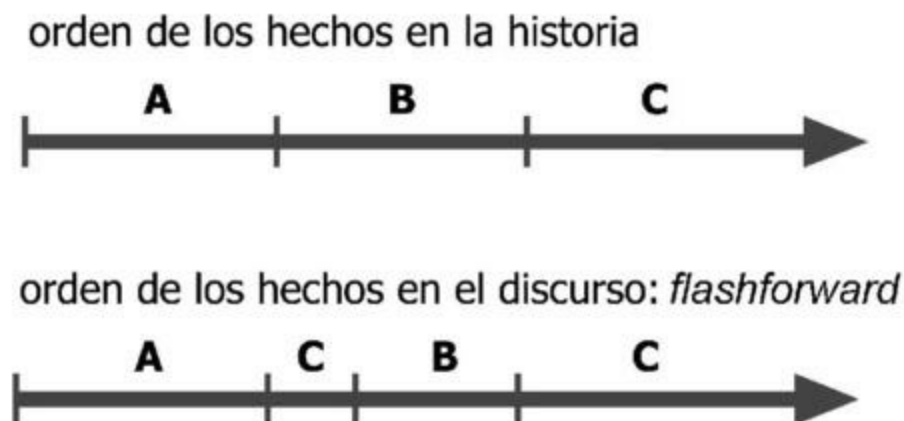




Figura 6.4. Diferencias entre la elipsis y el flashforward.

Como se puede comprobar, la sucesión de los acontecimientos en la historia es A-B-C. En el discurso, este orden se modifica de forma que C se muestre antes que B, para que se pueda introducir un flashforward. Pero queda claro que una vez mostrado C, se vuelve a mostrar B para que se entienda que se ha producido un salto a un tiempo futuro con respecto al tiempo de referencia, donde B sigue a A y posteriormente se vuelve a mostrar C después de B para que quede claro que B no es un flashback de C. En cambio, el tercer esquema muestra una elipsis: simplemente, se omite B y se pasa a C.

Así como el flashback es muy habitual en el relato audiovisual, el flashforward, en sentido estricto, es bastante menos frecuente y muy complejo, de forma que en muchas ocasiones actúa como una predicción sobre lo que puede ocurrir. Por ejemplo, se puede considerar que hay casos de flashforward en la serie de televisión *Médium*, creada por Glenn Caron en el año 2005, a partir de las visiones que tiene la protagonista que es capaz de percibir el porvenir. En esta serie de televisión, el flashforward se articula a través de los poderes paranormales de un personaje que le permiten predecir el futuro. Lo verdaderamente curioso es que en el universo diegético propuesto, hay dos modalidades de predicción de futuro:

- Flashforward en sentido estricto. Por ejemplo, la médium tiene dos sueños en los que tiene lugar un accidente de aviación. Se muestran las imágenes de aquello en lo que sueña el personaje. En el primer sueño, se ven los dos personajes que están en el avión y el accidente y en el segundo sueño se identifica que el lugar donde se estrella el avión es el patio de una penitenciaría. Se supone que cuando esto ocurra en el futuro, un recluso intentará escapar. La médium intenta cambiar el futuro, pero no puede y el acontecimiento soñado tiene lugar. Luego es un flashforward.
- La médium anticipa acontecimientos que tendrán lugar en el futuro y que se cumplirán si se dan una serie de circunstancias. Por ejemplo, que unas personas morirán de cáncer porque beben agua contaminada sin saberlo. La investigación policial resolverá el problema, gracias a la ayuda de la médium, y se supone que estos personajes ya no morirán. Por tanto, no hay flashforward en sentido estricto dado que esos acontecimientos visionados por la médium no acabarán por

producirse en el futuro.

Por otra parte, el flashforward puede ser interno, pero apenas se entiende que en el relato audiovisual pueda existir un flashforward externo, tal y como comenta Bordwell (1996: 79): "Sería imposible encontrar flashforwards externos, puesto que el último suceso de la historia pone necesariamente un límite a la duración temporal del argumento. Más aún, el flashforward es muy difícil de motivar de una manera realista". El flashforward únicamente puede ser externo si tiene lugar como anticipación o predicción sobre hechos futuros en el relato, siempre que el espectador pueda tener la posibilidad efectiva de saber que esos acontecimientos se producirán. Por ejemplo, en un relato audiovisual histórico, ambientando en la Edad Media, que un personaje con poderes paranormales vaticine en la mitad de la narración lo que ocurrirá en un futuro lejano (por ejemplo, la presencia de máquinas voladoras en las guerras) aunque el relato finalice en su época.

El flashforward presenta dificultades para ser adecuadamente ejecutado por los autores y entendido por los espectadores, dado que una cosa es recordar acontecimientos ocurridos en el pasado y otra muy distinta el acceso al futuro, a vivencias y sucesos que deben ocurrir en un tiempo por venir. No se puede comparar la claridad narrativa que supone el recuerdo de un personaje, o un salto al pasado a partir de un tiempo de referencia que marca patentemente los distintos ámbitos temporales, que la narración de aquello que todavía está por llegar con respecto al presente. De hecho, es complicado encontrar muchos ejemplos claros de flashforward en la narrativa audiovisual.

Una vez establecidas las características básicas del salto al futuro, en la narrativa audiovisual, el flashforward puede ejecutarse de las siguientes maneras:

- A través del uso del lenguaje, ya sea mediante un comentario off del narrador extradiegético (el llamado sonido over) o de la predicción de un personaje o de un rótulo que indica lo que va a ocurrir. Este procedimiento suele ser una anticipación, un desvelar lo que va a suceder en la historia en un futuro. Es el caso, por ejemplo, de la película *El nacimiento de una nación*, dirigida por Griffith en 1915, donde se informa de lo que va a acontecer a través de un rótulo: "In the Southland. Piedmont, South Carolina, the honre of the Camerons, where life runs in a quaintly way that is to be no more". Se informa al espectador de un importante detalle sobre lo que pasará a unos personajes: que su forma de vida va a cambiar. De hecho, para ser considerado un flashforward debe ocurrir en la historia aquello que se predice. Hay que tener en cuenta que no todos los autores consideran este procedimiento como flashforward.

- Mostrando a través de imágenes los acontecimientos futuros que deben ocurrir respecto al tiempo presente de referencia. Un ejemplo obvio se encuentra en *Danzad, danzad, malditos*, película dirigida por Sydney Pollak en el año 1969, cuando durante el momento del maratón de baile se insertan imágenes de acontecimientos futuros que le pasarán al protagonista: su detención y juicio. Pero en estos momentos el espectador todavía no comprende su significado. Será al final del relato cuando se justifique informativamente la presencia del flashforward. En la serie de televisión *Médium*, como ya se ha comentado, también se genera el flashforward mostrando imágenes de los acontecimientos que sucederán en el futuro a través de sueños y visiones de la protagonista, que tiene poderes paranormales que le permiten ver el futuro. En este caso, el flashforward se obtiene mediante la imagen subjetiva de un personaje.

Es muy importante no confundir el flashforward con el traslado de personajes en el tiempo que proponen los universos diegéticos de determinados relatos audiovisuales. Por ejemplo, en *El tiempo en sus manos*, dirigida por George Pal en 1960, el personaje viaja al futuro, pero él siempre se encuentra en su propio presente. Éste es el caso también de otros relatos audiovisuales donde lo importante es el esquema temporal que tiene lugar entre distintos momentos diegéticos y donde un tiempo es un futuro con respecto a otro. Aun en estos casos, el verdadero tiempo de referencia es el tiempo del personaje que va realizando los distintos cambios temporales y que siempre se encuentra en su presente, de forma que se sigue el orden del tiempo de la historia, es decir, el orden en que le ocurren al personaje los distintos acontecimientos. En estos casos no suele haber tan siquiera una estructura temporal anacrónica.

D) La acronía

Una acronía tiene lugar cuando no existe una relación cronológica explícita entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, tal y como señala Genette (1989: 135), "acontecimientos desprovistos de referencia temporal alguna y que no podemos situar en modo alguno en relación con los que los rodean: basta para ello con que estén vinculados no con otro acontecimiento (lo que obligaría al relato a definirlos como anteriores o posteriores), sino con el discurso de comentarios (intemporal) que los acompaña". Películas como *Hiroshima mon amour*, del año 1959, o *El año pasado en Marienbad*, del año 1961, ambas dirigidas por Resnais, son películas donde puede apreciarse la acronía en el relato audiovisual. Para Bordwell (1996: 214): "En su día, *Hiroshima mon amour* causó considerable sorpresa por sus indicaciones mínimas respecto de los flashbacks, y *El año pasado en Marienbad* se entendió ampliamente como una operación de difuminado de la frontera existente entre memoria y fantasía".

6.4. La frecuencia

Por frecuencia se entiende la relación entre el número de veces que acontecimientos semejantes tienen lugar en la historia y el número de veces que los mismos se muestran en el discurso. Para Genette (1989: 172 y 173):

La "repetición" es, en realidad, una construcción mental, que elimina de cada caso todo lo que le pertenece propiamente para conservar sólo lo que comparte con todos los demás de la misma clase, y una abstracción: "el sol", "la mañana", "salir". Es algo bien conocido y sólo lo recuerdo para precisar de una vez por todas que aquí llamaremos "acontecimientos idénticos" o "recurrencia del mismo acontecimiento" a una serie de acontecimientos semejantes y considerados sólo en su semejanza.

De hecho, la repetición, como elemento temporal, plantea diversas dificultades para su análisis. Genette percibe el problema y señala claramente que un acontecimiento siempre es único, que dos acontecimientos nunca son iguales, de ahí que entienda la repetición como una construcción mental. La repetición es una estructura temporal estrechamente relacionada con el orden, ya que en muchos casos implica la necesidad de un tiempo de referencia, y con la duración, ya que puede implicar la reducción o expansión temporal. Se podría decir que el análisis de la frecuencia es otra visión y otra forma de considerar el orden y la duración. Igualmente, es un elemento clave para distribuir y dosificar la información que recibirá el espectador. Por estos motivos, la repetición hay que entenderla como un elemento narrativo básico para establecer el punto de vista general. Por ejemplo, se puede mostrar por primera vez un acontecimiento y posteriormente volver a mostrarlo desde otro punto de vista para ofrecer una información novedosa al espectador.

Hay cinco modalidades fundamentales de relaciones de frecuencia entre la historia y el discurso:

- Singularidad. Un acontecimiento se produce una vez en la historia y se muestra una vez en el discurso. Se puede representar abreviada de la siguiente forma: 1TH (Tiempo de la historia)/1TD (Tiempo del discurso). Sin duda alguna es la modalidad más utilizada en los relatos audiovisuales de ficción.
- Frecuencia múltiple. Un acontecimiento sucede en varias ocasiones en la historia y se muestra varias veces en el discurso. En este caso puede ocurrir que el número de acontecimientos y representaciones coincida (n_{TH}/n_{TD}) o bien que sea desigual en número (n_{TH}/m_{TD}). En la película *El crepúsculo de los dioses* hay un ejemplo muy ilustrativo. Se observa al protagonista, Joe Guillis, realizar dos llamadas por teléfono, pero a través de la voz over del narrador se informa al espectador de que

realizó cinco llamadas. En la película Hannah y sus hermanas del director Woody Allen hay otro ejemplo de frecuencia múltiple en las cenas de Acción de Gracias. En la película se muestran dos cenas de Acción de Gracias que tienen lugar en la historia de forma consecutiva. Después hay una tercera cena que se muestra después del rótulo: "Unos años después". Todos los indicios del relato señalan que esa cena tiene lugar todos los años y en el relato se nos muestran tres de una serie que es mayor. Evidentemente, entre la segunda y tercera cena que se muestran en el relato hay una elipsis.

- Frecuencia repetitiva. En el discurso se muestra en varias ocasiones un suceso que ha tenido lugar en la historia una única vez: 1TH/nTD. Éste es uno de los procedimientos que permite una mayor riqueza en la dosificación informativa y, a su vez, presenta varias modalidades:

- Enlace. Se repite un fragmento de una acción ya vista y se ofrece la continuación que antes no se había visto. El fragmento que se repite es una marca en el discurso para hacer visible al espectador la estrategia de la repetición. Este procedimiento se utiliza en Ciudad de Dios para ofrecer una información que desconocía el espectador. Por ejemplo, la desaparición del hermano del protagonista. La primera vez que se expone el acontecimiento no se muestra el final, sino que se interrumpe para ocultar al espectador el desenlace. Posteriormente, se vuelve a mostrar el acontecimiento, repitiendo un fragmento de la acción que ya había sido mostrado, y es aquí cuando otro personaje asesina al hermano del protagonista.

- Misma acción simple desde otro punto de vista. En Ciudad de Dios también se utiliza esta modalidad de frecuencia repetitiva con el objetivo de suministrar nueva información al espectador. Dependiendo del punto de vista, la información tendrá un sentido u otro porque se muestran aspectos diferentes. Sobre el final de la película, durante un tiroteo el personaje Mané Galinha es asesinado por la espalda por un chico de su banda al que intentaba ayudar. Aparentemente, este acontecimiento no tiene sentido. Pero entonces se vuelve a repetir un atraco cometido por Mané Galinha tiempo atrás y en el que mata a un vigilante. Al volver a mostrar el acontecimiento desde otro punto de vista, el espectador observa que el chico que acaba de asesinar a Mané Galinha era el hijo del vigilante. En este caso, la función de la repetición consiste también en explicar al espectador los motivos que tenía el chico para matar a Mané. Se narra en primer lugar el resultado de la acción y a continuación aquello que la motiva.

- Diferentes líneas de acción participan en un mismo suceso. Se puede entender que un suceso complejo está constituido por diversas acciones simples. Por tanto, se

puede mostrar en una ocasión una línea de acción del suceso y en otras ocasiones, otras líneas de acción. La película *Atraco perfecto* ofrece un magnífico ejemplo. El punto de partida es el conjunto de acciones que tienen lugar en el hipódromo a partir de una pelea provocada en el vestíbulo del bar por el personaje Maurice en los momentos previos al inicio de la séptima carrera. La primera vez que se presenta el acontecimiento se parte de un plano conjunto donde se muestra en primer término y a la derecha del plano a Maurice y al fondo se encuentra Johnny, que va a cometer un atraco. Maurice debe provocar la pelea para distraer la atención y facilitar que Johnny pueda entrar en un lugar prohibido al público desde donde se accede a las oficinas que guardan el dinero. En el plano conjunto, Maurice se gira a la derecha y la cámara aprovecha su movimiento para realizar una panorámica hacia la derecha de forma que Maurice queda en la izquierda del plano y un camarero que aparece en plano, a la derecha. Maurice se queja del servicio y comienza la pelea con el camarero, a quien llama cerdo estúpido. Toda la pelea se muestra desde el vestíbulo del bar, incluyendo planos de Johnny que acaba entrando en la zona restringida al público. También se muestra a dos policías que llegan de la zona restringida y a un taquillero que es colaborador de Johnny en el atraco. La segunda vez que se muestra el acontecimiento, se enlaza con el mismo plano en que Maurice provoca la pelea con el camarero y por encadenado se pasa a las oficinas donde se recibe una llamada que informa sobre la pelea en el bar y dos policías salen corriendo para intervenir. Se muestra a los policías bajando unas escaleras y, desde el vestíbulo del bar, en el mismo plano que en la primera ocasión que se muestra el acontecimiento, entrando en el bar para intervenir. Se corta a un plano del taquillero colaborador abriendo la puerta desde dentro para que Johnny pueda entrar, subir las escaleras y acceder a las oficinas para cometer el atraco. Nos encontramos con un acontecimiento repetido en dos ocasiones pero mostrando diferentes aspectos, diferentes acciones. Ya no es exactamente la misma acción, como la modalidad anterior, desde otro punto de vista, sino que se muestran diferentes acciones del conjunto total. La repetición ofrece un nuevo punto de vista desde otra línea de acción. En este segundo caso se muestra el suceso al completo.

- Suceso con un mismo planteamiento pero distinto desarrollo y, consecuentemente, desenlace. Es el caso ya comentado anteriormente de la película *Corre, Lola, corre*.
- Mismo conjunto de acontecimientos pero distinto desarrollo. Ejemplo de esta modalidad es la película *Rashomon*, donde un mismo conjunto de acontecimientos es relatado por diferentes personajes (narradores diegéticos) y cada relato implica una versión diferente.

- Frecuencia iterativa. En el discurso se muestra en una ocasión lo que en la historia acontece n veces. Para Bal (1998: 86): "Lo contrario de una repetición es una presentación iterativa: toda una serie de acontecimientos se presentan en una sola vez [...]. La presentación iterativa solía considerarse subordinada de la presentación única. Se usaba para esbozar un fondo contra el cual resaltan los acontecimientos únicos". En la historia ocurren varios acontecimientos que en el discurso se representan una vez: nTH/1TD. Por ejemplo, un personaje se levanta todos los días a las ocho de la mañana para ir al trabajo (historia) y se representa en una única ocasión (discurso). Bal (1998) distingue tres tipos de iteración: generalista, cuando se refieren a acontecimientos generales que hacen referencia a situaciones que se pueden ubicar fuera del relato como la miseria en Ciudad de Dios que remite a un contexto social ajeno a la película; externa, cuando superan el lapso temporal del relato, por ejemplo que la historia de un relato se circunscriba a la semana en la vida de un hombre pero se haga referencia a actividades que realizaba en un período de tiempo anterior y normal, cuando se circunscribe totalmente al relato.
- Frecuencia cero. En esta modalidad, acontecimientos que tienen lugar en la historia no son mostrados en el discurso. La frecuencia cero es en realidad una elipsis. Las modalidades de la frecuencia cero son:
 - Acontecimientos aludidos. Éstos no son mostrados pero son referidos por algún personaje o algún otro elemento diegético. El espectador, por tanto, sabe que han tenido lugar pero no los ha percibido.
 - Acontecimientos supuestos. En el discurso no se hace ninguna referencia al acontecimiento en sí, pero el espectador supone que ha tenido lugar para completar el sentido del relato. Por ejemplo, en la secuencia A un personaje se encuentra en la ciudad y en la secuencia B, en el campo. Es obvio que se ha tenido que desplazar.
 - Acontecimientos ignorados. Son todos aquellos que no son necesarios para entender el discurso y a los que no se hace ninguna referencia. En todo relato hay una serie de situaciones y acontecimientos que no tienen importancia para la comprensión del relato y tampoco valor expresivo y de los que simplemente no hay ninguna referencia, pero que se infiere que necesariamente han tenido lugar en la historia. Por ejemplo, si el protagonista viaja en un automóvil deportivo, es necesario que en la historia ese deportivo haya sido fabricado.

EL ESPACIO AUDIOVISUAL

7.1. Concepto de espacio audiovisual

Hay tres sentidos básicos implicados en la percepción del espacio: vista, oído y tacto. Este último no lo puede percibir el espectador de un relato audiovisual, pero a través de las acciones de los personajes lo puede reconocer. El espacio es una categoría fundamental de cualquier relato y, muy especialmente, de la narración audiovisual. Una imagen implica necesariamente que se debe mostrar un suceso en un contexto determinado. Y en el relato audiovisual es la sucesión espacial la que configura la temporalidad. Para Gaudreault (1995: 87 y 88): "Y dado que el fotograma es anterior a la sucesión de fotogramas, la temporalidad en el cine debe apoyarse en el espacio para llegar a inscribirse en el seno del relato. El espacio no está en el devenir más que cuando se opera el paso entre un primer fotograma (que ya es espacio) y un segundo (que, a su vez, también es ya espacio)". El espacio audiovisual configura el tiempo audiovisual desde el momento en que en un plano o en una imagen aislada (ya sea un fotograma o una imagen videográfica) ya está representado un espacio y es la sucesión de fragmentos de espacio lo que establece la temporalidad del relato audiovisual.

El espacio audiovisual está representado en cada plano por los elementos que muestra pero también por lo que sugiere e implica siempre un espacio mostrado y un espacio ausente. De hecho, sin ambos tipos de espacio no se puede entender el plano. El espacio audiovisual está compuesto por todos los elementos corpóreos y por todo el ambiente circundante. No hay que confundir el espacio audiovisual con el lugar concreto, por ejemplo un bar o una llanura, donde tiene lugar una acción. Para García Jiménez (1993) el cine (y por extensión el relato audiovisual) construye el espacio de tres formas:

1. Lo representa gracias al registro de la imagen visual.
2. lo hace sensible mediante los movimientos de cámara.
3. Lo construye mediante tres características de su discurso: fragmentación, yuxtaposición y sucesión. Estas propiedades pasan inadvertidas al espectador, que se forma la impresión de un espacio unitario.

Hay que considerar que el espacio audiovisual también es consecuencia del sonido que contribuye a su construcción. El sonido aporta indicios que colaboran en la representación del espacio narrativo.

El espacio audiovisual es un espacio concreto y perceptible, independientemente de que sea un espacio naturalista o no. Aun en el caso de determinadas manifestaciones audiovisuales como, por ejemplo, el videoclip o la publicidad que pueden llegar a mostrar

sujetos cantando ante un fondo de colores que giran de forma constante o situar un objeto ante un fondo, por ejemplo, blanco, es preciso que los elementos corpóreos tengan una forma y el fondo sea algo concreto y preciso que pueda ser percibido por el espectador. El espacio puede ser naturalista cuando se representa siguiendo la semejanza del espacio real. Obviamente, también hay un espacio no naturalista cuando no es semejante al espacio real. Un ejemplo de este último tipo de espacio aparece en la película *Dogville*.

El espacio es el conjunto de lugares donde interactúan los personajes y se desarrollan los acontecimientos y por tanto forma parte del sentido final del relato. A través del espacio se informa al espectador. El espacio audiovisual también puede ser entendido como un punto de observación desde el que los acontecimientos son transmitidos al espectador. El punto de percepción puede ser asimilado al de un personaje o no.

7.2. El plano

Ante todo, el plano implica una toma de decisión acerca del fragmento de espacio que se quiere representar y, por tanto, supone un punto de vista que configura la imagen. En una definición simple pero al mismo tiempo eficaz, Bordwell y Thompson (1995: 247) definen el montaje de la siguiente manera: "Se puede considerar al montaje como la coordinación de un plano con el siguiente". Dado que es muy habitual considerar el plano como la unidad narrativa básica tanto del registro de imágenes como del montaje, conviene realizar una aproximación a su significado. Pero hay que dejar constancia ya de que el término plano es uno de los conceptos audiovisuales más complejos de definir dado que se puede utilizar para designar cosas y actividades muy diferentes y, por tanto, tiene diversos sentidos. Para Emmanuel Siety (2004: 7): "Si queremos dar una rápida definición de 'plano', diremos simplemente que la realización de una película se compone de dos grandes operaciones: el rodaje de los planos y el montaje de los planos". Y sin embargo en cada una de las fases de producción de un relato audiovisual, el término "plano" puede ser utilizado para designar procedimientos de trabajo diferentes. Es más, en una misma fase también puede referirse a aspectos distintos. Por ejemplo, no es lo mismo durante la toma de imágenes utilizar el término "plano" para designar un plano general o un plano máster, ya que se corresponden con diferentes usos prácticos del plano.

En una primera definición se puede entender por plano un fragmento continuo de imágenes. Generalmente, el plano muestra una parte del acontecer de la historia propuesta por el relato y que se desarrolla en un universo diegético. Ahora bien, hay que tener en cuenta que no es imprescindible que sea una unidad espacio-temporal diegética, es decir, que se muestre un espacio y tiempo continuos. El plano forma parte tanto de la historia del relato (por aquello que muestra) como del discurso (por cómo lo muestra).

En el ámbito profesional se entiende que durante el rodaje o grabación, plano es el segmento de imágenes comprendido desde que comienza la grabación o filmación hasta su interrupción, es decir desde la acción al corte. Se suele utilizar el término toma para referirse, durante el rodaje o grabación, al número de veces que se registra un plano. Ahora bien, esta definición de plano no encaja siempre en el uso del mismo en la fase de montaje. Así, en el montaje, plano es toda imagen existente entre dos transiciones, coincida o no con el fragmento rodado. Por ejemplo, durante el rodaje se pueden registrar, por motivos operativos, de manera consecutiva diferentes diálogos de un mismo actor en un único plano. Después, en el montaje se puede fragmentar en diversos planos.

Por otra parte, hay que dejar claro que los planos pueden prepararse previamente a la toma de imágenes en todos sus aspectos, con toda minuciosidad, es decir, planificar el rodaje o grabación de forma exhaustiva. Por el contrario, como suele ocurrir en el género documental, se puede acudir a la toma de imágenes con una idea de lo que se quiere obtener muy clara, pero sin realizar una planificación esmerada, esperando que el acontecimiento se desarrolle autónomamente, y aquí el plano puede surgir en el momento más inesperado. Por supuesto, también hay posiciones intermedias, donde se trabaja el plano previamente al rodaje pero siempre se está abierto a cambios. El plano acaba configurándose durante la fase de toma de imágenes. Normalmente, la mayor parte de las producciones audiovisuales recurre a esta fórmula de grabación.

Hay que tener en cuenta que también el plano puede estar compuesto por imágenes procedentes de diversos orígenes como, por ejemplo, grabar en un estudio a un actor ante un fondo azul, grabar un paisaje nevado y después mezclar ambas imágenes a través de una inserción electrónica o croma-key. Además, también hay que considerar que el plano así obtenido puede producir tanto la ilusión de un espacio único y homogéneo como, por el contrario, ocasionar la sensación de diversos espacios mezclados dentro de la unidad del plano. Más adelante se volverá a incidir sobre la cuestión de este tipo de planos: los planos compuestos.

El plano debe ser considerado como una unidad espacio-temporal. Al respecto señala Lotman (1979: 36): "El plano como unidad discreta tiene un sentido doble: introduce la discontinuidad, la segmentación y la medida en el espacio y en el tiempo cinematográfico. Pero como ambos conceptos, el espacio y el tiempo, se miden en el filme con una misma unidad (el plano) resultan mutuamente intercambiables". Por lo tanto, el plano es un portador de información, ya que permite mostrar un espacio concreto desde un punto de vista particular y durante un tiempo concreto, lo que determina su legibilidad.

Por lo expuesto, el término "plano" se puede utilizar para referirse a cosas muy diferentes y es muy conveniente exponer las diferentes nociones que implican los distintos significados que puede tener el mismo. Las grandes divisiones del plano en

grupos son:

- Planos simples o compuestos
- Escalaridad
- Procedimiento de trabajo
- Altura, angulación y nivel de cámara
- Ángulo de toma respecto al sujeto
- Ángulo y uso del objetivo
- Planos estáticos o móviles
- Planos objetivos y subjetivos
- Planos diegéticos y no diegéticos
- Duración temporal

A continuación, se va a desarrollar cada uno de los grandes grupos en que puede dividirse el término "plano".

7.2.1. Planos simples o compuestos

Un plano simple es aquel cuya imagen resultante se obtiene a través de una acción única en el rodaje o grabación, al margen de los ajustes básicos que se puedan realizar durante el montaje.

Por el contrario, un plano compuesto es aquel cuya imagen resultante o final es la consecuencia de la unión de dos o más fuentes de imagen, ya sea de forma simultánea o sucesiva. Hay una nueva fuente de imagen cuando se produce cualquier variación sobre una primera imagen original. Por ejemplo, se rueda un plano situando en primer término y perfectamente iluminado a un actor mientras que el fondo se encuentra oscuro. Se acaba de obtener una primera imagen original sobre el negativo. A continuación se rebobina la película, el actor se marcha, se deja oscuro el primer término y se ilumina el fondo para volver a rodar y que la imagen final sea el resultado de estos dos procesos de filmación. Esto hay que considerarlo como un plano compuesto. Por supuesto, se está entendiendo el plano como una unidad de montaje (es decir, toda imagen existente entre dos transiciones) que el espectador percibe como un todo indivisible, es decir, como un

solo plano. Así, se puede elaborar un plano compuesto insertando imágenes procedentes de distintas fuentes en un mismo segmento del plano (en esta situación hay mezcla simultánea de diversas fuentes de imagen) como es el caso típico de una llave de color, o bien unir de forma consecutiva distintas fuentes de imagen de manera que produzcan la impresión de una unidad y, por tanto, sean percibidas por el espectador como un solo plano.

Los momentos básicos de la producción audiovisual donde se puede obtener un plano compuesto son los siguientes:

- Mediante procedimientos realizados durante la toma de imágenes, como sobreimpresiones o proyecciones. Hay que tener en cuenta que la realización de los planos compuestos en la toma de imágenes suele requerir una preparación previa muy cuidadosa, y en ocasiones disponer de diversas fuentes de imágenes que se mezclan en el rodaje o grabación para conseguir en ese preciso momento el plano compuesto.
- A través de efectos de posproducción. Por ejemplo insertando una máscara a través de un generador de efectos digital para dar la impresión de que a un personaje lo están observando a través de una cámara de fotos.
- Utilizando técnicas mixtas, esto es, mezclando efectos realizados durante la toma de imágenes y la posproducción. Muchos de los efectos digitales que se utilizan en las producciones audiovisuales necesitan un rodaje o grabación especial para posteriormente transformar la imagen del plano utilizando métodos informáticos.

Tanto con los planos compuestos como con los planos simples se puede manipular el espacio y el tiempo diegético. Ha sido frecuente considerar el plano como una unidad espacio-temporal diegética. Sin embargo, en un mismo plano podemos encontrarnos con distintas temporalidades diegéticas y distintos espacios diegéticos, como es el caso, comentado con mayor extensión en el capítulo dedicado al tiempo, del filme de Angelopoulos *La mirada de Ulises*. En un mismo plano se muestra a Yannakis intentando hacer una fotografía y al narrador que lo cuenta y que se encuentra en un tiempo diegético posterior. Al final, hay que volver a retomar la consideración de plano como todo aquel fragmento de imagen (en sentido global) existente entre dos puntos de transición, independientemente de que pueda tener un sentido por sí mismo (autónomo) o no, o de si es una unidad espacio-temporal diegética o no.

7.2.2. Escalaridad

Tradicionalmente, la clasificación de los planos según la esclaridad ha sido la más

habitual. De hecho, la planificación del guión se basa en buena medida en el tamaño de la imagen junto con la función del plano. Siempre que se hace una clasificación según el tamaño de los objetos que se muestran, hace falta una referencia. En el caso de los planos, esta referencia es el tamaño del ser humano. Lógicamente, el tamaño de la imagen está condicionado, entre otros factores, por la distancia sugerida a la que se muestran los elementos presentes en plano. Hay que considerar que, dependiendo del tipo de óptica utilizada para la captación de la imagen, la forma y las distancias relativas entre los elementos en imagen variarán, tal como se verá cuando se expliquen las características de los objetivos fotográficos.

Se pueden establecer tres grandes grupos de planos: largos, medios y cortos. Los planos largos abarcan la totalidad de la figura humana y en los más amplios apenas se puede distinguir la figura humana aislada porque forman parte del todo. Son planos donde tiene una gran importancia el contexto, ubican al espectador y muestran mucho espacio. Cumplen una función principalmente descriptiva. Los planos medios son todos aquellos que muestran aproximadamente desde el cuerpo entero hasta la mitad del cuerpo humano. Son planos que tienen una función tanto descriptiva como expresiva. Los planos cortos son aquellos que muestran zonas del cuerpo humano, especialmente el rostro, pero también detalles concretos como unas manos o unos labios. Cumplen una función básicamente expresiva. Tanto en los medios como en los cortos es frecuente dejar "aire" por encima del sujeto, es decir, un poco de espacio entre la cabeza y el final del plano por arriba, excepto en los planos muy cortos. Igualmente, es habitual dejar "aire" en dirección a la mirada del sujeto. En todo caso, conviene realizar dos observaciones: en primer lugar, aunque la referencia usada es la escala del cuerpo humano, como ya se ha indicado, se puede señalar el tamaño de cualquier otro objeto filmado o grabado. Por ejemplo, indicar plano detalle de una bombilla. En segundo lugar, es importante tener en cuenta que en la práctica profesional no es determinante para la consideración del plano si se corta al actor unos centímetros por encima o por debajo. Lo importante es que supone un sistema de referencia que permite guiar la actividad profesional y que todos los que intervienen en la toma de imágenes tengan una idea precisa de lo que se va a registrar y que posteriormente verá el espectador.

Los tipos de planos básicos según la escalaridad son los siguientes, y se indica entre paréntesis la abreviatura que comúnmente se utiliza para designarlos:

- Planos largos. Muestran amplios espacios y, por tanto, suelen ser muy descriptivos. Sirven como referencia para mostrar el espacio donde se produce un acontecimiento determinado y contextualizar a los personajes.
- Plano General Largo (PGL). Es el plano que muestra una mayor cantidad de espacio, de forma tal que la figura humana aislada no se percibe. Su función

principal es mostrar en toda su amplitud el espacio donde tiene lugar un acontecimiento. Es muy común que sean tomas a vista de pájaro y que muestren una ciudad o un paisaje. También hay que tener en cuenta el efecto espectacular que producen. Hay géneros en que estos planos suelen aparecer con más frecuencia, como el documental o el western. Al plano general largo también se le denomina Gran Plano General (GPG).

- Plano General (PG). Se muestra un espacio amplio donde ya se percibe la figura humana, pero no se la diferencia todavía, es decir, no se la reconoce como un personaje concreto. En este plano domina el escenario, tiene una clara función referencial y permite ubicar al espectador. Por estas características, el PG es un tipo de plano muy utilizado como plano de situación.
- Plano Conjunto (PC). En este plano se pueden mostrar diversos personajes a los que se puede reconocer. Hay espacio por encima y por debajo del sujeto. Es un tipo de plano muy adecuado para mostrar secuencias de acción ya que se centra más en la relación entre los personajes y en las acciones que éstos protagonizan.
- Plano Entero (PE). Muestra uno o más personajes en su totalidad, desde la cabeza (dejando habitualmente algo de aire) hasta los pies. El plano entero es el de la figura humana por excelencia ya que la convierte en el elemento clave del mismo, demandando toda la atención. Todavía está contextualizado el cuerpo humano, pero el ambiente ya es claramente un elemento secundario. Hay toda una serie de géneros donde se utiliza el plano entero con una finalidad claramente espectacular como es el caso del musical.
- Planos medios. En estos planos las acciones se pueden mostrar tanto de forma contextualizada como en detalle. Son muy adecuados para mostrar relaciones entre personajes, ya que los presentan en el escenario al mismo tiempo que se puede observar sus reacciones. Los planos medios cumplen una función narrativa muy precisa: desarrollar los elementos dramáticos de una secuencia a partir de los gestos, las miradas y las conversaciones entre los personajes
- Plano Americano (PA). Este plano muestra a los personajes cortados por las rodillas. Por supuesto, se puede cortar algo por encima o por debajo. Permite exhibir acciones y, al mismo tiempo, mostrar la gestualidad de los personajes que las realizan porque en este tipo de plano se observan con bastante nitidez los rasgos del rostro. A este plano también se le denomina tres cuartos (P3/4) porque muestra aproximadamente las tres cuartas partes de la figura humana.
- Plano Medio (PM). Muestra al personaje desde la cintura hasta la cabeza. Las

expresiones del personaje ya resultan muy claras y se pueden percibir con claridad. En ocasiones se denomina Plano Medio Largo (PML) cuando el personaje es cortado por debajo de la cintura y por encima de las rodillas y Plano Medio Corto (PMC) cuando el personaje es cortado a la altura del pecho.

- Planos cortos. Este tipo de planos muestran la expresión de los personajes y sus reacciones. Son los más intimistas y en ellos predomina la función expresiva. Por otra parte, son planos que tienden a descontextualizar la imagen que muestran.

- Primer Plano (PP). Muestra al personaje desde los hombros hasta la cabeza. Es, posiblemente, el plano más adecuado y natural para expresar la gesticulación de los personajes y, por tanto, su función narrativa fundamental es mostrar la expresividad del rostro y las características psicológicas de los personajes.

- Primerísimo Primer Plano (PPP). Muestra la cabeza de un personaje. Las expresiones del rostro tienen una gran importancia, dado su tamaño.

- Plano Detalle (PD). Muestra un aspecto determinado del rostro, un objeto o un fragmento concreto del espacio. Lo que enseña tiene un alto grado de descontextualización. Solamente se puede integrar en el espacio por los planos anteriores o posteriores. Su función narrativa es doble, por una parte descomponer el espacio y mostrar un aspecto concreto de algo que previamente ha sido mostrado en un plano más amplio o que posteriormente será mostrado y, por otra parte también se utiliza para destacar un elemento y cargarlo de significado.

Hay que considerar que en multitud de ocasiones los planos muestran diversos objetos en profundidad espacial, con lo que nos encontramos con distintas escalas. La mayor parte de los planos no muestran un tamaño exacto, sino que mezclan imágenes de distinto tamaño en un mismo plano, especialmente en las tomas largas. Por ejemplo, se puede mostrar en un mismo plano un primer término donde se observa medio cuerpo de un personaje y un fondo donde se observa un personaje entero con suficiente aire por arriba y por abajo para que se aprecie con claridad el decorado. Obviamente, no es un plano medio, sino un plano conjunto. En la película *El tercer hombre*, hay un ejemplo muy convincente para entender esta cuestión. Se muestra un plano general de la ciudad y en primer término unas manos que surgen de una alcantarilla. El plano es general, aunque se observe un plano detalle de unas manos. Por otra parte, es muy importante el formato de registro, ya que configura la forma de la imagen y, por tanto, el espacio que se mostrará y cómo será mostrado. El formato hace referencia a dos aspectos fundamentales: la relación de aspecto y las dimensiones físicas de la película o soporte. Por lo que respecta a las dimensiones físicas, o formato de la película, se toma en

consideración la anchura de la película y se mide en milímetros. En cine, el formato más utilizado profesionalmente es el de 35 milímetros. Al formato de la película también se le denomina "paso". La relación de aspecto o formato de pantalla determina la relación entre la anchura y la altura de la imagen y, por tanto, condicionará el encuadre. El formato académico tiene una relación de 1,33:1. Esto quiere decir que la proporción de la imagen es de 1,33 de ancho por 1 de alto lo que impone un formato rectangular. Las pantallas de televisión estándar también tienen una relación de aspecto de aproximadamente 1,33:1. Obviamente, en cine no se tiene necesariamente que utilizar el formato académico. De hecho, en la actualidad suelen predominar los denominados formatos de pantalla ancha como el 1,85:1 o el 1,66:1. Estos formatos determinan una imagen mucho más rectangular que el formato académico. Hay que tener en cuenta que cuanto más anchura, habrá más espacio por los lados. La televisión digital también está imponiendo un formato más ancho: 16:9, es decir una proporción de 16 de ancho por 9 de alto. Estos formatos mucho más anchos que el académico se denominan "formatos panorámicos".

En el inicio de la película *Centauros del desierto*, dirigida por John Ford en el año 1956, aparece un excelente ejemplo de la utilización de planos que muestran sujetos en diferente escala, así como de la utilización de la planificación para marcar las líneas narrativas fundamentales. Después de los títulos de crédito, hay un fundido a negro y a continuación se abre de negro a la imagen de un rótulo: TEXAS 1868. Nuevo fundido a negro y a partir de aquí se sucede la siguiente lista de planos:

1. Imagen en negro. Una mujer abre una puerta que permite a un tiempo que entre la luz y se observe el inmenso espacio de la llanura estadounidense de Monument Valley. La mujer está en un contraluz tan acusado que solamente se percibe su silueta negra. Se apoya en el marco de la puerta y mira al horizonte. La mujer es mostrada en un plano medio largo (el plano se corta un poco por debajo de la cintura) con aire por arriba. Pero no es en sentido estricto un plano medio dado que el fondo que se muestra es enorme. La cámara inicia un desplazamiento hacia la puerta e inmediatamente es la mujer la que comienza a desplazarse hacia su derecha. De esta forma, cámara y mujer salen al exterior de la cabaña. La mujer se detiene en el porche y apoya su mano derecha en una viga de madera. Sigue siendo mostrada en un plano medio muy largo con mucho aire por arriba. Al fondo aparece la enormidad y la grandeza de la llanura. En los extremos del plano hay dos elevaciones montañosas. Por la derecha, en un segundo plano espacial, apenas se percibe la figura de un jinete que avanza. Este plano de inicio hay que calificarlo de plano general largo, dado el enorme espacio que muestra. Si el jinete, por ejemplo, estuviera más al fondo sería imposible verlo. Es un encuadre conativo, emplazado desde detrás del personaje, que muestra lo que la mujer observa.

2. Corte a plano medio de la mujer. Ella mira hacia la izquierda por lo que se deja más aire hacia ese lado, dado que canónicamente se considera que hay que dejar más aire hacia el lado donde se dirige la mirada de un personaje. Dado el formato utilizado, Vistavisión, hay bastante espacio por los lados.
3. Plano general. Se observa al jinete que avanza. Se percibe claramente su figura pero no se le distingue como personaje concreto.
4. Corte a un plano que muestra a la mujer cortada por la cintura (es decir, en teórico plano medio) pero con mucho aire por arriba, aire necesario para poder encuadrar correctamente al otro personaje que aparece inmediatamente en campo: un hombre que entra por la izquierda, se detiene junto a la mujer unos instantes en un plano medio largo, se desplaza a la derecha y finalmente avanza hasta quedar en un plano medio muy corto, tan corto que casi podría considerarse un primer plano.
5. Plano conjunto, desde un lateral, del porche de la cabaña. En campo están el hombre en el extremo izquierdo del plano sobre la llanura, la mujer, una niña, a la que sigue un perro, casi en el centro del plano desplazándose hacia un segundo término espacial y centrando la atención, y una joven en el extremo derecho del plano que realiza un pequeño movimiento. A continuación, un chico adolescente entra en primer término por la derecha del plano. Se muestra en plano americano. Este plano es un plano conjunto por lo que muestra, pero si no estuviera la cabaña podría tener otra consideración. El tipo de plano según el tamaño de lo que muestra está condicionado, como es el caso de este ejemplo, por la disposición final de todos los elementos presentes en el mismo y por la forma en que son mostrados, incluyendo el espacio donde se sitúan. La familia está a la espera, sale al porche para recibir al viajero.
6. Plano entero de la niña, con una muñeca en sus brazos, y del perro. Que, de pronto, se muestre un plano de la niña aislada de su familia es significativo, ya que destaca la importancia que dentro de pronto tendrá la niña o, mejor dicho, lo que le va a ocurrir: será secuestrada por los indios. La muñeca será un elemento decisivo porque será una especie de objeto sustituto en manos de los hombres que intentarán rescatarla: Ethan y Martin.
7. Plano general del jinete que llega al exterior de la cabaña. El fondo que se muestra sigue siendo muy amplio. El hombre de la cabaña aparece por la izquierda de campo en plano medio tomado desde su espalda. El jinete desmonta. A él y al caballo se les observa en su totalidad.

8. Plano medio del adolescente en primer término a la derecha y en segundo término, casi en el centro del plano, la joven que exclama: "Sí, es el tío Ethan".
9. Plano general como el plano número 8. El jinete (Ethan) se aproxima al hombre y ambos se estrechan las manos. Al aproximarse, Ethan queda en un plano medio.
10. Plano conjunto de los personajes. La posición de cámara se corresponde con el contraplano del plano anterior. En primer término Ethan y el hombre. En un segundo término, también fuera del porche, la mujer. Finalmente, los muchachos en el porche en un tercer término. En este plano se muestra como fondo la parte delantera de la cabaña con algo de aire por arriba que permite observar el cielo y un pedazo de una elevación montañosa.
11. Plano medio de la mujer y de Ethan. Se deja más aire por encima de la mujer para poder componer el plano. La mujer le dice: "Bienvenido Ethan" e Ethan le besa en la frente. La mujer sube los escalones del porche sin apartar la mirada de Ethan (y, por tanto, mostrando su rostro en tres cuartos a cámara) y queda entre un plano americano muy largo o un plano entero sin que se muestren los pies. Ethan queda en plano americano de espaldas.
12. Plano conjunto como el número 10. Los personajes entran en la cabaña.

En este ejemplo se puede observar cómo se modifica permanentemente la escalaridad de los planos a partir tanto del movimiento de cámara como de los personajes. En los planos amplios, la escalaridad suele modificarse de forma constante. Por tanto, el tamaño suele ser una referencia para marcar la posición inicial de los personajes en el plano. Es la intensidad dramática la que debe condicionar la adecuada utilización de la escalaridad.

7.2.3. Según el procedimiento de trabajo

También es imprescindible considerar los planos a partir de las aplicaciones operativas que pueden desarrollar. Estas funciones se desarrollan tanto en la toma de imágenes como durante la fase de montaje propiamente dicha. A continuación se exponen los distintos tipos de planos a partir de su utilidad en un proceso de producción.

A) Plano máster y planos de cobertura

Lo primero que hay que tener en cuenta es que el plano máster y los planos de cobertura constituyen un sistema de trabajo, forman una unidad. Por plano máster se puede entender: Aquel plano que registra de forma continuada una acción, generalmente en su totalidad y en un plano amplio, y que en el montaje es fragmentado para intercalar

otros planos que muestran el desarrollo de la misma acción.

Normalmente, el plano máster es un plano amplio mientras que los planos que se intercalan son más cortos. Estos últimos son los planos de cobertura. Por tanto, por plano de cobertura se puede entender aquel plano que muestra la acción o una parte de la acción previamente registrada en un plano máster, ofreciendo variaciones sobre la imagen del plano máster, ya sea de tamaño, posición de cámara, ángulo de toma, etc.

Es muy interesante el siguiente comentario del director de cine Sidney Lumet (1999: 157 y 158):

[...] Ciertas reglas, no solo de edición, sino de cómo rodar las películas fueron establecidas por el departamento de montaje. Por ejemplo, todas las escenas tenían que ser "cubiertas". Esto implicaba que una escena debía rodarse necesariamente del siguiente modo: un plano master general, usualmente con la cámara estática, de toda la escena; un plano medio de la misma escena; un plano de ella con él en escorzo a la altura del hombro (la escena entera); un plano de él con ella en escorzo a la altura del hombro (la escena entera); un plano de ella sola; un plano de él solo; un primer plano de ella; un primer plano de él. De este modo podía eliminarse cualquier frase o reacción que se consideraran inoportunas.

El procedimiento de máster y cobertura se puede realizar utilizando la técnica monocámara o multicámara. Habitualmente, en la producción cinematográfica pre domina el sistema monocámara. Las ventajas de utilizar el sistema de trabajo basado en plano máster y planos de cobertura son:

- Poder ofrecer distintos puntos de vista de una misma acción que se pueden combinar para ofrecer una mayor variedad visual;
- al tiempo que queda "cubierta" dicha acción de forma que se pueden solucionar la mayor parte de los problemas de continuidad a través del plano máster.

Pero la utilización de este procedimiento de trabajo también plantea algunas desventajas o inconvenientes:

- Dificil improvisación. Hay que tener en cuenta que se debe mantener la coherencia entre los planos de cobertura y el plano máster, por tanto introducir modificaciones sobre la planificación original, por ejemplo añadir en un plano de cobertura un movimiento de cámara, puede hacer ese plano inservible por no tener continuidad aceptable con el plano máster.
- Interpretación de los actores constreñida. Los matices interpretativos de los actores

deben resultar coherentes entre el plano máster y los planos de cobertura, aunque el máster y la cobertura se registren en momentos diferentes o incluso en días distintos.

- Normalmente, se requieren más ensayos, ya que todos los movimientos y acciones, tanto de cámara como de los actores, deben estar perfectamente organizados para que el registro de imágenes pueda efectuarse adecuadamente.
- Exquisito cuidado con la colocación del atrezzo para que no exista discontinuidad entre el plano máster y los planos de cobertura.
- Se puede caer en planos repetitivos tipo "ping-pong", es decir, partir del plano máster y después limitarse a realizar un montaje de plano y contraplano con los planos de cobertura.

Para tener en cuenta la importancia de este procedimiento de trabajo, hay que señalar que el concepto de plano máster y planos de cobertura también se aplica a la realización multicámara de programas audiovisuales en directo. Como ejemplo básico, se puede señalar la planificación de un acontecimiento (evento deportivo, espectáculo teatral, actuación musical, etc.) en directo con tres cámaras. Una de las cámaras toma el plano máster y muestra el acontecimiento en un plano largo. Los planos de cobertura son tomados por las otras cámaras que ofrecen imágenes más concretas del acontecimiento y desde otros puntos de vista. Durante toda la realización, el plano máster funciona como referencia general para intercalar los planos de cobertura y como recurso ante cualquier problema.

B) Plano recurso

Tiene dos acepciones:

1. Aquel plano que se registra con la finalidad de solucionar un error manifiesto de rodaje o grabación. En este caso, el registro del plano recurso está motivado por el fallo cometido en la toma de imágenes y su función es muy clara: enmendarlo.
2. Aquel plano que se registra en un momento dado para que posteriormente pueda ser utilizado, si es necesario o conveniente, durante el montaje. La adecuada toma de imágenes no se puede limitar a registrar los planos previstos en el guión. Es necesario tomar planos recurso. Este tipo de planos también se denominan planos o tomas de protección. Su función puede ser tanto la solución de errores (hay que tener en cuenta que muchos errores que se cometen resultan inapreciables en la toma de imágenes y solamente se detectan cuando se visiona el material en

buenas condiciones) como ofrecer la posibilidad de mejorar el montaje ofreciendo una mayor variedad visual.

Las técnicas de registro condicionan sustancialmente la cantidad y variedad de planos recursos que hay que tomar. Una técnica habitual de rodaje y montaje consiste en rodar una secuencia utilizando planos largos, o incluso planos secuencia. Normalmente, un plano no "sale bien" a la primera y se suelen realizar varias tomas. En ocasiones, un plano largo o un plano secuencia es muy bueno, pero tiene algún defecto o error en una parte. Si es complicado de rodar, una alternativa a tener que repetir el plano es el rodaje de un plano recurso o tomas de protección. De esta manera, la toma de protección se inserta en el momento del error y se soluciona el problema. También podemos rodar varias tomas de un plano largo. En algunas ocasiones, cada toma puede tener una parte notablemente mejor. Podemos aprovechar lo mejor de cada toma intercalando una toma de protección entre ellas. Hay que insistir en que este tipo de planos recurso o tomas de protección se realizan sin necesidad de haber observado durante el rodaje un error, pues su función es también permitir mayores posibilidades durante el montaje.

Los principales tipos de planos recurso son:

- Planos que muestran a personajes no incluidos en la toma del plano principal, que escuchan o miran. La función de estos planos es mostrar las reacciones de aquellos personajes que están presenciando la acción. Estos planos pueden ser intercalados con gran facilidad sobre la acción fundamental para solventar un problema de continuidad, ya que lo que muestran no está incluido en el plano principal.
- Planos que muestran a personajes que no forman parte de la acción principal, aunque aparezcan en la toma del plano principal.
- Planos, normalmente planos detalle, de objetos para poder utilizarlos en el momento que se ha producido un error o para ofrecer mayor diversidad de imágenes.

C) Planos de situación, acción y detalle

En general se puede considerar que, ante el registro de un acontecimiento determinado, hay que establecer una serie de planos que permitan mostrar el acontecimiento de forma que se pueda ubicar en un espacio concreto, que se pueda observar de forma nítida la acción que se realiza y, por último, que se ofrezcan detalles significativos de dicha acción. Así pues, en general, tendremos planos de situación, planos de acción y planos de detalle o inserto:

- El plano de situación es aquel que se utiliza habitualmente para mostrar el comienzo de una acción y permite observar las características fundamentales del espacio diegético donde se va a desarrollar dicha acción. Una de las funciones principales del plano de situación es ubicar al espectador. Igualmente, relaciona el personaje con el escenario en el que se produce la acción.
- Los planos de acción muestran el desarrollo del acontecimiento de forma concreta. También expone la forma en que se relacionan los personajes.
- El plano de detalle o inserto ofrece una visión más próxima de aspectos precisos de la acción que se lleva a cabo, destacando aquellos aspectos que requieren ser especialmente subrayados.

Por supuesto, depende tanto del tipo de programa o relato audiovisual como de las intenciones del autor el que se tomen planos que cumplan estas funciones. El fundamento de mostrar planos de situación, acción y detalle de un acontecimiento es intentar representarlo de la "mejor manera posible", de permitir que el espectador lo capte en su totalidad, aunque no sea imprescindible para la comprensión del espacio diegético. Es muy interesante la concepción del director Alfred Hitchcock sobre el uso sistemático del plano de situación (Truffaut, 1984: 189 y 190):

El otro día rodaba un espectáculo de una hora para la televisión y se veía a un hombre que entraba en una comisaría para entregarse como prisionero. Al principio de la escena, filmé al hombre en un plano muy cercano, entrando, la puerta que se vuelve a cerrar, se dirige hacia un despacho, pero no mostraba todo el decorado. Me preguntaron: "¿No quiere mostrar el conjunto de la comisaría para que las gentes sepan que estamos en una comisaría?". Y yo contesté: "¿Por qué? Tenemos al sargento de policía que tiene tres galones en el brazo y que se encuentra en la imagen, lo que basta para dar la idea de que estamos en una comisaría. El plano general podrá ser muy útil en un momento dramático, ¿por qué malgastarlo?".

Efectivamente, en muchas ocasiones la lógica del relato y unas imágenes representativas son más que suficiente para ubicar al espectador sin ninguna necesidad de utilizar un plano de situación, sin necesidad de construir el espacio de lo general a lo particular. Para Hitchcock, el tamaño del plano y su función deben estar determinados por el efecto emocional que se pretenda provocar en el espectador. Pero con la no utilización de planos de situación también se puede conseguir el efecto contrario: conseguir que el espectador crea que se le muestra un espacio diegético determinado para después "desengañarlo" y mostrarle un espacio diegético diferente al que había supuesto.

D) Plano y contraplano

A todo punto de vista le corresponde otro punto de vista diametralmente contrapuesto. Por tanto, a todo plano le corresponde un contraplano, que viene a ser la parte opuesta a la imagen mostrada en el primer plano, tal y como se expone en la figura 7.1.

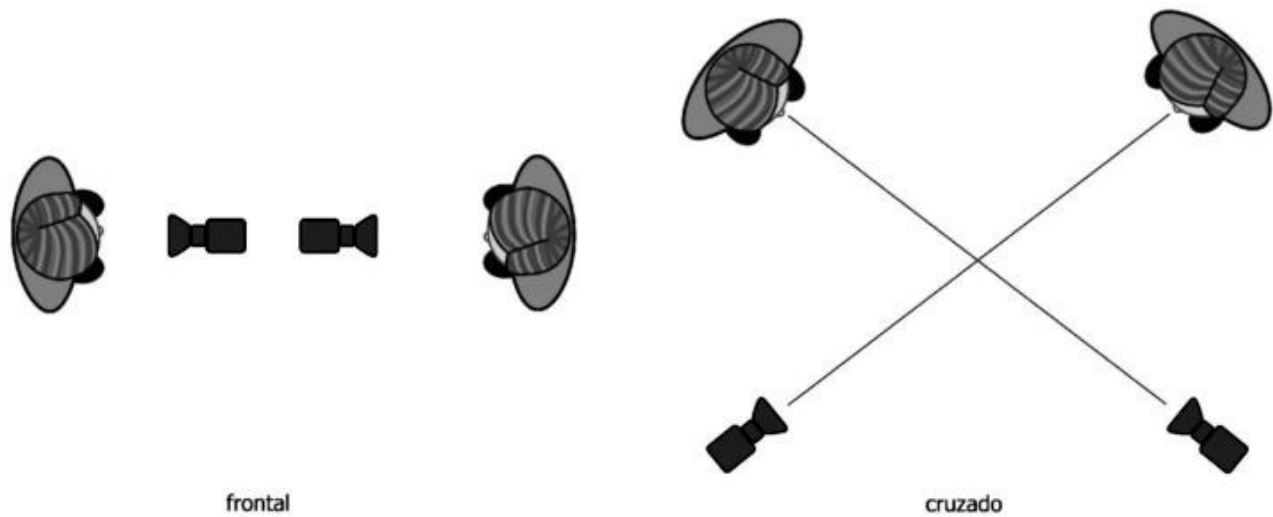


Figura 7.1. Figura plano-contraplano.

En su formulación clásica, el sistema plano-contraplano implica el uso de dos planos que muestran sucesivamente partes opuestas de un mismo espacio diegético. En su formulación clásica, el plano-contraplano se construye a partir del tiro de cámaras cruzado. Por consiguiente, utilizar el procedimiento plano-contraplano para exhibir una acción cualquiera implica construir un segmento del relato a través de planos que muestran de forma alternativa un fragmento del espacio diegético y su contrapuesto, estableciendo un vínculo entre ellos. Se entiende que hay un único espacio. Es decir, se apela a la lógica espacial: un mismo espacio es mostrado de forma consecutiva. Hay que tener en cuenta que es un sistema de trabajo perfectamente coherente y que el espectador suele reconocerlo sin ningún problema, incluso cuando no hay planos de situación. Esto es especialmente obvio en el caso del plano-contraplano establecido a partir del eje de miradas de los personajes. Como conclusión, se puede señalar que el procedimiento de trabajo basado en el plano-contraplano es muy apropiado para exponer cómo interactúan los personajes entre ellos o para mostrar a un personaje que mira y aquello que observa. Un ejemplo de relato audiovisual basado en este último punto se encuentra con una claridad meridiana en la película *La ventana indiscreta*, dirigida por Hitchcock en 1954, donde se lleva prácticamente a sus últimos extremos la concepción de que un relato se puede construir a partir de la relación entre espacios que establece el plano-contraplano.

En la técnica del plano-contraplano tienen mucha importancia los planos de acción y reacción. Un plano de reacción es aquel que muestra la repercusión que tienen en un personaje las acciones y palabras de otro personaje o personajes. Es frecuente utilizar el fuera de campo sonoro en este procedimiento. Por ejemplo, en una conversación entre dos personajes, si el personaje A comienza a decir algo que tiene una especial relevancia para el personaje B, se puede comenzar con un plano que muestra al personaje A iniciando su parlamento, para cambiar al plano del personaje B, que escucha lo que dice A. En este plano, el espectador observa al personaje B (y su reacción) y al mismo tiempo oye en fuera de campo las palabras que pronuncia A.

Es usual que el método de trabajo de plano máster y cobertura acabe convirtiéndose en el montaje en un sistema de plano-contraplano con la presencia del plano de situación (que sería la parte utilizada del plano máster). Como se puede comprobar en este ejemplo, los distintos procedimientos de trabajo están estrechamente relacionados entre sí.

E) Planos con registro solapado

Uno de los procedimientos más usados para facilitar en el montaje la tarea de mantener la continuidad entre planos consecutivos que muestran una misma acción consiste en filmar o grabar al principio y al final de cada plano más imágenes de las que realmente se necesitan para empalmar un plano con otro. De esta forma se consigue, en primer lugar, que el final del plano con el que comienza a mostrarse una acción sea "largo", es decir, que se toman algunas imágenes más de las estrictamente necesarias. Y en segundo lugar, que una pequeña parte de la acción con la que finaliza el primer plano se repite en la filmación o grabación del siguiente plano. Esto facilitará considerablemente el objetivo de mantener la continuidad en la transición entre ambos planos, especialmente si el enlace se produce cuando se desarrolla una acción compleja. Obviamente, si al segundo plano siguiera un tercer plano de la misma acción volvería a repetirse el procedimiento, y así sucesivamente. Ahora bien, en el montaje no tiene por qué repetirse el proceso. Más bien al contrario, se suele suprimir una pequeñísima parte de la acción, que resulta prácticamente imperceptible para el público pero que facilita la continuidad. Hay que tener en cuenta que estos casos se producen especialmente cuando es una acción dinámica, como en el caso de los desplazamientos de los personajes o cuando combaten entre ellos. La idea básica del procedimiento es que el enlace entre los planos tenga lugar en el punto justo de la acción que se muestra, y para facilitar la continuidad es muy adecuado disponer de imágenes repetidas en el principio y final de planos sucesivos. El registro solapado ha sido uno de los procedimientos más significativos para la construcción de la continuidad narrativa, sin duda alguna uno de los ejes del relato audiovisual que trasciende el modelo clásico.

7.2.4. Según la altura, angulación y nivel de cámara

La altura de cámara normal está establecida aproximadamente a la altura del pecho de los personajes para que pueda corresponder con la mirada de un hipotético observador que se encuentre de pie y tenga una altura media. Pero esto es solamente para los planos medios o enteros y cuando el sujeto se encuentre de pie. Tal y como indica Mascelli (1998: 40): "Sin embargo, es importante filmar los primeros planos de una persona desde el nivel de la vista del sujeto, tanto de pie como sentado, para que el público vea a la persona a la altura de sus ojos. Así pues, cuando pasamos de un plano medio a un primer plano es necesario ajustar la altura de la cámara al sujeto filmado". En todos aquellos relatos audiovisuales donde prevalece la continuidad, la mirada de los personajes es fundamental para establecer la altura adecuada de la cámara. Pero la utilización de tomas bajas o altas ayuda tanto a la exposición de acciones como a enfatizar situaciones.

La angulación de la cámara es uno de los elementos narrativos con una connotación más precisa y determinada. Según la angulación de cámara podemos hablar de planos de ángulo normal, ángulo alto o picado y ángulo bajo o contrapicado. El ángulo de nivel normal se obtiene cuando la base de la cámara (y del objetivo) es paralela al suelo y presenta, aproximadamente, un ángulo recto. Cuando la cámara está inclinada, con respecto a su eje horizontal, hacia abajo y, por tanto, situada por encima del sujeto que filma se produce el picado y cuando está inclinada hacia arriba y, por tanto, colocada por debajo nos encontramos con el contrapicado. Pero no hay que confundir altura de cámara y angulación, tal y como señala Mascelli (1998: 41, 42 y 45):

Un ángulo alto no quiere decir necesariamente que la cámara ha sido colocada a gran altura. En realidad, se puede situar la cámara por debajo del nivel visual del operador, para picar sobre un pequeño objeto. Aún así se está filmando desde un ángulo alto [...]. Un ángulo bajo no significa necesariamente una visión de gusano del escenario o la acción. Ni implica que la cámara esté colocada por debajo del nivel visual del operador. Se puede hacer un plano de ángulo bajo de un insecto, un edificio o un bebé. En algunos casos puede ser necesario colocar a un intérprete o un objeto en un pedestal para hacer posible que el sujeto aparezca más alto en relación con la cámara. Se puede situar la cámara en un agujero o debajo de un suelo falso, para conseguir la suficiente distancia focal en relación con el sujeto.

El picado y el contrapicado son los dos tipos de ángulo de cámara que tienen una mayor trascendencia por sí mismos. Cuando se utilizan suele ser para expresar algún tipo de idea. Pero al mismo tiempo, son dos tipos de angulación de cámara que presentan de forma forzada aquello que muestran, es decir, de una manera que muy poco tiene que ver con nuestra visión. Así, cuando nosotros miramos hacia abajo, la imagen visual que obtenemos es muy distinta a la que se puede obtener cuando colocamos la cámara hacia

abajo. Marcel Martin (1996: 47) señala:

El contrapicado (el individuo es fotografiado de abajo hacia arriba: el objetivo está por debajo del nivel normal de la mirada) suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta a las personas y tiende a magnificarlas destacándolas en el cielo hasta aureolarlas con una nube [...]. El picado (toma de arriba hacia abajo) tiende a empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente bajándolo al nivel del suelo, y a hacer de él un objeto envasado en un determinismo invencible y juguete de la fatalidad.

La asociación de los diversos procedimientos en la realización de una producción audiovisual los hace mucho más útiles y expresivos. Así, resaltar a un personaje en primer término (figura), mostrándolo en contrapicado, frente a un segundo término en picado, cosa bastante común por lo demás, conduce a privilegiar más todavía su posición. Pero no siempre que se utiliza un picado o un contrapicado aparecen las connotaciones señaladas. Se puede utilizar un picado o un contrapicado y expresar algo distinto, dependiendo de la situación que se desarrolla, o, simplemente, tener una función de "estilo". Por ejemplo, en Ciudadano Kane se utiliza de manera sistemática el contrapicado para permitir mostrar a los personajes con mayor profundidad y que se observen los techos, algo muy poco usual.

Igualmente, la importancia y el sentido de un picado o contrapicado vienen determinados en gran medida por el tipo de plano que se utiliza. Se puede señalar, como norma general, que cuanto mayor sea el plano, menor será la incidencia de un picado o contrapicado y viceversa. Tal y como señala Mitry (1978: volumen 1, 170): "Es evidente que la incidencia angular es tanto más sensible cuanto más cercano es el plano. Un picado sobre un plano general largo (como ver desde lo alto de una colina una batalla que se desarrolla a lo lejos en el valle) es menos sensible que un picado sobre un plano medio (ver, a los pies, por ejemplo, al perro durmiendo)".

Por lo que respecta al nivel o inclinación de la cámara, hay que señalar que la posición habitual de la cámara es en paralelo a la línea del suelo, de forma tal que los elementos presentes en campo se muestran en vertical, formando un ángulo recto con respecto a la parte inferior y superior del cuadro. Por supuesto, también se puede modificar la inclinación de cámara y que los elementos presentes en campo se encuentren desplazados hacia la izquierda o la derecha ya sea por una finalidad expresiva, por motivos de estilo o por necesidades operativas. Es lo que habitualmente se denomina "plano aberrante".

7.2.5. Según el ángulo de toma respecto al sujeto

La posición de cámara siempre marca un ángulo con respecto al sujeto al que está tomando. A partir del ángulo de toma del plano se puede establecer la siguiente clasificación: frontal (o trasero), tres cuartos o perfil, tal y como se indica en la figura 7.2.

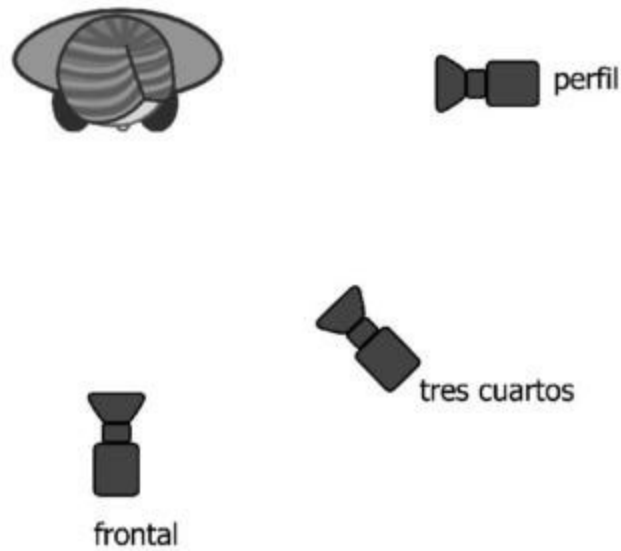


Figura 7.2. Ángulo de toma.

Evidentemente, el ángulo de toma respecto al sujeto no siempre debe corresponderse con exactitud a los ángulos señalados, de forma que en la práctica hay un sinfín de variaciones entre las distintas referencias angulares indicadas.

7.2.6. Según la distancia focal del objetivo

La distancia focal de las lentes es fundamental para la formación de la imagen. Las características de la imagen que se observa dependen en buena medida de la distancia focal. Ésta es una medida de la capacidad que tiene un objetivo para desviar la luz y se puede definir, para una lente positiva simple, como la distancia desde el centro óptico de la lente hasta el punto donde los rayos de luz quedan reunidos a foco.

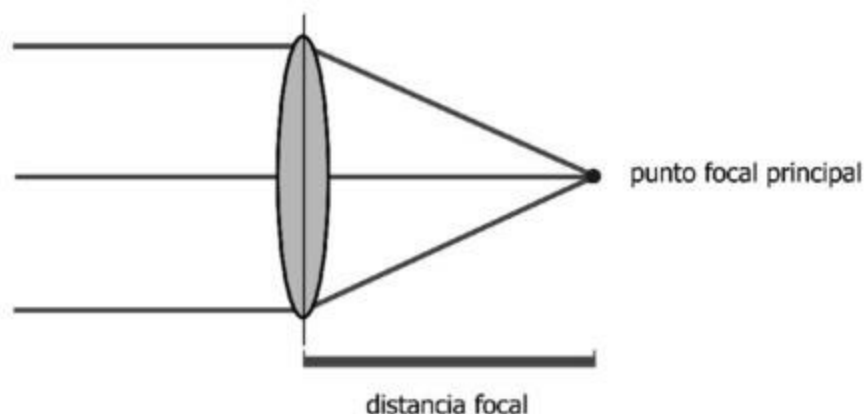


Figura 7.3. Distancia focal.

Hay que tener en cuenta que el tamaño final de la imagen depende, para una misma distancia del sujeto al objetivo, tanto de la distancia focal del objetivo como del formato de registro. Por ejemplo, en cine un objetivo de distancia focal de 50 mm en un formato de 35 mm está considerado como un objetivo de distancia focal normal o media. Pero este mismo objetivo para un formato de 16 mm sería un teleobjetivo corto. Por tanto el tamaño final de la imagen depende de tres factores: distancia del sujeto captado al objetivo, distancia focal y formato de registro. Se pueden establecer cuatro grupos básicos de objetivos según la distancia focal: de distancia focal corta u angulares, de distancia focal media, de distancia focal larga o teleobjetivos y de distancia focal variable.

A) Objetivos de distancia focal corta

Para el formato de 35 mm cinematográfico, estos objetivos tienen una distancia focal de menos de 35 mm. Muestran un campo de visión muy amplio. Cuanto menor sea la distancia focal, mayor será el ángulo de visión y, por tanto, el espacio captado. Al mismo tiempo, tienen una gran profundidad de campo. Y al igual que en el caso del ángulo de visión, cuanto menor distancia focal, mayor profundidad de campo. Las características principales de estas lentes, de las que surgen sus funciones narrativas, son:

- Muestran a los personajes y sujetos mucho más alejados entre sí de lo que verdaderamente están, ya que tienden a agrandar el espacio.
- Dado que las distancias entre los sujetos parecen mayores de lo que realmente son, cuando los sujetos se desplazan dan la impresión de que lo hacen muy rápidamente.
- Cuando un sujeto se acerca a cámara desde el fondo, su tamaño aumenta de manera exagerada.

- Exageran la figura situada en primer término.
- Distorsionan las líneas rectas.

Los objetivos de distancia focal corta suelen utilizarse en espacios reducidos ya que permiten ampliar la perspectiva. Igualmente, se utilizan para trabajar con gran profundidad de campo y mostrar las acciones en distintos términos espaciales.

B) Objetivos de distancia focal media

En el formato de cine de 35 mm, los objetivos de distancia focal media son los que oscilan entre los 35 y 50 mm. Estos objetivos ofrecen una imagen bastante similar a la visión humana. Las líneas se muestran rectas y perpendiculares, sin distorsiones aparentes.

C) Objetivo de distancia focal larga

Se consideran objetivos de distancia focal larga aquellos que tienen una distancia focal a partir de 75 mm. Su ángulo de visión horizontal es de menos de 20 grados. Las características principales de estos objetivos son:

- Aplanan la perspectiva y la profundidad de campo se reduce considerablemente. A mayor distancia focal, menor profundidad de campo.
- Muestran a los personajes y sujetos mucho más cercanos entre sí de lo que realmente se encuentran.
- Aumenta el tamaño de los sujetos.
- Cuando un personaje se desplaza hacia cámara, da la impresión de que lo hace lentamente, y aparenta una velocidad menor de la que realmente desarrolla.

D) Objetivos de distancia focal variable

Se caracterizan porque permiten, con un mismo objetivo, modificar de forma continua la distancia focal. Esta característica permite que en un mismo plano se modifique la distancia focal y por tanto variar el tamaño de los elementos que se muestran y la profundidad de campo. Hay que tener en cuenta que la variación de la distancia focal puede tanto mostrar cómo agranda el tamaño de los sujetos y objetos presentes en campo al tiempo que reduce el espacio circundante como, por el contrario, exhibir la disminución de los sujetos y objetos pero aumentar en imagen el espacio circundante. Habitualmente, a los objetivos de distancia focal variable se les denomina

zoom. También es relativamente frecuente denominar el efecto de cambio de distancia focal como travelling óptico. Pero hay que dejar claro que el cambio continuo de distancia focal no tiene nada que ver con el efecto de desplazamiento que produce un travelling real. El zoom no implica un desplazamiento en el espacio, sino que al modificar la distancia focal se produce una variación en el tamaño del espacio y, por lógica, en el de los sujetos y objetos mostrados. El travelling sí que implica un desplazamiento real en el espacio y por tanto un cambio real en el punto de vista.

7.2.7. Planos estáticos o móviles

Una de las clasificaciones más básicas de los planos hace referencia a la movilidad. En principio se pueden considerar planos estáticos a todos aquellos que no implican ningún movimiento o desplazamiento de cámara. Sin embargo, existe la tendencia a considerar que el desplazamiento de los elementos presentes en plano implica un movimiento interno, ya que se producen variaciones en la imagen de los sujetos. Al acercarse o alejarse los personajes con respecto a la posición de la cámara se producen modificaciones en el tamaño de la imagen de los personajes y en la posición relativa que ocupan en el espacio. Pero todas estas transformaciones se encuentran justificadas diegéticamente dado que son los propios personajes los que efectúan el movimiento. Por plano móvil se entiende, en sentido estricto, cuando tienen lugar movimientos y desplazamientos de cámara. El plano móvil tiene las siguientes características:

- Cambio del punto de vista. Al desplazarse la cámara en el espacio o moverse sobre su eje, muestra un nuevo punto de vista de espacio y lo hace de forma continua, sin introducir ninguna discontinuidad.
- Puede mostrar nuevos personajes y objetos a través del movimiento y desplazamiento.
- Describen el espacio, lo amplían y relacionan partes de un mismo escenario, ofreciendo nueva información al mostrar el espacio fuera de campo. Un excelente ejemplo de esta función narrativa se encuentra en el inicio de *La ventana indiscreta* donde a través del movimiento y desplazamiento de cámara se informa de los sucesos que le han ocurrido a un personaje, se ofrecen datos de su vida privada y se relaciona su apartamento con el edificio de enfrente.
- Ofrece dinamismo porque cambia la referencia espacial e introduce nueva información.
- Aporta sensación de espacio continuo y, por tanto, de unidad espacial. Los movimientos y desplazamientos de cámara activan el espacio fuera de campo de

forma constante creando una gran continuidad espacial.

- Integra al espectador en el espacio diegético (junto con otros factores como la continuidad argumental) porque lo dota de continuidad más allá de la imagen inicial del plano al ir mostrando paulatinamente nuevos aspectos del espacio. O bien se puede obtener el efecto contrario cuando el movimiento o el desplazamiento es brusco y el espectador "nota" de forma manifiesta el artificio operativo.

Las clases principales de movimientos y desplazamientos de cámara son los siguientes:

- Panorámica. Es un giro de la cámara sobre su eje. Por tanto, es un movimiento sin desplazamiento y la cámara no modifica su posición. Cuando gira sobre su eje vertical, la panorámica es horizontal, ya sea de izquierda a derecha o viceversa. Cuando gira sobre su eje horizontal, la panorámica es vertical, ya sea de arriba abajo o viceversa. En la panorámica la cámara no se desplaza en el espacio. Algunas de las principales funciones narrativas de la panorámica son explorar el espacio circundante y seguir los movimientos de los existentes sin necesidad de modificar la posición de cámara (esto es, el punto de vista desde el que se toma la imagen). Cuando la panorámica es muy rápida, de forma que tan sólo se percibe nítidamente el principio y el final, se denomina barrido. En estos casos, lo habitual es que el barrido esté constituido por dos planos diferentes, el plano de inicio, donde comienza el barrido y se observa su comienzo, y el plano de término, donde finaliza el barrido y se observa el final. Pero un barrido también puede ser un brusco giro de la cámara donde no se perciba nada. El barrido es un procedimiento de transición que comúnmente implica una elipsis temporal. Por este motivo, una de sus principales funciones narrativas consiste en enlazar dos secuencias. Un ejemplo típico de barrido puede ser el plano de un tren que inicia la marcha para salir de una estación, la cámara lo sigue unos instantes en panorámica y a continuación hace un movimiento muy rápido para acabar mostrando el mismo tren que llega a otra estación. El barrido ha marcado un cambio temporal y cumple una importante función de enlace entre dos momentos de la historia. Esta función de enlace se puede comprobar perfectamente en el ejemplo de los desayunos de la película Ciudadano Kane, comentado en el capítulo del tiempo, donde se utiliza un barrido para enlazar los diferentes desayunos.
- Cabeceo. La cámara se desplaza sobre su eje sin que se produzca traslado en el espacio. Es un balanceo de la cámara sobre un soporte. Implica una inclinación en la línea del horizonte y se puede utilizar, por ejemplo, para mostrar el vaivén de

un barco.

- **Travelling.** La cámara se desplaza en el espacio con respecto a su eje. El travelling puede ser horizontal, vertical, lateral, circular y diagonal. Los dos procedimientos básicos para su realización son en primer lugar, colocar la cámara sobre una plataforma que se traslade sobre raíles o sobre otros mecanismos rodantes y, en segundo lugar, colocar la cámara sobre un dispositivo móvil que la traslade de un lugar a otro. El efecto es el de un desplazamiento uniforme. El travelling implica un cambio en el punto de vista ya que modifica la posición relativa de la cámara respecto a los sujetos a los que capta puesto que se desplaza en el espacio. Este desplazamiento tiene una primera función narrativa obvia: es un sustituto del movimiento humano. A través del travelling el espectador se aproxima o se aleja de los sujetos y objetos que conforman el espacio. Por este motivo, es relativamente frecuente la utilización del travelling para representar el plano subjetivo de un personaje que se desplaza. Al mismo tiempo, permite dirigir la atención del espectador a través del movimiento hacia un elemento del escenario. Por último, mediante el travelling se puede seguir a cualquier personaje a través del espacio.
- **Grúa.** En este caso, la cámara se puede desplazar de forma simultánea hacia arriba, hacia abajo, hacia delante y hacia atrás y también de forma lateral. La principal función narrativa de la grúa, dada su versatilidad, es realizar un movimiento externo que descomponga el espacio ya sea siguiendo a los personajes o realizando el movimiento para marcar un acontecimiento. Es ejemplar el inicio de la película *Sed de mal*, dirigida por Orson Welles, en donde a través de un movimiento de grúa se muestra desde un plano detalle hasta planos generales. El movimiento de grúa de *Sed de mal* presenta un espacio continuo donde se relaciona entre sí a diferentes personajes. La utilización de la grúa también está muy asociada al espectáculo. Efectivamente, el desplazamiento de grúa permite mostrar grandes espacios con gran cantidad de figuración y realizar complejos movimientos hasta encuadrar a los personajes representativos de una secuencia determinada.
- **Cámara en mano.** La cámara es manejada por el operador utilizando parte de su cuerpo como soporte. Realmente hay dos procedimientos estándar de cámara en mano. En primer lugar, el operador maneja la cámara (normalmente ligera) colocándola sobre su hombro. En segundo lugar, la cámara es colocada en dispositivos mecánicos, como el Steadicam, que van sujetos al cuerpo del operador. En este caso se consigue un desplazamiento de cámara muy suave. Es un tipo de desplazamiento que permite un efecto de traslación muy similar al humano, entrando en lugares "imposibles" y realizando desplazamientos casi

inverosímiles, imposibles de realizar para otros procedimientos. Una de sus funciones narrativas fundamentales consiste en realizar un seguimiento uniforme de los desplazamientos de los personajes por escenarios complicados para otros movimientos, como escaleras, pasillos, espacios muy reducidos, etc. Igualmente, puede mostrar acciones muy de cerca porque la cámara en mano permite una aproximación cercana a los actores y seguir sus movimientos. Hay que tener en cuenta que la cámara en mano también se puede utilizar para marcar el desplazamiento, para hacer que el espectador note que hay un artificio.

- Efectos. A través de los efectos se pueden realizar movimientos, ya sea uniendo diversas fuentes de imagen que crean un todo como en el caso de Matrix, película dirigida por los hermanos Wachowski en 1999, o modificando progresivamente el tamaño de la imagen, ya sea de mayor a menor o viceversa mediante un generador de efectos espaciales. Estos efectos dan la impresión de movimiento o desplazamiento. Los efectos, especialmente los digitales, se utilizan tanto durante el registro de imágenes como durante la posproducción. Hay que señalar que a través de los efectos digitales también se puede modificar el sentido de un movimiento de cámara, ya sea para corregir un error o simplemente porque se planificó así desde el principio.
- Objetivo de distancia focal variable. La modificación de la distancia focal no constituye ni un movimiento ni un desplazamiento real de la cámara, tal y como se acaba de explicar un poco más arriba en el apartado dedicado a los planos según la distancia focal de los objetivos. Ahora bien, la modificación de la distancia focal o zoom es un procedimiento muy habitual de toma de imágenes porque permite modificar muy fácilmente el tamaño de los objetos y crear la sensación de movimiento aparente, como en el caso de los efectos. Por supuesto, el zoom se puede combinar con una panorámica o un travelling y obtener un movimiento o desplazamiento de cámara muy complejo. Es muy famosa la combinación de un travelling hacia atrás y un zoom hacia delante que realizó Hitchcock en *Vértigo*, película del año 1958, para mostrar el punto de vista del protagonista cuando mira en la escalera de un campanario.

Todos los movimientos, desplazamientos, efectos y cambios de distancia focal se pueden combinar entre sí y están muy relacionados con la toma larga, es decir, con planos de una duración extensa y con el montaje interno. De hecho, gracias a las distintas posibilidades de movilidad de la cámara el espacio se puede descomponer, para presentar las variaciones de tamaño y punto de vista de forma continua.

7.2.8. Planos objetivos y subjetivos

Planos objetivos son todos aquellos planos que muestran una parte del acontecer de la diégesis propuesta por el relato. Las imágenes que exhiben los planos objetivos se inscriben dentro del espacio y tiempo de la diégesis, independientemente del estilo audiovisual y de cómo se obtuvo el plano. No se pueden atribuir a la mirada de ningún personaje aunque puedan privilegiar a algunos de ellos por, entre otros factores, la posición que ocupe en el plano.

Planos subjetivos son todos aquellos planos que muestran lo que observa un personaje. En sentido estricto, el plano subjetivo es un plano diegético puesto que lo que muestra se corresponde con la mirada diegética de un personaje y, por tanto, la imagen existe realmente en la diégesis propuesta en el relato. El plano subjetivo es un puro convencionalismo, producto de la evolución de los procedimientos narrativos, dado que mostrar a un personaje mirando y a continuación mostrar una imagen de algo no implica necesariamente que esa imagen se corresponda con lo que está mirando. O que si una cámara se mueve es que está sustituyendo a un personaje. Conviene dejar claro que únicamente se debe hablar de plano subjetivo, y muy especialmente de cámara subjetiva, cuando existe esta relación entre la mirada del personaje y lo que es mostrado, es decir, cuando hay un punto de vista estrictamente óptico. En ocasiones, se pueden utilizar las convenciones que marcan que un plano es subjetivo para "engañar" al espectador e inducirle a pensar que una imagen es subjetiva para intentar crear un efecto, como suele ocurrir en el cine de terror cuando se observa, por ejemplo, un plano desde un exterior que muestra lo que ocurre en un interior donde se encuentra una chica sola. La cámara se puede mover hacia la ventana "ocultándose" entre arbustos. Lo lógico es suponer que la cámara sustituye en esos momentos a un personaje. Este plano se puede acompañar con música no diegética que intente producir inquietud en el espectador. Posteriormente se descubre que no es un plano del asesino ni de ningún otro personaje. Lógicamente, en este caso no hay que hablar de plano subjetivo, pero sí de la utilización de las convenciones que señalan lo que se puede entender por plano subjetivo.

El plano subjetivo depende de los siguientes factores:

- La posición y actividad de la cámara. En el ejemplo señalado anteriormente de la cámara que se desplaza hacia los arbustos es lógico pensar que está sustituyendo a un personaje. La película *La dama del lago*, dirigida en 1947 por Robert Montgomery es un magnífico ejemplo ya que está construida casi en su totalidad en torno a la cámara subjetiva del protagonista. Por tanto, el protagonista, salvo en momentos muy concretos, no aparece en imagen ya que la cámara lo suplanta. Todos los movimientos que debe realizar los tiene que realizar la cámara. Esta actividad indica que está sustituyendo al protagonista. Igualmente, la posición depende del lugar que el personaje ocupa en el espacio. Si está sentado hablando con otra persona que está de pie, habrá un contrapicado.

- Posición y actividad del conjunto de elementos en relación con la cámara. Los personajes se dirigen a la cámara, ya que está suplantando a otro personaje.
- Relación entre la imagen visual e imagen auditiva. Un sonido puede determinar un movimiento de cámara.

El plano subjetivo se construye a partir de dos métodos fundamentales:

- A través del raccord de mirada. En su forma básica hay un plano A con un personaje que mira y un plano B con aquello que mira. El efecto de plano subjetivo se crea porque el espectador establece un vínculo entre ambos planos para crear un sentido que de forma aislada no tienen. Se establece una relación entre el sujeto de la mirada y el objeto de la misma.
- A través de la composición de la imagen y del movimiento, tanto externo (movimientos de cámara, etc.) como interno (movimientos de personajes, miradas a cámara, etc.), y en sus aspectos visuales y auditivos. Por ejemplo, el desplazamiento de la cámara o un personaje que mira a cámara y le habla.

Es muy frecuente utilizar de forma simultánea ambos procedimientos para crear un plano subjetivo. Se pueden establecer dos variedades de plano subjetivo:

- Plano subjetivo total o cámara subjetiva.
- Plano subjetivo parcial o cámara semisubjetiva.

Las características de cada modelo de plano subjetivo son:

- El plano subjetivo total o cámara subjetiva está situado (teóricamente) en el mismo lugar que el personaje y por tanto lo sustituye. Muestra exactamente lo mismo que ve el personaje desde su posición. Además, la cámara subjetiva crea un espacio fuera de campo específico: el que ocupa el personaje que es suplantado por la cámara.
- El plano subjetivo parcial o cámara semisubjetiva no está situado exactamente en el mismo lugar que el personaje y por tanto no lo sustituye. Muestra aquello que supuestamente observa el personaje, pero no desde su posición exacta. Por ejemplo, la minicámara que se utiliza en las retransmisiones de los eventos de fórmula 1 y que se sitúa en los coches sería una cámara semisubjetiva.

El plano subjetivo no plantea de forma inmediata una identificación con el personaje que mira, salvo en lo estrictamente perceptivo. Es más, en determinadas ocasiones el

plano subjetivo provoca una empatía con el personaje que es mostrado.

7.2.9. Planos diegéticos y no diegéticos

Planos diegéticos son todos aquellos planos que muestran imágenes que pertenecen al universo diegético propuesto por el relato audiovisual, independientemente del estilo y la técnica utilizados para su creación. Cada universo diegético tiene sus propias normas, su propio espacio-tiempo y sus particulares personajes. De aquí que las características de las imágenes dependan en última instancia del tipo de diégesis que deben reflejar. Los planos diegéticos pueden ser planos objetivos o subjetivos.

Planos no diegéticos son todos aquellos que muestran imágenes que no pueden pertenecer al universo diegético propuesto por el relato audiovisual. Es curioso que, generalmente, no se tenga en cuenta esta categoría de planos cuando su importancia es considerable. Se pueden establecer, al igual que en el caso de los diegéticos, dos modalidades de planos no diegéticos: externos e internos.

7.2.10. Según su duración temporal

La duración del plano hay que entenderla como elemento fundamental por los siguientes tres aspectos:

1. Por la legibilidad. La duración del plano condiciona el tiempo que dispone el espectador para percibir y entender las imágenes que muestra. Por tanto, hay una estrecha relación entre la duración de un plano y el contenido que se quiere transmitir al espectador.
2. Por la relación de duración entre los distintos planos. Así, el montaje alterno o el suspense juegan con la relación de duración entre los planos.
3. Por el efecto que se puede conseguir en el espectador. Por ejemplo, a través de un montaje con planos de muy corta duración se puede crear un efecto de violencia, sin que durante el rodaje las acciones se representen violentamente.

A continuación, se va a exponer un ejemplo para entender cómo a través de la duración temporal (lógicamente, junto con otros factores como la temática argumental) de los planos se puede lograr condicionar la percepción de los espectadores. En la película *Psicosis*, dirigida por Hitchcock en 1960, se muestra el asesinato de un personaje (Marion, interpretado por Janet Leigh) mientras se ducha. Es un fragmento resuelto mediante un montaje de muchos planos de breve duración que ayudan a crear una sensación de violencia que realmente no existe en las imágenes ofrecidas. Al respecto,

señala el propio director (citado en Truffaut, 1984: 241 y 242): "Para esta escena me habían fabricado un maravilloso torso artificial con sangre que debía brotar bajo la presión del cuchillo, pero no me serví de él. Prefería utilizar a una muchacha, una modelo desnuda, que servía de doble a Janet Leigh. De ésta, no se ven más que las manos, los hombros y la cabeza. Todo el resto está hecho con la modelo. Naturalmente, el cuchillo no toca jamás el cuerpo, todo está hecho en el montaje".

No se trata solamente de transmitir un contenido, sino también de cómo transmitirlo para obtener una impresión determinada en el espectador. Evidentemente, la propia anécdota, el asesinato, determina cómo tiende el espectador a percibir la secuencia. Pero la violencia se crea fundamentalmente a través del montaje de los planos y de la utilización de la música no diegética. El manejo de planos de breve duración y de tamaño corto, de detalle en muchas ocasiones, sirve ante todo para sugerir más que para exhibir un acontecimiento.

La duración del acontecer diegético desde que Marion está sentada sola en su habitación hasta el fin de la secuencia dramática con su muerte (tomamos como referencia del final el plano detalle del desagüe de la ducha) es de dos minutos, 55 segundos aproximadamente, es decir, 175 segundos. El número total de planos utilizados para mostrar el suceso es de 57. Por tanto, la duración promedio de cada plano es de 3,70 segundos aproximadamente. Por supuesto, hay planos de una duración muy superior y otros planos que no llegan al segundo. Aquí lo que pretendemos es dejar constancia de que es una secuencia muy montada y observar cómo la duración promedio experimenta un cambio sustancial dependiendo del desarrollo del acontecer diegético. La duración del acontecimiento diegético desde que Marion entra en la ducha hasta el mismo plano final anteriormente señalado es de dos minutos y ocho segundos aproximadamente, es decir, 128 segundos. El número de planos es de 51. Así pues, la duración promedio de los planos es de 2,50 segundos aproximadamente. Como vemos, la duración de los planos disminuye cuando se trata de representar el asesinato. La estrategia narrativa es muy clara: a través de la disminución de la duración de los planos se aumenta la tensión.

Es realmente en el momento en que se produce el ataque a Marion por parte de un extraño personaje cuando se sugiere una gran violencia a través del montaje. La duración del ataque (desde el PP de Marion que se gira y comienza a chillar hasta el momento en que se muestra de espaldas al atacante saliendo del cuarto de baño en un PM) es de tan sólo 22 segundos aproximadamente (la secuencia continúa hasta la muerte de Marion). El número de planos utilizados para mostrar este suceso diegético es de 33. La duración promedio de los planos es de 0,66 segundos aproximadamente, es decir, la duración promedio no llega a un segundo. Hay que añadir que se utiliza de forma sistemática el movimiento de los personajes para cambiar el plano, con lo que se consigue un gran dinamismo en la transición. Al ser los planos tan cortos, no hay tiempo para percibir

realmente lo que muestra. De hecho, tal y como indicaba Hitchcock, en las imágenes no se muestra en ningún momento el cuchillo penetrando en el cuerpo de Marion. Pero el efecto conseguido utilizando los recursos del montaje es muy eficaz. Se sugiere a través de las imágenes y de su organización, de la duración de los planos, de cómo se enlazan unos con otros y de la utilización del sonido. Como comentaba Hitchcock a Truffaut (1984: 243): "En *Psycho*, el argumento me importa poco, los personajes me importan poco, lo que me importa es que la unión de los trozos del film, la fotografía, la banda sonora y todo lo que es puramente técnico podían hacer gritar al público. Creo que es para nosotros una gran satisfacción utilizar el arte cinematográfico para crear una emoción de masas". Al controlar la duración de los planos, se puede gobernar el ritmo de la narración, estableciendo tanto el tiempo de que dispone el espectador para comprender aquello que se le muestra como la forma de percibir y disfrutar el relato.

7.3. Espacio en campo y fuera de campo

El espacio diegético que aparece en un relato audiovisual y que es una unidad, está constituido de forma inseparable por dos tipos de espacio que son el resultado de la peculiar manera de mostrar la narrativa audiovisual: en campo y fuera de campo. Un plano siempre muestra algo, pero al mismo tiempo deja algo por mostrar y de esta característica surgen el espacio en campo y el espacio fuera de campo. Se entiende por espacio en campo todo el espacio mostrado en la pantalla y que el espectador puede observar, incluyendo todos los personajes y objetos presentes ya sean mostrados en su totalidad o de forma parcial. Obviamente, se entiende que si de un personaje se muestra su cabeza, tiene el resto del cuerpo. Pero solamente su cabeza formaría parte del espacio en campo. El resto del cuerpo estaría fuera de campo. A partir de aquí, se puede entender por espacio fuera de campo aquel que no está presente de forma material en la pantalla, pero al que se alude a través de los elementos presentes en campo o por el sonido. Por ejemplo, un personaje que mira fuera de campo está aludiendo a otro espacio. El primerísimo primer plano de un personaje alude a otro espacio, al que ocupa la parte del cuerpo que no se ve en imagen. Una voz que exclama "¡Hola Antonio!" sobre un plano medio de un hombre designa al espacio de donde procede la voz.

El espacio fuera de campo surge a partir de los elementos presentes en el plano como consecuencia de la necesidad imperiosa de mantener una continuidad, inexistente de por sí en el plano. El plano, es decir, la fragmentación del espacio, es siempre un universo discontinuo. Pero el código narrativo tiende a que sea mostrado y entendido como un universo continuo y homogéneo. El espacio diegético debe aparentar tener una continuidad fuera de la limitación del plano. Al mismo tiempo, la transición entre planos que habitualmente tiene como objetivo narrativo encuadrar de la mejor manera posible la acción, es otra forma de romper la continuidad espacial. En la película *Ser o no ser* se

realiza un chiste muy ingenioso basado en el principio de continuidad que existe entre el espacio en campo y fuera de campo. La acción, a través de una voz over que engaña al espectador, se sitúa en un hipotético cuartel general de la Gestapo donde se está interrogando a un niño para sacarle información sobre las ideas de su padre con respecto a Hitler. Hay que considerar que lo absurdo de la situación se justifica por el efecto género: es una comedia. En un momento determinado, se anuncia la presencia del mismísimo Hitler. Cuando llega, todos le saludan con vivas y Hitler responde con un viva a sí mismo. La comicidad es evidente, sobre todo cuando aparece el director de escena para reprochar al actor esa contestación. La realidad diegética ha sido ocultada en el fuera de campo: no estamos en un cuartel de la Gestapo, sino en un teatro. El efecto cómico se produce porque el espectador tiende a cerrar el espacio, a añadir en su imaginación un espacio que no se ve en los planos. Es decir, a dar continuidad al espacio mostrado.

Burch (1979) diferencia entre dos tipos de espacio fuera de campo: concreto e imaginario. El concreto es aquel espacio que ha sido mostrado previamente al espectador y por tanto, conoce cómo es. Es un espacio que ya no tiene ningún secreto. Lógicamente, ha sido en primer lugar espacio en campo para ser fuera de campo en el siguiente plano. El espacio fuera de campo imaginario no ha sido mostrado al espectador, pero el espectador supone su existencia para dotar de lógica al resto del espacio. El espacio fuera de campo imaginario puede, de hecho, no ser tal y como supone el espectador que es. En el ejemplo expuesto anteriormente de la película *Ser o no ser*, el espacio fuera de campo comienza siendo imaginario, para convertirse en concreto una vez ha sido mostrado al espectador y "desengañarlo". El espacio fuera de campo imaginario puede no ser mostrado nunca, sino únicamente sugerido.

El fuera de campo sirve también para ocultar una acción determinada, aunque el espectador tenga suficiente información sobre lo que está ocurriendo. En la película *Amantes*, dirigida en 1990 por Vicente Aranda, hay un excelente ejemplo de una acción que se produce fuera de campo, pero donde los elementos presentes en campo junto a la lógica de la historia, mantienen perfectamente informado al espectador. En este ejemplo la ocultación de la acción se produce porque la intención es sugerir y no mostrar de forma explícita una acción que puede resultar desagradable. Aunque en numerosas ocasiones, una acción sugerida en fuera de campo puede resultar mucho más repulsiva ya que la imaginación del espectador es libre. La acción que se oculta en fuera de campo es el asesinato del personaje Trini por su novio Paco. Ambos personajes están sentados en un banco, bajo la lluvia, cubiertos por la chaqueta de Paco. Trini está desesperada porque ha descubierto que Paco no la quiere y llena de dolor le pide a Paco que la mate. Trini dice: "Quiero morir y sé que tú quieres que muera. Hazlo Paco, márame. Líbrame de este suplicio, por favor". Por tanto, en la historia se plantea que Paco asesine a Trini a petición de ésta ante la gran decepción amorosa que ha sufrido. El asesinato propiamente

dicho se sugiere de la siguiente manera:

- Plano detalle de la navaja de afeitar que Trini saca y coloca en la mano de Paco. Las manos de Trini abren la navaja.
- Plano general trasero. Los dos personajes están en el banco, cubiertos por la chaqueta de Paco. Llueve.
- Plano detalle desde detrás de las piernas de Trini que permanece sentada. Se quita el zapato derecho con el pie y después el zapato izquierdo también con el pie. Caen unas gotas de sangre sobre la nieve. El pie derecho se dobla y a continuación cae la navaja.
- Plano general trasero. Paco "sale" de la chaqueta levantándose y se marcha dejando a Trini en el banco.

No se observa directamente el asesinato pero con la información suministrada queda claro que Paco acaba de matar a Trini. Tanto la historia como los elementos presentes en campo determinan cómo recibe la información el espectador y el sentido que tiene que darle.

Hay que considerar la existencia de elementos presentes en el espacio diegético mostrado por el plano que el espectador o bien no puede observar directamente porque se encuentra tapado por otros elementos (lo que implica que es un espacio fuera de campo) o bien que se encuentra en el campo visual de la imagen pero lo percibe parcialmente, con reserva informativa y, por tanto, no puede reconocer completamente lo que muestra. Este último aspecto permite plantear la transmisión de una información confusa o insegura al espectador que no le permite percibir con claridad aquello que se encuentra en el espacio en campo. Por tanto, se puede considerar que dentro del espacio en campo y del espacio fuera de campo se pueden establecer dos modalidades, dependiendo de las posibilidades que se ofrecen al espectador para apreciar el espacio mostrado en campo:

- Espacio en campo
 - Espacio cierto
 - Espacio incierto
- Espacio fuera de campo
 - Situado fuera de los márgenes del plano.

-Situado dentro del plano pero ocultado por elementos presentes en el plano. Es un espacio fuera de visión.

El espacio en campo percibido cierto es aquel mostrado al espectador y cuya existencia se puede reconocer como incuestionable dentro de la diegésis o del relato. La información sobre este espacio es siempre clara y veraz. El espacio en campo incierto es aquel que el espectador percibe parcialmente sin que pueda reconocer (aunque pueda suponer) los elementos que lo componen. Lo que ocurre en ese espacio es importante para el desarrollo de la historia, sin embargo la información es dudosa, lo que provoca incertidumbre en el espectador. El espacio está ahí, presente, pero el espectador no tiene capacidad para percibirlo con detalle, la calidad de la observación de los elementos no es aceptable. Este espacio aparece cuando la imagen ofrecida no tiene la suficiente nitidez o claridad para poder identificar los elementos presentes en campo, como cuando la iluminación es incompleta o existe desenfoque. En principio es claramente un espacio en campo, pero la falta de identificación de los elementos presentes o bien del propio espacio, hace que tenga ciertas características más propias del espacio fuera de campo por cuanto la información que ofrece no es completa. Un ejemplo de espacio fuera de campo incierto se puede encontrar en la película *El beso de la muerte*, cuando el protagonista Nick Bianco, un antiguo delincuente, se encuentra en su casa y escucha en fuera de campo el ruido de un coche. Se aproxima a la ventana y se observa que baja un hombre, pero no se le puede distinguir, algo que resulta fundamental para saber si es un antiguo compañero delincuente al que ha delatado o el fiscal con el que se encuentra colaborando. La justificación diegética para que no se vea bien es que es de noche. El hombre avanza hacia la casa y otros hombres salen del coche. Es imprescindible que el espacio en campo sea incierto y no se pueda determinar quiénes son esos hombres para mantener la tensión. Éste es el objetivo ya que toda la secuencia gira en torno a este desconocimiento. De hecho, se supone que espectador y personaje están viendo lo mismo. El personaje de Nick se prepara para lo peor al no saber quién se está aproximando. Finalmente, resulta ser el fiscal, pero hasta el final el espacio en campo es incierto, impidiendo que se pueda observar con claridad el rostro de los personajes e introduciendo la duda en la historia para mantener la incertidumbre.

El espacio fuera de campo situado fuera de los márgenes del plano es aquel que existe gracias a los elementos presentes en campo. Por el contrario, el espacio fuera de campo oculto es aquel que el espectador no puede percibir directamente porque los elementos presentes en campo lo tapan, pero que se encuentra realmente en el espacio en campo. En este caso, son los propios elementos presentes en campo los encargados de limitar las posibilidades perceptivas del espectador. Es importante considerar que, a pesar de que el espectador no puede percibir directamente el espacio oculto, puede saber o suponer (aunque la suposición sea falsa) aquello que se encuentre en dicho espacio. En este caso lo que se genera son expectativas por parte del espectador, que se pregunta acerca de lo

que se esconde en el espacio oculto y qué importancia tiene en la historia.

Igualmente, el espectador puede ignorar por completo la presencia de este espacio y llevame una sorpresa cuando aparezca. Es otra función narrativa del espacio fuera de campo oculto: la ocultación de determinados personajes u objetos para en un momento dado sorprender al espectador. Esto es precisamente lo que ocurre en la película *Lo que el viento se llevó*, dirigida oficialmente por Victor Fleming en 1939. Los personajes Escarlata O'Hara y Ashley Wilkes están, aparentemente solos, en un salón de la mansión de "Los doce robles". Escarlata le declara a Ashley su amor. La respuesta de Ashley no tiene la necesaria convicción pero también le dice que la quiere, básicamente para evitar que Escarlata sufra una decepción. Pero ella no se conforma con esto, y quiere casarse con él. Ashley le recuerda que está comprometido con Melania Hamilton y que se casará con ella. Escarlata y Ashley discuten. Escarlata acaba pegándole una bofetada y diciéndole que le odiará toda su vida. Ashley se marcha y Escarlata queda sola. Entonces, coge una figurita de cerámica y la arroja con rabia contra la chimenea. De pronto aparece Rhett Butler, que hasta ese momento estaba oculto en un sofá. Un espacio fuera de campo oculto por un elemento del decorado (un sofá) se activa y un personaje hace acto de presencia. Tal y como está planteado en el relato, es una sorpresa tanto para el espectador como para el personaje. La importancia de la secuencia y del espacio oculto radica en que Butler conoce el secreto de Escarlata y el ímpetu de este personaje a la hora de manifestar sus convicciones. Por otra parte, Butler se siente atraído por Escarlata, pero no hay reciprocidad.

En la película *La soga*, al principio del relato, un personaje es asesinado y su cuerpo ocultado en un arcón. Durante toda la historia el arcón está presente. Es un espacio fuera de campo oculto, pero el espectador, y los asesinos, saben muy bien que esconde un cadáver. Ahora bien, el resto de personajes desconoce esta información y parte del placer que surge del relato consiste en comprobar cómo se van realizando las averiguaciones pertinentes para descubrir el asesinato y desvelar lo oculto.

Las maneras básicas de crear espacio fuera de campo diegético se pueden resumir en las siguientes:

- Desplazamientos de personajes, objetos o semovientes. Los desplazamientos de personajes más allá de los límites que marca el plano aluden a un espacio fuera de campo que se encuentra en las inmediaciones del espacio mostrado. Hay cinco posiciones que marca el plano: arriba, abajo, izquierda, derecha y detrás de cámara. Por tanto, se crea espacio fuera de campo mediante desplazamientos al

-salir o entrar en campo "rozando" cámara;

- salir o entrar en campo horizontalmente;
- salir o entrar en campo verticalmente.
- Miradas y gestos de personajes al fuera de campo. Una de las fórmulas más eficaces para establecer un espacio fuera de campo es a través de las miradas de los personajes que inmediatamente crean un vínculo con el espacio mirado.
- Sonido:
 - Personaje en campo que habla hacia fuera de campo o emite un sonido.
 - Personaje fuera de campo que habla o emite un sonido.
 - Música diegética.
 - Efecto de sonido diegético.
- Escenografía. Crea espacio fuera de campo de varias formas:
 - A través de las partes que exceden de los límites del plano en cualquiera de las cinco posiciones señaladas en el punto primero (desplazamientos de personajes, objetos o semovientes).
 - Cuando oculta a cualquier personaje u objeto.
 - Mediante la incidencia del fuera de campo, por ejemplo, la sombra de un personaje fuera de campo que aparece en campo.
 - Parte visible de personajes, objetos y semovientes. Cuando se muestra una parte de cualquier elemento, siempre remite al resto, a aquella parte que no se puede observar pero que se sobrentiende que existe porque es necesaria.

7.4. Construcción del espacio audiovisual

El espacio narrativo audiovisual es el resultado de la combinación del espacio creado en el plano (así como del espacio sugerido a través de los elementos presentes en el plano), de la unión de distintos planos (montaje) y del sonido, que crean una ilusión de unidad donde solamente hay discontinuidad. El espacio, como otros tantos elementos del relato audiovisual, es un puro convencionalismo, resultado de la evolución de los procedimientos de construcción narrativa audiovisual y de la forma de percibir el relato por parte del espectador.

7.4.1. El espacio en el plano

El espacio del plano comienza a plasmarse a partir del conjunto de elementos corpóreos que muestra. Estos elementos, personajes y objetos, pueden ser estáticos o encontrarse en movimiento y por sí mismos crean espacio ya que necesitan un lugar donde estar y donde desarrollar su actividad. La iluminación es el segundo elemento que ayuda a establecer el espacio al dotar de luz y oscuridad al espacio, al mostrar y ocultar a los elementos corpóreos. Y los propios límites del plano contribuyen (junto con los elementos corpóreos y la iluminación) a crear un espacio más allá de lo que contiene el propio plano, un espacio que surge de los elementos presentes en el plano y que para dotar de sentido y coherencia al espacio audiovisual, es necesario que se presuponga su existencia: el espacio fuera de campo. Una vez realizadas estas consideraciones, la estructura del espacio a través del plano, y al mismo tiempo la creación de una relación que dé sentido a los elementos presentes en el mismo plano, se puede producir fundamentalmente por la utilización de los siguientes procedimientos narrativos:

- Profundidad espacial y profundidad de campo
- Figura-fondo
- Utilización del fuera de campo
- Composición del encuadre
- Enfoque y desenfoco
- Movimientos y desplazamientos de la cámara

Hay que insistir en que lo verdaderamente importante para entender la función narrativa, en el relato de ficción, del espacio en plano es el efecto final, independientemente de cómo se registre el plano. Lógicamente, es completamente diferente el caso de producciones audiovisuales informativas, donde sí que resulta primordial cómo se registra el acontecimiento. Igualmente, hay que considerar que es habitual que aparezcan de forma simultánea varios procedimientos al mismo tiempo, por ejemplo, mostrar una acción en profundidad de campo y con movimiento de cámara. Se indicará el procedimiento fundamental en el ejemplo.

A) Profundidad espacial y profundidad de campo

La planificación en profundidad permite construir el espacio en diferentes niveles y es uno de los procedimientos más significativos para mostrar las relaciones que mantienen los personajes entre sí, es la distribución en profundidad dentro de un espacio dado de

estos personajes y de los objetos que se encuentran a su alrededor. De esta forma, se obtiene una nueva forma de relación entre los personajes. Aquí no solamente es importante la relación de los personajes entre sí por la posición relativa que ocupan unos respecto a otros, sino también la relación que mantienen estos personajes con el amplio espacio que les rodea y que cumple una función de referencia mucho más importante que en la figura-fondo, procedimiento que se examinará más adelante.

Los personajes y objetos presentes en el campo pueden estar a foco o desenfocados. Por este motivo, es conveniente no confundir la profundidad espacial con la profundidad de campo, aunque comúnmente vayan unidas. Por profundidad espacial se puede entender la distribución de los sujetos en el espacio captado por el plano, independientemente de que estén enfocados o no. Hay mucha profundidad espacial cuando los elementos presentes en el plano se distribuyen por el espacio y hay una distancia aparente grande entre el primer término y el fondo. Por el contrario, hay poca profundidad espacial cuando la distancia entre el primer término y el fondo es pequeña.

Pero en ocasiones puede resultar conveniente utilizar la profundidad espacial sin que los objetos mostrados en el plano estén enfocados. En la película *Ojos de serpiente* hay ejemplos muy adecuados para entender el uso de la profundidad espacial sin que todos los elementos estén a foco. En primer lugar, se utilizan planos amplios desenfocados, es decir, con profundidad espacial extensa, para representar la mirada miope de la protagonista. En este caso, el desenfoco está justificado diegéticamente, ya que es un plano subjetivo. También hay otros ejemplos que no se corresponden con la mirada de un personaje. En un momento determinado, dos personajes están hablando en primer término. A la derecha está la mujer miope que ha sido testigo de un crimen y que pretende esconderse de un militar que la quiere asesinar. Intenta convencer al hombre situado a la izquierda del plano para que la lleve a su habitación, y de esta forma lograr ocultarse y evitar que el militar asesino la encuentre, con la promesa de mantener relaciones sexuales. Mujer y hombre, ambos de perfil, están a foco. Sin embargo, en el centro, desenfocado, se muestra el amplio espacio de la sala de juegos. La atención del espectador se centra en los personajes situados en primer término mientras el escenario no tiene relevancia y es minimizado a través de la técnica del enfoque selectivo.

Otro ejemplo muy significativo del uso de la profundidad espacial con un fondo desenfocado se puede encontrar en la película dirigida por Marco Bellocchio en el 2003 *Buenos días, noche*. En un plano conjunto se muestra en primer término a un bebé recostado sobre unos cojines en un sofá. El fondo está desenfocado. Aparece, desenfocada, una mujer por el fondo con maletas, a continuación dos hombres transportando un gran cajón y un tercer hombre con maletas. Todos ellos están desenfocados y se mantiene en imagen al bebé enfocado. Se escucha en fue ra de campo el sonido del informativo de televisión que notifica el secuestro de Aldo Moro. El

espectador intuye que el secuestrado está en el cajón, algo que es confirmado en los siguientes planos. Pero la fuerza de la imagen reside en ese bebé enfocado en primer término mientras los secuestradores desenfocados se desplazan por el espacio.

Para comprender mejor la forma en que se pueden mostrar las acciones y, por lo tanto, los conceptos de profundidad espacial (también denominada puesta en escena en profundidad) y de profundidad de campo, es necesario establecer el concepto de círculo de acción. Para Katz (2002: 229), "el círculo de acción dramática para cualquier secuencia viene determinado por el tamaño y la forma del espacio cubierto por la acción". A partir de aquí, se pueden establecer tres modalidades básicas de planificación según se sitúa la cámara con relación al círculo de acción:

1. La cámara se sitúa fuera de la acción y los personajes se sitúan en un radio de acción reducido de forma que aparentemente se encuentran todos a una distancia muy similar de la cámara.
2. La cámara se sitúa fuera de la acción pero la planificación es en profundidad, situando a los personajes en diferentes niveles espaciales entre el primer y último término o desplazando a los personajes a lo largo del espacio.
3. La cámara se sitúa dentro de la acción.

El segundo procedimiento es el más adecuado para lograr una mayor profundidad espacial, independientemente de que haya profundidad de campo o no. Desde una vertiente técnica, la profundidad de campo es la distancia existente entre el objeto a foco más cercano a cámara y el objeto más lejano también a foco. Cuando esta distancia es extensa tenemos mucha profundidad de campo. Por tanto, la profundidad de campo es, en primer lugar, una cuestión fundamentalmente técnica que hace referencia a un procedimiento para captar y reproducir los elementos presentes en plano de tal forma que puedan estar enfocados.

Tradicionalmente, se considera que la profundidad de campo es el resultado del uso de los objetivos. Desde esta perspectiva, la profundidad de campo depende de:

- La distancia focal del objetivo. A menor distancia focal, mayor profundidad de campo. Hay que recordar que los objetivos de distancia focal corta reducen el tamaño de las imágenes al tiempo que tienen un campo de visión amplio. Esta característica determina la gran profundidad de campo de estos objetivos. El motivo fundamental es muy simple: al disminuir el tamaño de la imagen de los sujetos, los puntos de luz son más pequeños y, por tanto, más nítidos.
- La distancia del sujeto al objetivo. Cuanto más distante se encuentre el sujeto,

mayor profundidad de campo, dado que la imagen del sujeto será más pequeña y por tanto los puntos de luz también más pequeños y más nítidos.

- La abertura del diafragma. Cuanto menor sea la abertura del objetivo las manchas de luz se estrecharán más y se transformarán en puntos nítidos.
- La sensibilidad de la película o del material donde se forma la imagen. A mayor sensibilidad, mayor profundidad de campo, ya que permite una abertura del diafragma menor.

Hay que tener en cuenta que en determinadas ocasiones es muy problemático utilizar objetivos de distancia focal fija (y todavía más complicado utilizar los objetivos de distancia focal variable) para captar sujetos en primer término y sujetos en último fondo cuando la distancia entre ambos es considerable. En estas ocasiones es frecuente utilizar una lente dióptrica de campo partido que se acopla al objetivo y que le permite enfocar más cerca. Al cubrir solamente una parte del objetivo, resulta que la zona del objetivo que no tiene la lente de campo partido mantiene su distancia focal pero la parte del objetivo a la que se ha incorporado tiene una distancia focal más corta, de forma que se puede enfocar a sujetos cercanos y alejados al mismo tiempo. Evidentemente, también presenta problemas el uso de lentes de campo partido, especialmente la línea existente en el comienzo del efecto, es decir, entre el objetivo y la lente de campo partida. La construcción de un espacio en campo con gran profundidad donde poder situar a los personajes es un procedimiento complejo que requiere en muchas ocasiones el uso de lentes especiales.

Sin embargo, hay otros procedimientos tecnológicos que permiten la obtención de una gran distancia con todos los elementos a foco. Para obtener en el plano la adecuada profundidad de campo el espacio mostrado puede ser tanto simple como compuesto, lo importante es el efecto final de unidad o transformación progresiva que se consigue. El espacio o plano compuesto, como se recordará, es aquel espacio plano cuya imagen final resulta de la unión de imágenes procedentes de distintas fuentes, diversas exposiciones, trucos ópticos o el uso de efectos digitales. En la película *Ciudadano Kane*, paradigma del uso de la profundidad de campo, se recurrió a estos procedimientos para conseguir una gran profundidad con todos los elementos a foco.

Desde la vertiente narrativa, la utilización de la profundidad de campo es un elemento expresivo de primer orden que condiciona la manera de percibir el relato audiovisual. La profundidad de campo permite en un único encuadre dinamizar y conseguir una adecuada tensión dramática a través de la posición de los personajes situados en distintos niveles, desplazamientos de objetos o personajes y miradas. En la profundidad de campo, las distintas partes que componen el plano están constantemente

interrelacionadas entre sí, y de esta forma se crea un todo complejo. La atención se determina por la acción diegética y la composición.

Un ejemplo perfecto del uso de la profundidad de campo y el movimiento de personajes se encuentra en *Centauros del desierto*. Casi al principio de la película, llega un grupo de hombres encabezado por un curioso personaje denominado reverendo Clayton a una cabaña donde habita la familia del protagonista: Ethan. El reverendo Clayton quiere incluir en su partida a Aaron (hermano de Ethan) y a Martin y se dispone a tomarles juramento. Hay un plano conjunto. En el centro una amplia mesa, el reverendo Clayton sentado con el brazo derecho levantado, Aaron y Martin a su izquierda. Al fondo se abre una puerta (movimiento que llama la atención) y aparece Ethan. Está prácticamente situado en el centro de la imagen. Toda la atención recae sobre él. Se va aproximando lentamente hacia la mesa. El reverendo Clayton está de espaldas y no puede verlo. Otro hombre lo ve e intenta avisar de la presencia de Ethan, pero Clayton le hace callar antes. La cámara hace un ligero travelling de aproximación. Ethan ya se encuentra detrás de Clayton. Ethan prosigue su desplazamiento hacia la derecha y la cámara sigue con el travelling hasta mostrar en primer término a Ethan y en segundo término al reverendo Clayton. Ethan consigue romper el juramento de su hermano: él irá en su lugar y Aaron permanecerá en casa con su mujer e hijos, lo que será su desgracia. Pero en ese momento diegético, nadie puede adivinar qué sucederá. Lo que ha ocurrido es que el personaje Ethan ha impuesto su voluntad. Pero antes de que se produzca el hecho en sí, ya había roto el juramento de su hermano al provocar que toda la atención fuera hacia él y dejar falto de contenido el juramento. La presencia de Ethan, tal y como se muestra, es más importante que el juramento, puesto que su posición central y su desplazamiento en el espacio atraen la atención del espectador.

Obviamente, las acciones que ejecutan los personajes y los desplazamientos a los que son sometidos los objetos son absolutamente fundamentales para establecer tanto el sentido de la imagen como las variaciones de tamaño, y por tanto, la construcción del espacio narrativo audiovisual en profundidad. El desplazamiento de sujetos en campo permite definir el espacio y establecer el modo en que se relacionan los personajes con el mismo.

B) Figura-fondo

Sobre la figura-fondo se ha pronunciado la teoría de la Gestalt en numerosas ocasiones. Para Arnheim (1979: 255 y 256):

La bidimensionalidad como sistema de planos frontales está representada en su forma más elemental por la relación de figura y fondo. Aquí no se tiene en cuenta más que dos planos. Uno de ellos ha de ocupar más espacio que el otro y de hecho

tiene que ser ilimitado; la parte directamente visible del otro tiene que ser más pequeña y estar delimitada por un borde. Uno de ellos se sitúa delante del otro. Uno es la figura y el otro es el fondo.

La figura-fondo, en primer lugar, supone una ligera profundidad conseguida por superposición, a través de una figura y un fondo que están perfectamente delimitados. En segundo lugar, los objetos y personajes están situados en un espacio de referencia que los contextualiza. Es más, el fondo puede funcionar como referencia de la figura. En tercer lugar, la figura-fondo puede establecer una relación jerárquica entre los distintos personajes. Hay que tener en cuenta que cuando se utiliza el término figura no se pretende hacer mención exclusivamente a un único personaje. También pueden constituir la figura dos o más personajes, si bien normalmente es, en el relato clásico, el personaje protagonista.

Se puede entender por figura-fondo, referida a la narrativa audiovisual, la situación en primer término de un personaje en oposición a un fondo o segundo término donde se pueden situar otros personajes. Al personaje situado en primer término se le concede, generalmente, mayor importancia que al resto de los personajes por parte del espectador. La utilización de la figura-fondo no implica necesariamente una posible bondad del personaje. También se utiliza para definir al personaje "nocivo" en las ocasiones en que desempeña una actividad importante. La posición en primer término de un personaje lo privilegia claramente respecto al resto ya que ocupa un lugar prominente y el espectador lo puede observar con mucho más detalle. La utilización de la figura-fondo puede llegar a implicar que:

- se establece una relación de autoridad. Hay un dominador (figura) y unos dominados (Fondo). La figura es aquel personaje que bien por su rol social, bien por su carácter personal, bien por su fortaleza, ya intelectual, ya física, ha sabido imponerse sobre el resto de personajes;
- la figura representa al fondo. Se puede establecer una relación de líder y representados. La figura representa y vela por los intereses de su grupo.

Un ejemplo muy interesante aparece en *Centauros del desierto*. Un grupo de "hombres blancos" está siendo rodeado por los indios. Hay un plano general donde se muestra en primer término (figura) a los expedicionarios avanzando y a los indios en paralelo. A la primera línea paralela de indios se añade una segunda. En vez de mostrar a la primera fila de indios, en medio al grupo de expedicionarios y en primer término a la otra fila de indios, el director utiliza un plano corto del grupo mirando a su izquierda y a continuación un plano general con el grupo en primer término y en segundo término la fila de indios. En este caso, situar al grupo en primer término respecto a los indios

determina que el punto de vista dominante sea el suyo. Otros ejemplos interesantes se encuentran en las películas *Estación Comanche*, del año 1960, y *Cabalgando en solitario*, del año 1959, ambas dirigidas por Budd Boeticher y escritas por Burt Kennedy. En ambas películas el héroe siempre cabalga en primer término con respecto al resto de personajes que le acompañan, y son demasiados planos para considerar que esto ocurre por casualidad.

C) Utilización del fuera de campo

Uno de los ejemplos más admirables que se pueden encontrar del uso del espacio fuera de campo diegético para establecer tanto el sentido de una secuencia como la construcción del espacio diegético, lo encontramos en la película de 1931, dirigida por Fritz Lang, *M*, el vampiro de Düsseldorf. Tenemos el plano entero de una niña que camina botando una pelota. La cámara le sigue con un travelling de acompañamiento. Durante el trayecto de la niña hay un hombre apoyado en una farola leyendo un periódico y se cruza con varios viandantes. Finalmente, la niña se detiene, coge la pelota con ambas manos y la lanza hacia delante y hacia arriba sobre una columna, aunque todavía no se muestra el lugar exacto sobre el que golpea la pelota. Hay que tener en cuenta que todavía es el mismo plano de inicio. La cámara se desplaza para seguir el recorrido de la pelota y deja a la niña en fuera de campo. Por fin se muestra dónde golpea la pelota: en un cartel que ofrece una recompensa por ayudar a la captura de un asesino. En el cartel se informa de que dos niños han desaparecido. Hay que señalar que todas las evidencias que se ofrecen al espectador indican que hay un asesino en serie y que esos niños han sido víctimas de un asesino que ya cometió un crimen similar sobre unas hermanas. El plano todavía es el mismo del inicio. A continuación entra en campo (sobre el cartel y justo tapando la palabra *Mörder*, es decir, asesino) desde la derecha la sombra de un hombre situado de perfil. Esta sombra remite a un sujeto situado fuera de campo, es decir, es el elemento clave para la construcción del espacio fuera de campo. Este hombre permanece fuera de campo y se dirige a la niña. Cuando le pregunta a la niña cómo se llama, la sombra deja que se observe nítidamente la palabra *Mörder*. El plano tiene una duración aproximada de cincuenta segundos. A través de un único plano se establece una relación entre la niña, los asesinatos y un posible asesino que oculta su identidad en el espacio fuera de campo y, por tanto, se plantea una amenaza. La emoción y la intriga que produce en el espectador el montaje interno surge, entre otros factores, por la utilización de un fuera de campo, ya que no es mostrado el hombre, sino su sombra. Evidentemente, en este ejemplo tan complejo son muchos los recursos utilizados para establecer la relación de sentido. La propia composición final del plano con la sombra sobre el cartel es importante para el significado final. Pero es preciso que exista el fuera de campo para que sea posible.

Es frecuente que la utilización del espacio fuera de campo implique una reserva informativa, es decir, no informar al espectador de algún aspecto relevante de la situación que o bien no le permita realizar una valoración correcta de la situación diegética o que la valoración sea incorrecta y saque conclusiones equivocadas que afecten al entendimiento de los acontecimientos y a la generación de expectativas sobre los sucesos que se desarrollan en la diégesis. Esta ocultación de información puede tener lugar a lo largo de un intervalo del desarrollo narrativo breve o largo, dependiendo del objetivo del autor.

Un ejemplo interesante lo encontramos en la película *El golpe*, dirigida por George Roy Hill en 1973. La situación planteada es el asesinato de un matón que perseguía al protagonista (Johnny). El matón falla en su intento de acabar con Johnny. En el plano final, se observa cómo el matón se lamenta de que su "víctima" se acabe de escapar. De pronto, mira fuera de campo y en su rostro aparece un gesto de sorpresa y susto al tiempo que exclama "¡Salino!". A continuación se escucha (en fuera de campo) cómo le disparan al matón y se observa el resultado de los tiros en su cuerpo y el modo en que muere. Posteriormente, el espectador se entera de que el asesino del matón es una mujer, la misma mujer que trabajaba de camarera en un bar y con la que el protagonista (Johnny) estaba "tonteando", que le ayudó a huir del matón y con quien un poco más adelante se acaba acostando. Es fundamental el uso del fuera de campo para

- mantener el aspecto inofensivo de la mujer y
- conseguir sorprender al espectador.

Cuando la asesina profesional Salino se dispone a matar a Johnny, la disposición de la secuencia hace parecer que es otro personaje (naturalmente masculino) el que quiere asesinar al protagonista. Finalmente, es este personaje masculino el que termina por salvar a Johnny con la sorpresa del espectador y del personaje. Se puede observar que a partir de los elementos presentes en plano y del sonido, el espectador intuye un espacio fuera de campo lógico pero que resulta falso.

Otro ejemplo muy eficaz para mostrar cómo se establece el espacio a través del fuera de campo se encuentra en la película *Buenos días, noche*. Hay que realizar una breve referencia a la historia del relato en esos momentos. Un grupo terrorista, Las Brigadas Rojas, han secuestrado al político Aldo Moro. La protagonista, Chiara, que forma parte del comando terrorista, se dispone a entrar en un ascensor. El plano está tomado desde dentro del ascensor y comienza en el momento en que se abren las puertas. Chiara mira al interior del ascensor y se asusta. Se marcha por las escaleras y se cierran las puertas del ascensor. En este momento, ya se ha activado un espacio fuera de campo a través de la actitud de un personaje, un espacio fuera de campo que habitualmente es neutro, la pared del fondo de un ascensor, y que aquí cobra una importancia enorme ya que suscita

la pregunta ¿qué ha visto la protagonista que le ha provocado tanto desasosiego? El desconocimiento y el deseo de saber del espectador sobre dicho espacio es el elemento fundamental para entender que toda la secuencia gire en torno a este espacio que se va a ir construyendo a partir de las reacciones de los personajes. El siguiente es un primer plano de Chiara bajando las escaleras. Nuevamente se muestran los acontecimientos desde dentro del ascensor: se abren las puertas y una pareja mayor se dispone a entrar. Ven algo en el interior que les confunde. La mujer toca algo con la mano, algo situado en el espacio fuera de campo, y cuando muestra los dedos los tiene manchados de color rojo. Ésta es una primera referencia material a lo que se puede ocultar en el espacio fuera de campo. La pareja se marcha. Nuevamente se intercala un plano de Chiara bajando las escaleras. En toda la secuencia se alternan planos del ascensor y de la protagonista bajando las escaleras.

Nuevamente, plano desde el ascensor. Un hombre se dispone a entrar, mira, da media vuelta y se dirige a las escaleras. En el mismo plano, se muestra a una chica que también va a entrar pero, como todos, cuando se da cuenta de lo que hay en el fondo del ascensor (en el espacio fuera de campo) no se atreve. Se cierran las puertas del ascensor. Plano de la protagonista bajando las escaleras. Otro plano desde el ascensor. Enzo, compañero de trabajo de Chiara, entra sin mirar y queda de espaldas al espacio fuera de campo. Una vez que el ascensor está bajando, se da media vuelta quedando de frente a cámara, y ve algo que le inquieta. Corte a plano de Chiara bajando las escaleras. Plano del ascensor con Enzo mirando y aproximándose al fuera de campo hasta que solamente se muestra una pequeña parte de la barbilla y de su hombro en la izquierda del plano. Nuevamente plano de Chiara bajando. Se detiene y se dirige al ascensor. Hay gente esperando. Por fin parece que se va a informar al espectador sobre el espacio fuera de campo. Plano desde el ascensor. Se abren las puertas. Un hombre mira y por fin se muestra al espectador el espacio fuera de campo en un plano desde fuera del ascensor. En primer término a la derecha, Enzo y al fondo se observa una estrella dentro de un círculo, el símbolo de Las Brigadas Rojas, pintada en el ascensor en color rojo.

Han sido necesarios doce planos para acabar mostrando el espacio fuera de campo. En este caso, a través de los elementos presentes en plano se activa de forma constante un espacio fuera de campo que el espectador no ve y que se convierte en el centro de atracción ya que plantea un enigma informativo. No es la misma situación un plano desde dentro de un ascensor y unos personajes que entran, que el tema tratado en este ejemplo. Mientras en un caso el espacio fuera de campo se considera neutro y el espectador da por supuesta la "cuarta pared" para cerrar el espacio diegético y dotarlo de coherencia, en el ejemplo de Buenos días, noche es un espacio al que se alude de forma directa y constante por parte de los espectadores y que el espectador ignora cómo es, hasta que le es mostrado.

D) Composición del encuadre

En la película *Camino a la perdición* se encuentra un ejemplo que representa perfectamente lo que se puede entender por composición del encuadre. El resultado final es consecuencia tanto de la posición de cámara como de la composición a modo de montaje interno de los elementos presentes en imagen. En el plano, el protagonista (Michael Sullivan) está en la parte izquierda disparando a un espacio oculto por el decorado, aunque suponemos (por la lógica de la historia) que en dicho espacio se encuentra el personaje Connor. Cuando Sullivan se marcha (en el mismo plano) se mueve la puerta que tiene un espejo y se puede observar el resultado de su acción (manchas de sangre), y el rostro del personaje asesinado. Se puede señalar que es una "especie" de plano-contraplano en montaje interno.

Un ejemplo clásico de la importancia de la composición del encuadre se encuentra en la película *Ciudadano Kane*, en concreto en el intento de suicidio de Susan. Uno de los planos más famosos de dicha película es el que exhibe la tentativa de suicidio de Susan. En este plano se muestra en primer término a la izquierda un vaso de un tamaño enorme, exagerado, con una cucharilla y a la derecha el frasco del somnífero sobre la mesilla de noche. En un segundo término, Susan acostada y, al fondo la puerta. La composición del encuadre lleva al espectador a deducir el intento de suicidio de Susan. Los distintos elementos que forman parte de un fragmento del espacio se muestra de forma simultánea en un mismo plano.

E) Enfoque y desenfoque

Este procedimiento narrativo consiste en establecer el sentido de lo que ocurre en la historia a través de enfocar una parte del espacio mientras que la otra parte permanece desenfocada para posteriormente cambiar el foco y que la parte desenfocada quede nítida mientras que la parte enfocada queda, habitualmente, desenfocada. Realmente, en el montaje interno no se tiene que recurrir necesariamente a planos de larga duración, sino que también en planos de corta duración se pueden establecer cambios de imagen y una relación de sentido entre los distintos elementos presentes en un plano de corta duración. Se puede tomar como ejemplo uno de los momentos clave de la película *Million Dollar Baby*, dirigida por Clint Eastwood en 2004, cuando el preparador quita la vida a la boxeadora que ha quedado lisiada y que le pidió que la ayudara a morir. La secuencia está estructurada a partir de la unión de distintos planos, es decir, un montaje externo. Sin embargo, el plano clave donde se muestra cómo el preparador inyecta adrenalina a la boxeadora para que muera funciona como montaje interno. Aparece en primer término la mano del preparador inyectando en una sonda la adrenalina y al fondo, desenfocados, los monitores de constantes vitales. Una vez inyectada, se enfocan los monitores y se desenfoca el primer término. En los monitores se refleja el fallecimiento

de la boxeadora. El cambio de enfoque está motivado por el cambio de interés del primer término con respecto al segundo, uniendo la acción con la consecuencia que comporta.

F) Movimientos y desplazamientos de cámara

Uno de los ejemplos más interesantes sobre cómo utilizar los movimientos y desplazamientos de cámara para expresar una idea se encuentra en la película Ciudadano Kane. Es el momento en que Susan Alexander, la segunda esposa de Kane, canta en el teatro construido por su marido. Es un plano largo que comienza con Susan Alexander en el centro del escenario instantes antes del comienzo de la actuación, mientras se están dando las últimas instrucciones. Se levanta el telón y Susan comienza a cantar. La cámara aprovecha el movimiento del telón para iniciar un travelling vertical hasta detenerse ante dos tramoyistas que escuchan la actuación. El tramoyista de la derecha de plano se tapa la nariz con la mano en clara alusión a la pésima actuación de Susan Alexander. Independientemente de cómo fuera elaborado dicho plano, el procedimiento narrativo utilizado permite transmitir la idea a través de un único plano y un solo movimiento. Con la utilización del desplazamiento vertical se llega al lugar donde se encuentran unos personajes que son mostrados para informar al espectador sobre la calidad de la actuación de Susan. En un plano único, gracias al desplazamiento de cámara en el espacio, en el que se muestra la acción (Susan cantando) y la reacción (tramoyista tapándose la nariz).

Conviene considerar que los movimientos y desplazamientos de cámara pueden estar justificados o no justificados diegéticamente. Se puede entender por movimiento o desplazamiento de cámara justificado diegéticamente cuando se apoya en una acción diegética, sea del tipo que sea. Por ejemplo, un personaje que camina y la cámara realiza un panorámica. Evidentemente, el valor estético o narrativo no depende de este factor, pero es importante tenerlo en cuenta y observar si condiciona o no la continuidad. En el ejemplo expuesto anteriormente, hay una clara voluntad de justificar diegéticamente el desplazamiento vertical de la cámara mediante el desplazamiento del telón. Como ejemplo de movimiento no justificado diegéticamente se puede indicar el que tiene lugar en el inicio de La ventana indiscreta. Después de una serie de planos que muestran diversos aspectos de unos apartamentos, incluidos algunos de los personajes que los habitan, la cámara se centra en un personaje que está durmiendo y recorre su cuerpo de arriba abajo para mostrar su pierna escayolada. A continuación, en el mismo plano, gira bruscamente para exhibir una cámara fotográfica rota. Sin ningún tipo de transición física, el movimiento continúa para mostrar la fotografía de un accidente en una competición automovilística. El movimiento prosigue y muestra otras fotografías de acontecimientos peligrosos hasta que finalmente recalca en un portarretratos con la imagen en negativo de una mujer para concluir mostrando la portada de una revista de moda

donde está la imagen en positivo de dicha mujer. Nos encontramos, por tanto, ante un movimiento que no tiene ninguna justificación diegética. Pero esto no quiere decir que rompa la continuidad. Todo lo contrario. Es un movimiento que "envuelve" al espectador en la trama. Por una parte tiene una clara función descriptiva, ya que muestra los dos espacios fundamentales donde se desarrollará la acción del relato: el apartamento donde se encuentra el fotógrafo y el edificio de enfrente que se puede observar con nitidez desde la ventana del apartamento. Pero por otra parte informa al espectador sobre el personaje, lo define. El director de la película, Hitchcock, comentaba con Truffaut lo siguiente sobre el movimiento (Truffaut: 1984: 190 y 191):

F. T.: Desde este punto de vista la exposición del film es excelente. La cámara se pasea por el patio adormecido y va a recoger el rostro sudoroso de James Stewart, luego recorre su cuerpo hasta la pierna enyesada, sigue hasta una mesa en la que se ve el aparato fotográfico roto y un montón de revistas y, en la pared, se ven unas fotos de coches de carrera en plena acción. En este primero y único movimiento de cámara, sabemos dónde estamos, quién es el personaje, cuál es su oficio y lo que le ha sucedido.

A. H.: 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.

Este movimiento de cámara suministra mucha información, cuenta cosas sobre el personaje principal, por tanto tiene sentido su inclusión desde el momento en que forma parte de los procedimientos narrativos de la película que informan al espectador, aunque el movimiento en sí no está justificado por ninguna acción concreta. Por tanto, contribuye al mantenimiento de la lógica narrativa y de la continuidad. Un movimiento de cámara no justificado diegéticamente no tiene por qué implicar una ruptura con la continuidad. Depende de la función que realiza y de cómo se integra en el conjunto de procedimientos utilizados. Por ejemplo, Woody Allen utiliza panorámicas para mostrar conversaciones en la película del año 1992 *Maridos y mujeres*. Aparentemente este movimiento está justificado diegéticamente. Pero lo realiza de forma tan brusca que lo único que provoca es una sensación de molestia en un tipo de público y, por tanto, implica para este espectador una clara ruptura de la continuidad.

7.4.2. Espacio del montaje

El espectador construye el espacio del montaje estableciendo una relación inmediata entre los distintos planos, buscando la coherencia a partir de su modelo ideológico de

representación. Marcel Martin (1996: 209) relata la siguiente experiencia de Kulechov:

Es conocida la experiencia de Kulechov, que pone de manifiesto lo que llama "geografía creadora"; el director soviético había reunido cinco planos que representaban respectivamente:

1. Un hombre caminando de izquierda a derecha;
2. Una mujer caminando de derecha a izquierda;
3. El hombre y la mujer se encuentran y se dan la mano;
4. Un vasto edificio blanco con una gran escalinata delante;
5. Los dos subiendo juntos la escalinata;

Aun cuando los planos se hubiesen filmado en lugares muy alejados entre sí (el amplio edificio no era sino la Casa Blanca de Washington, tomada de una película norteamericana, y el plano número 5 se había rodado frente a la catedral de Moscú), la escena dio la impresión de una cabal unidad de lugar: el espacio cinematográfico, a menudo, está formado por piezas y trozos y su unidad proviene de una yuxtaposición en una sucesión creativa.

Los diferentes fragmentos aislados adquieren unidad a través del montaje y el espectador les concede una uniformidad que no tienen por sí mismos, dado que se tiende a percibir el espacio y el tiempo, y por tanto los acontecimientos, como una totalidad. El montaje es una consecuencia de este convencionalismo en la forma de percibir, lo que nos permite unir distintos planos que adquieren un sentido y una coherencia entre sí.

El cineasta soviético Lev Kulechov realizó diferentes ensayos sobre las posibilidades del montaje. Se acaba de citar un caso. Pero, sin duda alguno, el más famoso de todos y que ha pasado a la historia con el nombre de "efecto Kulechov" consistió en tomar de una película un plano de la cara del actor Iván Moszhukin con una expresión neutra y montarlo con otros planos que mostraban un plato de sopa, un cadáver y una mujer ligera de ropa. El resultado fue que el público estableció una relación inmediata entre la imagen del actor mirando y lo que se mostraba a continuación. Esto es, entre otras cosas, que el espectador entendía que tanto el actor como la sopa, el cadáver o la mujer se encontraban en el mismo espacio. Hay que tener en cuenta que este experimento de Kulechov se apoya tanto en el plano-contraplano como en el eje de miradas, tal y como señalan Bordwell y Thompson (1995: 258):

El emparejamiento del eje de miradas es una idea simple pero con fuerza, puesto

que el carácter direccional del eje de miradas crea una fuerte continuidad espacial. Para que se pueda ver, un objeto tiene que estar cerca de quien lo mira. Presumiblemente, el eje de miradas creó los efectos que Kulechov identificó en su construcción de un espacio falseado mediante el montaje. Es decir, el inexpresivo actor parece estar mirando a cualquier cosa que esté cerca en el plano, y el público supone que el actor está reaccionando en consecuencia.

Conviene dejar claro que en última instancia el significado era determinado por los espectadores a partir de un modelo ideológico de representación. Esta idea sobre el montaje se puede aplicar a cualquier relato audiovisual, independientemente del instrumento de comunicación o dispositivo base utilizado para su elaboración. Es a través del montaje como se construye el espacio audiovisual y se establece su temporalidad a partir de planos sucesivos. Hay que tener en cuenta que no ha quedado ningún registro filmico del efecto Kulechov. Vincent Pinel (2004: 68 y 69) realiza la siguiente apreciación: "Algunos teóricos han objetado e incluso negado la realidad del experimento. Pero esto no es lo verdaderamente importante. Experimentado o no, el efecto K dirige la atención a la función creadora del montaje: la simple unión de dos imágenes permite que surja un vínculo o un sentido ausente de las imágenes elementales".

A través de la adecuada organización de los planos se puede conseguir crear un espacio que no existe en la realidad porque el espectador asume que las imágenes que muestran los planos consecutivos se encuentran en un mismo lugar. Bordwell y Thompson (1995: 258) vuelven a señalar que "los eruditos denominan 'efecto Kulechov' a cualquier serie de planos que, en ausencia de un plano de situación, lleve al espectador a deducir un todo espacial a partir de la visión de solamente porciones de ese espacio. [...]. Con el efecto Kulechov, el montaje hace que el espectador deduzca un único lugar". Los ejemplos demuestran cómo se puede construir tanto un espacio global como un marco temporal lógico donde se sitúan los personajes y se desarrolla la acción, perfectamente coherente para el espectador, a partir de diferentes partes que en la realidad no tienen nada que ver entre sí. Por supuesto, a través del montaje y de la lógica de la historia del relato, también se puede indicar al espectador que la acción tiene lugar en diferentes lugares, como en un montaje paralelo, o incluso pueden establecer relaciones espaciales dudosas.

A través del montaje se establece de forma inmediata una relación espacial entre planos. El ejemplo más obvio es el del plano-contraplano. Se establece una relación entre dos planos tanto por la lógica de la continuidad diegética que está determinada por las acciones de los personajes como por la lógica audiovisual, determinada por la relación entre las imágenes de los diferentes planos. Pero esta relación inmediata entre dos imágenes que se supone que están presentes en un mismo espacio diegético también se establece entre distintos planos que muestran distintos espacios pero donde existe una

relación de causalidad. Esto permite, por ejemplo, el montaje alterno. Entre dos planos consecutivos se pueden dar las siguientes relaciones espaciales:

- Mismo espacio diegético. A su vez puede ser:
 - Con continuidad espacial evidente
 - Sin continuidad espacial evidente
- Diferentes espacios diegéticos. Aquí también hay dos variantes:
 - Espacio próximo
 - Espacio lejano

En el primer caso, los fragmentos de espacio diegético que se muestran en el plano A y en el plano B pertenecen a una misma unidad espacial diegética. Hay continuidad espacial evidente cuando el espacio mostrado en el plano B es el mismo que el mostrado en el plano A.

No hay continuidad espacial evidente cuando el espacio mostrado en el plano B no es el mismo que el mostrado en el plano A. Un plano-contraplano de una conversación, sin que medie un plano de situación, es un ejemplo típico de continuidad espacial no evidente ya que los dos personajes están en un mismo espacio diegético manteniendo una conversación, pero cada plano muestra un fragmento diferente del espacio al que se muestra en el otro plano. El famoso efecto Kulechov ya comentado, es el ejemplo ideal porque sirve para exponer como fragmentos de espacio que no tienen ninguna relación entre sí, cuando se unen en el montaje y hay un mínimo de lógica narrativa y audiovisual, acaban por dar la impresión de que forman parte del mismo espacio.

Por espacio próximo se entiende aquel mostrado en un plano B que es cercano en el universo diegético propuesto por el relato al espacio mostrado en el plano A. Un ejemplo muy obvio de espacio próximo se encuentra en la película *La ventana indiscreta*, donde hay dos espacios claramente diferenciados: la habitación del apartamento, primer espacio diegético o espacio A, desde donde el personaje Jeff observa a sus vecinos del edificio de enfrente, que es el segundo espacio diegético o espacio B. Pero a su vez, cada uno de los distintos apartamentos de los que consta el espacio B es a su vez un espacio próximo con respecto al resto de apartamentos. Dada la proximidad diegética de ambos espacios, Jeff puede observar a simple vista lo que ocurre y recurrir a medios técnicos, como una cámara con teleobjetivo, para ver los detalles.

La relación entre planos de espacio próximo se manifiesta al espectador de las

siguientes formas:

- 1.Desplazamiento de personajes.
- 2.Otros indicios de la propia diégesis: un personaje que escucha a través de una pared, un personaje que observa lo que ocurre en otro lugar, etc.
- 3.Planos abiertos donde se muestren los diferentes espacios de forma simultánea. Por ejemplo, en la película *La ventana indiscreta* hay planos desde el propio apartamento de Jeff que permiten observar ambos espacios.
- 4.Transición de montaje cuando previamente se ha informado al espectador de la situación espacial.
- 5.Sonido fuera de campo.

En la relación de espacio lejano cada plano muestra fragmentos de espacios situados lejos en el universo diegético propuesto por el relato. El montaje convergente suele comenzar alternando acciones que suceden en espacios lejanos aunque luego finalicen en un mismo espacio. Es la lógica narrativa la que muchas veces establece una relación entre dos espacios que aparentemente es imposible. Es el caso famoso de *Nosferatu*, dirigida por Murnau en 1922, cuando se establece una relación entre un castillo donde el vampiro ataca a Hutter y su esposa, Ellen, que está en su habitación en un lugar muy alejado. La mirada, en este ejemplo, es el fundamento para establecer una relación entre espacios alejados.

7.4.3. Espacio y sonido

El sonido es otra forma de percibir el relato, de percibir el espacio audiovisual y de recibir información. Entre el sonido y la imagen visual se establece una inmediata relación de interdependencia mutua. El poder sugerente del sonido y su capacidad para modificar el sentido de una imagen visual es enorme. Por ejemplo, si se muestra en un plano fijo un automóvil que pasa velozmente de izquierda a derecha y acaba saliendo de plano y se escucha a continuación el sonido de una fuerte frenada y un ruido estruendoso de choque, automáticamente se establece que ese coche ha sufrido un accidente gracias a la utilización del sonido fuera de campo. Una misma imagen visual puede variar el sentido según el sonido. Por ejemplo, el plano de un hombre en una habitación oscura, cuya única fuente de luz es una lámpara que solamente permite ver al hombre sentado en un sillón y leyendo un libro. Si se escucha el sonido de fondo de automóviles, de unas voces masculinas y femeninas, de un televisor, la impresión será que está en el apartamento de una ciudad. Si por el contrario, se escucha el rumor del mar, se puede esperar que esté

en una casa al lado del mar. En estos ejemplos expuestos, el sonido ha resultado ser el factor decisivo para la construcción final del espacio audiovisual. La utilización del comentario o voz off en fuera de campo refuerza esta capacidad del sonido. Si el comentario hace referencia a algún aspecto concreto de la imagen centrará la atención del espectador sobre dicho aspecto. Por ejemplo, si el comentario señala la presencia en imagen de un hombre con chaqueta azul, automáticamente la mirada del espectador se dirige a dicho personaje. Igualmente, una misma serie de imágenes visuales según el comentario añadido tendrán un sentido u otro. Si en un plano se muestra una casa antigua y el comentario hace referencia a su antigüedad y solera tendrá un sentido diferente que si el comentario la califica de destartalada.

Es muy interesante el concepto de valor añadido que aporta Michel Chion (1993: 16): "Por valor añadido designaremos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo 'natural' de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen". Chion señala que el valor añadido funciona sobre todo cuando existe sincronismo y que permite establecer una relación inmediata entre aquello que se observa y lo que se escucha.

A) Características del sonido

El sonido es una vibración de las partículas hacia delante y hacia atrás respecto a su posición normal. La propagación sonora supone transferencia de energía de una molécula a otra. Entre que se produce y hasta que llega hay un tiempo determinado. El sonido se propaga por un medio elástico y la velocidad del sonido depende de cada medio en particular. Además, la velocidad varía con la temperatura y la humedad. Por tanto, el sonido supone un emisor que es un cuerpo que vibra. Un medio elástico por el que puedan desplazarse las vibraciones. Estas vibraciones del emisor producen alternativamente compresiones y depresiones en la parte del medio elástico más próxima a la siguiente y así sucesivamente. El sonido necesita un receptor que reaccione a los estímulos que le llegan. Se considera que el oído humano normal puede detectar frecuencias sonoras entre 20 Hz y 20 Khz. Los sonidos por debajo de 20 Hz se denominan infrasonidos y por encima de 20 Khz ultrasonidos. Las cualidades principales del sonido son tres:

1. Intensidad. Es el ritmo por el que la energía se transfiere a través del medio elástico. Depende de la amplitud del movimiento vibratorio y permite clasificar los sonidos en fuertes, medios o débiles. Desde una perspectiva narrativa, la intensidad se relaciona en primer lugar con la distancia de la fuente de sonido. Cuando suena con mayor intensidad se supone que la fuente está situada más

cerca. Pero también se puede utilizar para crear efectos dramáticos. Para José Nieto: (1996: 190) "La forma más simple y quizá también la más usada de manipular un sonido para darle un contenido dramático, es alterar su volumen sonoro con respecto al que consideraríamos normal para su percepción como elemento diegético". Un ejemplo muy obvio de esta utilización del sonido se encuentra en la película *La ventana indiscreta*, cuando el asesino se aproxima al apartamento de Jeff y los pasos tienen una intensidad claramente alterada.

2. Tono. Depende de la frecuencia de la vibración. Permite clasificar los sonidos en graves (que tienen una frecuencia pequeña), medios (frecuencia media) y agudos (frecuencia alta) y permite reconocer las notas y situarlas en la escala musical. Una nota está formada por muchas frecuencias. El tono más bajo se llama fundamental, los múltiplos exactos armónicos y el resto sobretonos. A través del tono se puede calificar a los personajes y a los objetos. También se puede utilizar para provocar efectos sonoros modificando o acentuando el tono de un sonido. Un ejemplo bastante claro aparece en la película *Psicosis*, en el fragmento del asesinato de la ducha cuando se fuerza el tono para crear un efecto sonoro muy agudo.
3. Timbre. Es lo que permite diferenciar el sonido de dos instrumentos distintos que emiten una misma nota. Se puede considerar como la personalidad de cada sonido y depende de los armónicos y de los transitorios, que son tonos de corta duración que no tienen normalmente relación con la frecuencia estable de la nota y constituyen la parte inicial de cualquier sonido antes de que se establezca la forma regular. El timbre se puede utilizar con la finalidad dramática de establecer las cualidades sonoras de los personajes.

B) La banda sonora

La banda sonora está compuesta por tres elementos y una ausencia: palabra, música y efectos más su ausencia, el silencio. La combinación y mezcla de estos elementos en función del contenido narrativo de un relato forma la banda sonora.

La palabra se puede entender como todo sonido articulado emitido por un personaje o narrador con capacidad para transmitir un mensaje a un receptor que se encuentra en condiciones de entenderlo. La palabra es el elemento sonoro más importante y define al personaje por sus características sonoras físicas, por la interpretación que expone un estado emocional y por la expresión que enmarca al personaje dentro de un contexto social. Para Chion (1993: 17): "Formular que el sonido en el cine es mayoritariamente vococentrista, es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos. La voz es lo que recoge, en el rodaje,

la toma de sonido, que es casi siempre, de hecho, una toma de voz; y la voz es lo que se aísla en la mezcla como instrumento solista del que los demás sonidos, músicas o ruidos, no serían sino el acompañamiento".

Sobre la inteligibilidad de la palabra (lo que Chion denomina verbocentrismo) recae en gran medida el naturalismo que impone el sistema de continuidad en su vertiente sonora. La palabra se debe poder entender, salvo excepciones diegéticas. Es curioso el caso de la película *La vendedora de rosas*, que ante la dificultad para entender a sus protagonistas, se recurrió a subtitar los diálogos, al igual que ocurre en determinados programas de televisión donde se registra el sonido sin mucha calidad técnica (porque lo importante es que se grabe en un momento determinado y a un personaje concreto) y hay que proceder al subtítulo para poder entender lo que se dice. La importancia de la inteligibilidad de la palabra es tal que se convierte en la piedra angular de los relatos audiovisuales. Por este motivo, la intensidad de la palabra está motivada por su inteligibilidad. Así, es significativo que frecuentemente la distancia visual y la auditiva no concuerden. Por ejemplo, es habitual que un plano general o conjunto desde el punto de vista visual vaya acompañado de un plano medio sonoro si hay personajes que hablen. La imagen visual marca la distancia diegética de los personajes y se admite el convencionalismo de que el sonido se sitúe a otra distancia para permitir una correcta comprensión de la palabra. La palabra se manifiesta en la gran mayoría de los relatos audiovisuales de ficción a través de los diálogos, pero también es palabra el comentario, el monólogo y el pensamiento de un personaje.

La música es la expresión artística del sonido emitido por instrumentos y por la voz humana. La música puede proceder de la propia diégesis o bien puede estar situada en otro espacio y tiempo, lo que es muy frecuente. Con la música se pueden realizar las siguientes funciones narrativas:

- Mantener la continuidad de uno o diversos sucesos. A través de la música se puede subrayar la unidad de un acontecimiento subdividido en distintas acciones al mantener la misma música en las distintas unidades que forman el acontecimiento en su conjunto. Igualmente, la música es un excelente medio para mantener la unidad entre diferentes sucesos pero que tienen entre sí una coherencia estructural en el relato, como es el caso de un sumario o secuencia de montaje, tal y como se ha comentado en el capítulo dedicado al tiempo.
- Anticipar acontecimientos. La música sirve para crear expectativas sobre lo que puede llegar a suceder en un momento dado de la historia. Esta función está más reforzada si se utilizan convenciones de género. Por ejemplo, en un relato de terror una música muy sincopada puede provocar la sensación de que algo horrible está a punto de suceder.

- Subrayar la acción. La música puede engrandecer o empequeñecer una acción determinada a través de subrayar algún aspecto concreto con un tipo de música específica. Las convenciones de género también ayudan a desarrollar esta función. Por ejemplo, una acción en principio importante, subrayada con una música cómica puede parecer una acción ridícula. Como ejemplo de utilización de la música para magnificar una acción se puede citar la película *Lo que el viento se llevó*. Hay un subrayado muy manifiesto en el momento en que Escarlata realiza el juramento donde promete hacer cualquier cosa para no volver a pasar hambre. La música ayuda a engrandecer la acción, ya de por sí muy grandilocuente.
- Ambientar. La música es muy adecuada para describir lugares específicos. En algunos casos hay una clara asociación de un tipo de música con un tipo de espacio determinado, por ejemplo, en el caso del circo.
- Crear un ambiente emocional. La música es uno de los elementos más importantes para establecer estados de ánimo ya que una de sus cualidades específicas es su capacidad para provocar y recordar emociones.
- Facilitar transiciones espacio-temporales. Mantener la música permite suavizar las transiciones entre distintas secuencias que no tienen una relación directa entre ellas.

Los efectos sonoros son todos los sonidos inarticulados. Tienen una función muy importante ya que crean el ambiente sonoro diegético. Aunque habitualmente pasan desapercibidos, sin su presencia la ausencia de un sonido ambiente diegético, un silencio ambiental, resultaría muy molesto. Y esto no ocurre solamente en producciones de ficción. Quizá el mejor ejemplo de la importancia de los efectos sonoros en la creación del sonido ambiente se encuentra en los programas informativos, donde se incorporan de forma sistemática porque su ausencia restaría realismo en cualquier tipo de producción audiovisual, excepto aquellas que no pretenden generar un efecto de naturalismo. Los efectos sonoros, pues, son un factor esencial a la hora de configurar el espacio diegético. Los efectos sonoros diegéticos están determinados por aquello que se considera verosímil socialmente. Los efectos sonoros también pueden ayudar a establecer el estado anímico de un personaje o remitir al espectador a un espacio- tiempo no diegético. Por ejemplo, se puede intentar representar el estado de ánimo de un personaje atrapado en un atasco a través de un efecto sonoro que reproduzca el claxon de los automóviles de forma cada vez más intensa.

El sonido puede ser diegético o no diegético. Dado que todo sonido procede de una fuente y por tanto genera un espacio, si podemos ubicar el espacio de donde procede el sonido en la diégesis propuesta por el relato se considera que el sonido es diegético. Así,

dos personajes hablando producen sonido diegético, un automóvil que estalla produce sonido diegético, etc. El sonido diegético puede ser sonido en campo, cuando se muestra como se produce, o sonido fuera de campo cuando no se observa cómo se produce. El sonido está en campo o fuera de campo en función de la imagen visual. Al respecto señala Chion (1998: 84):

Cuando se dice sonido fuera de campo, esta expresión misma induce a creer que se trata de una cualidad intrínseca del sonido mismo. Sin embargo, basta con cerrar los ojos ante la película o con apartar la mirada de la pantalla, para experimentar una evidencia: sin la visión, los sonidos fuera de campo reaparecen tan presentes, tan definidos - a veces incluso más - en el plano acústico, como los sonidos in. Nada permite ya, en todo caso, distinguirlos.

Efectivamente, es la imagen visual la que determina la diferencia entre un sonido en campo y otro fuera de campo. Observar o no observar la fuente que está produciendo un sonido resulta determinante. Sin embargo se pueden realizar matizaciones a esta división tradicional. Chion (1993: 78) propone resaltar las siguientes diferencias:

- Sonido ambiente. Es el que envuelve una situación determinada y le proporciona la atmósfera sonora ayudando a concebirlo como un espacio particular. En este caso no importa la localización obsesiva de la fuente que produce el sonido, por ejemplo, unos pájaros que cantan.
- Sonido interno. Para Chion es el que, estando situado en el presente de la acción, procede del interior de un personaje, ya sea físico (el sonido, por ejemplo, del corazón) o mental.
- Sonido on the air. También conocido como en las ondas, se corresponde con aquel sonido que se escucha en un momento dado y es emitido por retransmisiones eléctricas, como el emitido por una radio.

Chion (1998: 86) también considera que hay que establecer un fuera de campo activo y otro pasivo. El sonido fuera de campo activo es aquel que plantea interrogantes y reclama respuestas y, por tanto, incita a que se vea qué tipo de espacio es: "El fuera de campo activo está esencialmente constituido por sonidos cuya fuente es puntual o, dicho de otro modo, corresponde a objetos cuya visión puede ser localizada". El fuera de campo pasivo es fundamentalmente el sonido ambiente, que no crea el deseo de mirar a la fuente de la que procede el sonido y provocar, por tanto, un cambio de punto de vista.

El sonido no diegético es aquel del que no se puede averiguar el espacio del que procede en el universo diegético propuesto por el relato. Por ejemplo, la música de acompañamiento suele ser un sonido no diegético. Es el caso del asesinato en la ducha de

la película *Psicosis* donde hay una música (pues hay que considerar el sonido de esta secuencia como música y no como efecto sonoro) estridente que colabora en producir un efecto dramático. Esta música no puede proceder del espacio diegético donde tiene lugar la acción ni de ningún otro espacio diegético. El sonido no diegético es frecuentemente un sonido fuera de campo, es decir, no se muestra cómo se produce. Esto es bastante lógico dado que en caso contrario sería necesario mostrar visualmente el lugar de donde procede, lo que implica que habría que ubicarlo en otro universo diegético o que algún personaje o elemento diegético adquiriera de pronto una función extradiegética, como ocurre con el personaje de Alvy Singer en la película *Annie Hall* cuando, estando en casa de su novia, se dirige al espectador y le comenta las diferencias entre lo que ocurre con su familia y con la familia de su novia y la imagen en pantalla se divide para ver a ambas familias. Las palabras que pronuncia el personaje Alvy, que se ha convertido en un elemento extradiegético (o dicho de otra forma, "ha dejado la diégesis" por un momento), no las pueden escuchar el resto de personajes. Frecuentemente se denomina voz over al comentario de un narrador extradiegético que se sitúa fuera del espacio y tiempo diegético. Por ejemplo, en la serie *Aquellos maravillosos años* el narrador se sitúa en una referencia espacio-temporal diferente a la de la historia que está contando aunque esta historia se corresponda con una parte de su vida en la que él era un niño.

El sonido también puede ser objetivo o subjetivo. Es objetivo cuando está producido de forma efectiva por elementos diegéticos y se escucha en el relato tal y como se supone que suena en la diégesis. Por el contrario, es subjetivo cuando suena en el relato tal y como lo escucha un personaje concreto. Sería similar a un plano subjetivo, pero en este caso sonoro. El sonido en el relato debe reproducir las particularidades perceptivas del personaje. Por ejemplo, en la película *Mentiras arriesgadas*, el protagonista ha sido drogado y no puede escuchar con claridad las palabras que le dicen otros personajes. En este caso, se reproduce la escucha subjetiva del personaje para que el espectador pueda entender cómo le afecta la droga. También se considera sonido subjetivo el que reproduce el pensamiento o proceso psicológico de un personaje.

8

LA ARTICULACIÓN ESPACIO-TEMPORAL: EL MONTAJE

8.1. Introducción y concepto

La articulación espacio-temporal se desarrolla en el montaje. En principio se puede entender por el término "montaje", referido a la producción de relatos audiovisuales la fase en que se ensamblan o unen las distintas tomas o fragmentos de imágenes registrados en la toma de imágenes. Seguramente es ésta la acepción más común. Pero este significado que el término "montaje" tiene en español (y en otras lenguas latinas como el francés) incluye varias actividades diferentes. Al respecto señala Pinel (2004: 4 y 5):

Esta síntesis comprende tres operaciones de muy distinta índole que la lengua inglesa, más rica que la francesa en este aspecto, distingue como: CUTTING, o la operación material (cortar, pegar); EDITING, o la ordenación de los elementos visuales y sonoros que confiere al film su rostro definitivo; MONTAGE, o la relación de planos desde una perspectiva esencialmente estética y semiológica, en el sentido en que hablamos del montaje eisensteiniano (y, en el vocabulario técnico, un efecto de ilación).

El montaje audiovisual implica siempre y al mismo tiempo dos procesos de naturaleza aparentemente muy desigual: uno operativo y otro creativo. Sin embargo, ambas actividades audiovisuales están estrechamente unidas y dependen la una de la otra. No se puede concebir el aspecto creativo del montaje sin su vertiente operativa.

El montaje como proceso operativo comporta la realización de las siguientes actividades fundamentales:

- Unión física de imágenes o planos.
- Ajuste de imágenes visuales y sonoras, estableciendo un orden y una duración según la información y el ritmo.
- Creación de efectos.

Actualmente, el montaje se puede realizar a través de procedimientos filmicos, electromagnéticos e informáticos. Cada proceso técnico implica una manera peculiar de

tratar la imagen que puede influir en el aspecto creativo del montaje. De hecho, es frecuente mezclar los diversos procedimientos para obtener un resultado concreto que de otra forma sería muy difícil o imposible conseguir. Todas estas actividades operativas condicionan el montaje como un proceso creativo mediante el que se establece el sentido de las imágenes visuales y sonoras a través, principalmente, de sus relaciones y organización provocando un efecto en el espectador. El montaje es, pues, la última fase donde se configura el discurso narrativo. El gran cineasta soviético Pudovkin, citado por Romaguera y Alsina (1993: 368 y 369), cuenta la siguiente anécdota:

El montaje es ese momento creativo por el cual de una fotografía inanimada brota la viva forma cinematográfica [...]. A fin de aclarar todo esto, permítaseme un ejemplo, extraído de mi film *El fin de San Petersburgo*. Al principio del acto que está dedicado a la guerra, yo quería mostrar una potente explosión de dinamita. Para realizar la explosión con absoluta autenticidad, hice enterrar una gran cantidad de dinamita y rodé el estallido: éste fue verdaderamente extraordinario, pero sólo en la realidad; en la pantalla resultó inanimado y aburrido. A continuación, tras grandes intentos y pruebas, terminé por crear la explosión y obtuve el efecto mediante el montaje que deseaba, sin emplear siquiera un fragmento de la explosión rodada: utilicé un lanzallamas que expulsaba una abundante cantidad de humo, y para dar la impresión de la explosión monté breves tomas de relámpagos de magnesio en una alternancia rítmica de claros y oscuros. En medio interpuse una toma hecha mucho tiempo atrás y que, por su particular luminosidad, me pareció apta. Finalmente obtuve así el resultado que había previsto; por fin estaba en la pantalla la explosión, y lo que le correspondía en la realidad era todo lo que se quiera, pero ciertamente no una explosión.

Con este ejemplo he querido demostrar que "el montaje es creador de la realidad cinematográfica" y que la naturaleza no ofrece más que materia prima para su elaboración.

Es una cita larga que se ha respetado prácticamente en su integridad porque es un ejemplo magnífico para entender cómo puede funcionar el montaje, para comprender que el montaje instaura una relación inmediata entre las imágenes que se muestran a través de distintos planos, para concebir el montaje como creador de la realidad audiovisual. A través del montaje se puede crear algo que no existe, ya sea un espacio o un sujeto, como sucedió en los célebres experimentos de Kulechov y en como los ya comentados en el capítulo dedicado al espacio. Nuevamente volvemos a comentar otra experiencia célebre del cineasta soviético, cuando utilizaba planos diversos de mujeres distintas (cabeza, pelo, manos, rostro, etc.) y los unía, los montaba, como si se tratara de una sola mujer. Se construía el cuerpo de una mujer a partir de fragmentos inconexos (pero adecuadamente registrados para evitar contrastes que pusieran de manifiesto el

artificio), y correctamente montados.

Por tanto, se puede entender el montaje como un proceso intelectual que tiene el objetivo principal de dar sentido a un conjunto de imágenes visuales y auditivas, que permite crear una unidad coherente (como la mujer de Kulechov) a partir de imágenes visuales y auditivas que sustancialmente son independientes entre sí. Hay que tener en cuenta que no importa tanto una imagen aislada, por muy impactante que sea, como el conjunto de esas imágenes organizadas. Se va a exponer un ejemplo muy básico para aclarar el tema. Se pueden haber registrado dos planos de una mujer y un plano de un hombre para cubrir una secuencia. La mujer está en un plano sonriente y en el otro plano tiene el rostro lúgubre. En el plano del hombre éste le dice lo siguiente: "Mi mujer me ha pedido el divorcio". El sentido es completamente diferente si la secuencia comienza con el plano de la mujer sonriente, sigue con el plano del hombre y finaliza con el plano de la mujer con el rostro lúgubre, que si el orden fuera: plano de la mujer con el rostro lúgubre, plano del hombre y plano de la mujer sonriente. En el primer caso, la noticia de la petición de divorcio causa una mala impresión en la mujer, mientras que en el segundo caso le produce una profunda alegría. Con variar tan sólo el orden de los planos se consigue un sentido completamente distinto. En la película *Camino a la perdición* se encuentra un magnífico ejemplo sobre la importancia del orden de los planos para configurar el sentido de la secuencia. El punto de partida es el siguiente: un personaje que es un asesino se acerca a un niño (que es el hijo de Sullivan). Este niño tiene una pistola con la que apunta al asesino. Sullivan, el padre del niño, se encuentra tendido en el suelo por los disparos realizados anteriormente por el asesino y se encuentra moribundo observando la situación. Lógicamente, si el asesino logra llegar hasta donde está el niño y le quita la pistola lo matará. Hay una serie de planos-contraplanos del hijo y del fotógrafo asesino cada vez más cortos. El asesino se acerca pidiéndole el arma. Finalmente, en un primer plano del niño suena un disparo. Al ser un primer plano no se puede apreciar cómo el niño dispara el arma, pero se supone que lo ha realizado él. Corte a plano medio del asesino afectado por el disparo. Comienza a caer. Corte a un plano con el niño al fondo y el asesino terminando de caer. A continuación, hay un primer plano del niño mirando en dirección a su padre. Le sigue un plano del padre con una pistola en su mano. Tiene el brazo extendido. Deja caer el brazo. Es el padre el que acaba de disparar su arma. No solamente salva la vida de su hijo, también queda claro que el padre evita que el niño llegue a disparar el arma y mate. El sentido de la secuencia viene dado tanto por el tamaño de los planos como por el orden en que son montados que, junto con el sonido diegético, establecen un espacio fuera de campo donde realmente tiene lugar la acción que el espectador no puede ver. Este montaje retrasa la respuesta a las expectativas planteadas y sorprende al espectador.

La complejidad de las múltiples tareas que se realizan bajo el término montaje ha provocado una multitud de definiciones y conceptos. Entre las múltiples definiciones de

montaje conviene citar las siguientes (Aumont et al.: 1996: 62): "El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración". Pedro Sangro (2000: 460) intenta ofrecer una definición lo más completa posible después de analizar de forma exhaustiva los distintos conceptos del montaje y, de esta forma, considera el montaje como: "El 'montaje' (en el Cine) es el PROCESO formal mediante el que el autor organiza - operación de análisis - el material (fílmico) y lo ofrece al receptor - operación de síntesis - convirtiéndolo en significativo y produciendo así, conjuntamente, un TEXTO (fílmico)". Como punto de partida, ambas definiciones pueden orientar el estudio del montaje, entendiendo que se pueden aplicar al montaje de cualquier relato audiovisual. Así, a través del montaje audiovisual se pueden desarrollar las siguientes funciones básicas:

- Combinar distintas posiciones de cámara.
- Combinar distintos tipos de planos.
- Combinar distintos movimientos y desplazamientos de cámara.
- Combinar el uso de distintos tipos de objetivos.
- Combinar distintos tipos de transiciones físicas.
- Combinar distintos tipos de transiciones expresivas o creativas.

El sistema de continuidad o montaje continuo se ha impuesto de forma paulatina en la sociedad y partiendo de antecedentes en otros sistemas narrativos. Lewis Jacobs cuenta una bonita e instructiva anécdota a propósito de la película Enoch Arden dirigida por Griffith:

Después del primer plano de Annie, insertó una imagen referida al objeto de sus pensamientos, su marido abandonado en una isla desierta. Este tránsito de una escena a otra sin finalizar ninguna de las dos suscitó un avispero de críticas:

-¡Sólo sirve para quebrar la acción! ¿Cómo se puede narrar nada saltando de esta forma? ¡La gente no lo va a entender!

Griffith tenía una rápida respuesta:

-¿No es así como escribe Dickens?

-Sí, pero escribir es distinto. - ¿Por qué? Nosotros decimos lo mismo en

imágenes, eso es todo.

La gente acabó entendiendo perfectamente esta forma de narrar una historia. En esta anécdota de Griffith se encuentran parte de los fundamentos del montaje continuo, aunque todavía debía evolucionar. Como ilustra perfectamente la cita anterior, los procedimientos narrativos tienen que ser aprendidos por el espectador. Es ahora Béla Balázs (1978: 30) quien cuenta otra anécdota:

Un viejo amigo de Moscú me contó un día una anécdota sobre una empleada que cuidaba de su casa, recién llegada de algún koljós siberiano. Era una muchacha joven e inteligente, con formación escolar. Casualmente no había visto ningún filme. (Esto sucedió hace ya muchos años.) Mi amigo la mandó a un cine donde proyectaban algún filme popular. Volvió pálida y con mirada sombría.

"¿Te ha gustado?", le preguntó. Permaneció rígida y muda durante un rato, aún bajo la impresión de lo visto.

"¡Es horrible!", dijo indignada. "No puedo entender como en Moscú dejan exhibir tales horrores".

"¿Pero qué has visto?"

"He visto cómo partían personas en pedazos. La cabeza los pies, las manos estaban fuera de su lugar."

Sabemos que en un cine de Hollywood en el cual Griffith mostraba en uno de sus primeros planos una cabeza cortada que sonreía al público, cundió el pánico. Actualmente ya no tenemos conciencia del complejo proceso de nuestra mente, que fue necesario para aprender a asociar visualmente. Aceptamos que las imágenes descompuestas en sus elementos y que aparecen en una sucesión cronológica, componen en nuestro consciente una escena unitaria y continua, sin darnos cuenta de tan complicado proceso.

Evidentemente, la ingenuidad de la empleada ante las imágenes ya no existe. Aun así, el espectador occidental medio está habituado a un tipo de relato determinado, con un conjunto de convencionalismos, y le resulta difícil la percepción de relatos que utilicen otros procedimientos narrativos. En un principio, el montaje (entendido en este caso como un proceso que conlleva un cambio de plano) implicaba una ruptura brusca con la continuidad elemental de una acción. El cambio perceptible de un plano no siempre era bien aceptado por el público. Sin embargo, las posibilidades creativas que permitía el montaje constituyó un elemento decisivo para que acabara imponiéndose. Al respecto señala Amiel (2005: 9): "Pese a lo que pueda parecer a primera vista, el montaje se fue

imponiendo poco a poco, forzando nuestras costumbres como espectadores y utilizando convenciones más elaboradas cada vez".

El montaje está determinado por el procedimiento de toma de imágenes. Una vez registradas las imágenes, es en el montaje donde se coordinan unos planos con otros. El paso de un plano a otro se denomina transición. Ésta tiene un aspecto puramente físico (la unión efectiva de un plano con otro) y otro aspecto expresivo.

8.2. Toma de imágenes en continuidad, bloques o plano a plano

El montaje y la continuidad están condicionados por el sistema operativo de grabación o rodaje utilizado.

8.2.1. Toma de imágenes en continuidad

En este procedimiento el evento o la representación se registra en su integridad mientras tiene lugar, sin interrumpirlo, para facilitar una imagen determinada o subsanar un error. Esto significa que la producción audiovisual es registrada de principio a fin en su totalidad sin introducir ninguna pausa o corte. No es un sistema habitual de trabajo en la producción cinematográfica de ficción, salvo en casos particulares y excepcionales. Es más frecuente en determinadas producciones informativas donde se concede gran importancia al hecho de mostrar un acontecimiento en el que su transcurrir obedezca exclusivamente a motivos derivados de su propia naturaleza, sin intervención externa que interrumpa y manipule su desarrollo para facilitar la toma de imágenes. Las transiciones entre planos o los cambios del punto de vista se realizan mientras se está produciendo el evento o representación. Todo montaje implica siempre diferentes puntos de vista. Pero esto no quiere decir que tenga que haber necesariamente diferentes planos con sus correspondientes transiciones. Por ejemplo, una cámara se puede desplazar en un acontecimiento y ofrecer diferentes puntos de vista aunque no se produzcan transiciones entre planos.

Los procedimientos habituales para realizar la toma de imágenes en continuidad son:

- Utilizar diversas cámaras para tomar imágenes del acontecimiento y al mismo tiempo seleccionar las imágenes que se consideran válidas. Un ejemplo de este sistema lo podemos encontrar en producciones en directo de televisión, como la emisión de una ópera o de una obra de teatro. En determinadas ocasiones, también se puede utilizar esta técnica para la realización de capítulos especiales de series de ficción destinadas a la televisión. En este caso coinciden el tiempo del acontecimiento o representación, el tiempo de la toma de imágenes y el tiempo del montaje. Hay que tener en cuenta que la producción audiovisual producida

para televisión (independientemente de si es informativa o de ficción) puede ser emitida en directo o, por el contrario, en diferido. Cuando se emite en directo el tiempo de emisión coincide con el tiempo de toma de imágenes, con el tiempo de montaje y, fundamentalmente, con el tiempo del acontecimiento o representación. Esto implica que cualquier imprevisto que tenga lugar en el acontecimiento será mostrado a los espectadores, salvo que la realización no lo exhiba o se corte la emisión. Cualquier procedimiento donde no coincida el tiempo del acontecimiento y el tiempo de la emisión no es, en sentido estricto, directo. Cuando se emite en diferido, procedimiento que suele denominarse directo-grabado, siempre se puede añadir o eliminar alguna imagen o sonido no deseado.

- Utilizar múltiples cámaras para grabar las imágenes del acontecimiento y, posteriormente, montarlas. En este caso, el procedimiento técnico también respeta el desarrollo del acontecer para proceder al montaje final con más tiempo y, por tanto, con mayor reflexión. En este sistema de toma de imágenes coincide el tiempo del acontecimiento con el tiempo de la toma de imágenes, pero no con el del montaje.
- Utilizar la técnica monocámara para registrar imágenes del acontecimiento. En este caso, la diversidad de puntos de vista se consigue ya sea a través de los recursos operativos que ofrece el sistema cámara y objetivo (desplazamientos, panorámicas, uso del zoom, etc.), ya sea mediante el movimiento y desplazamiento de los sujetos a los que capta la cámara o mediante la combinación de ambos procedimientos, que es lo más habitual.

Las características básicas del sistema de toma de imágenes en continuidad son las siguientes:

1. Es un procedimiento poco selectivo.
2. El control que se ejerce sobre la imagen resultante suele ser escaso.
3. La variedad de puntos de vista que se pueden obtener está muy limitada, ya sea por el número de cámaras que se utilicen, ya sea por la imposibilidad de ejercer un control efectivo sobre el acontecimiento.
4. Es un sistema de captación de imágenes muy intuitivo y donde prevalecen las rutinas productivas y la realización de servicio.
5. En el caso de toma de imágenes y montaje inmediato apenas se dispone de tiempo para la reflexión.

El procedimiento de toma de imágenes (o grabación o filmación) en continuidad, tal y como se acaba de señalar, apenas se utiliza en relatos audiovisuales de ficción. En el caso del cine su uso se ha limitado a unas pocas producciones. Cabe destacar la película de Fabricio Prada *Tiempo real*, (Cfr. www.tiempo-real.net) donde el relato dura lo mismo que la historia que cuenta (86 minutos) y está rodada en una única toma utilizando una sola cámara. No hay un único corte. Realizar una película con este procedimiento ha sido posible por la utilización de las nuevas tecnologías de vídeo digital. Otros ejemplos de producción audiovisual realizada en continuidad son *El arca rusa* o *Time Bode*.

En el caso de programas de ficción en televisión, tampoco es un sistema muy utilizado, con las salvedades que ya se han señalado. En el uso habitual de este procedimiento, la toma de imágenes, como proceso creativo, está completamente subordinada al acontecimiento o representación que se pretende mostrar.

8.2.2. Toma de imágenes por bloques

Este procedimiento de toma de imágenes consiste en fragmentar el suceso, la representación o el relato audiovisual en diversas unidades de registro y tratar cada sección de manera independiente desde el punto de vista del rodaje o grabación. Normalmente, cada bloque de trabajo es una unidad de espacio y tiempo diegético. Éste es un procedimiento muy común en la producción de series de ficción en televisión. Por el contrario, en la producción cinematográfica es un sistema poco habitual. Entre las excepciones hay que señalar el caso de *La sogá*. Un poco más adelante se retomará este caso tan peculiar.

Los sistemas habituales para realizar la toma de imágenes por bloques son muy similares al procedimiento en continuidad, pero las técnicas son muy diferentes al trabajar por unidades de grabación o rodaje. Estos sistemas son:

- Utilizar técnicas de realización multicámara para tomar las imágenes de la representación y al mismo tiempo escoger las imágenes que se consideran válidas, es decir, realizar el montaje final del bloque, aunque siempre se puede efectuar un arreglo. Normalmente, los programas de ficción que utilizan este sistema son las series de televisión que se desarrollan en unos pocos espacios y la toma de imágenes tiene lugar en un plató.
- Registrar el acontecimiento utilizando varias cámaras y posteriormente realizar el montaje.
- Realizar la toma de imágenes con una única cámara.

Las características fundamentales de la toma de imágenes por bloques son las siguientes:

1. Permite preparar, generalmente, con esmero cada bloque o unidad de registro ya que se pueden realizar los ensayos oportunos. Además, la obra se fragmenta según las necesidades de producción y realización. En las series de televisión, es frecuente que el bloque de trabajo coincida con la acción que se desarrolla en un mismo escenario.
2. Sin embargo, no permite desarrollar al máximo las posibilidades expresivas del relato audiovisual porque condiciona negativamente el uso del espacio y el tiempo al quedar restringidos al bloque o unidad de registro.
3. Hay una evidente limitación de los puntos de vista posibles. Cuando se utiliza la realización multicámara, los tiros, movimientos y desplazamientos de cámara se encuentran muy limitados, ya sea para evitar mostrar a las otras cámaras, ya sea para no entrar en el tiro de otra cámara, para impedir un movimiento de un actor, etc., con lo que no se pueden conseguir todos los puntos de vista posibles en una situación dada. La puesta en imágenes, por tanto, está condicionada por las posiciones de cámara. Es frecuente que se intente lograr en todos los casos que la imagen obtenida sea aceptable, independientemente de la cámara que la enfoque. Esto puede provocar, por ejemplo, una iluminación neutra o un decorado establecido en función de la situación de las cámaras en vez de las necesidades dramáticas del bloque. Por último, hay que señalar que la actuación suele ser restringida. Los actores deben ajustar sus movimientos a las condiciones de iluminación y a las posiciones de cámara.

Ya se ha comentado que en cine no es un procedimiento habitual la toma de imágenes por bloques. Entre las excepciones se encuentra una película muy importante: *La soga*, basada en una obra de teatro de Hamilton y dirigida por Hitchcock. Es una película importante en la carrera cinematográfica de Hitchcock porque por primera vez dirige en color y realiza un gran experimento al intentar rodarla en un único plano que respetara la unidad de espacio y tiempo diegéticos de la historia. El propio director (Truffaut, 1994: 152 y 153) nos explica en qué consistía su idea sobre el tratamiento audiovisual del relato:

La obra de teatro se desarrollaba al mismo tiempo que la acción. Ésta era continua desde que se alzaba el telón hasta que se bajaba, y me hice la siguiente pregunta: ¿cómo puedo rodarlo de una manera similar? La respuesta era evidente: la técnica de la película sería igualmente continua y no habría ninguna interrupción en el transcurso de la historia que comienza a las 19h 30 y termina a las 21h 15.

Entonces se me ocurrió la loca idea de rodar un filme que no constituyera más que un solo plano.

Realmente la película no está rodada con un único plano de rodaje, sino que la acción se dividió en bloques por motivos operativos: la cámara solamente podía cargar un metraje de diez minutos (Truffaut, 1994: 289 y 290). El plantear el rodaje por bloques implicó el uso de unos procedimientos técnicos muy diferentes a los que estaba acostumbrado el director y condicionó significativamente el resultado final del relato. El punto de partida (hacer coincidir la duración de la historia con la duración del relato y usar un único plano) comporta una película donde hay una ausencia total de elipsis y dilatación temporal. Al mismo tiempo, al usar en sentido estricto la idea de plano único, Hitchcock renunció a la posibilidad de mostrar acciones simultáneas y fragmentar el espacio. Como colofón final, hay un tipo de planificación completamente distinta de la habitual en la época, donde la cámara tiene que realizar complicados movimientos para poder trasladarse de un lugar a otro.

Ahora bien, esto no quiere decir que no existiera una concepción previa del montaje. De hecho, la película es un magnífico ejemplo de montaje interno llevado a sus últimas consecuencias, donde aparecen los problemas de rodaje inherentes a dicho procedimiento. Así, por ejemplo, se marcaban cifras en el suelo y se tenía que hacer coincidir la llegada a determinadas zonas del decorado de la cámara con frases concretas del diálogo, las paredes tenían que desplazarse a un lado para permitir que pasara la cámara siguiendo a los actores, la banda sonora con el diálogo se tuvo que añadir más tarde, etc. El propio Hitchcock (Truffaut, 1994: 153) señalaba al respecto:

Actualmente, cuando pienso en ella, me doy cuenta de que era completamente estúpido porque rompía con todas mis tradiciones y renegaba de mis teorías sobre la fragmentación del filme y las posibilidades del montaje para contar visualmente una historia. Sin embargo, rodé la película teniendo en cuenta un montaje previo; los movimientos de cámara y los movimientos de los actores reconstituían exactamente mi manera habitual de planificar, es decir, mantenía el principio del cambio de proporciones de las imágenes en relación con la importancia emocional de los momentos dados. Naturalmente, tuve muchas dificultades para hacerlo, y no solamente con la cámara. Por ejemplo, con la luz; había en el filme un continuo desbordamiento de la luz con cambios de iluminación de las 19 h 30 a las 21 h 15, puesto que la acción comenzaba con la luz del día y la terminábamos de noche. Otra dificultad técnica que debíamos superar era la interrupción obligatoria al final de cada rollo y la resolví haciendo pasar a uno de los personajes delante del objetivo para cerrar en negro en ese momento. Nos encontrábamos, pues, en primerísimo plano sobre la chaqueta de un personaje y al comenzar el rollo siguiente se le volvía a tomar igualmente en primerísimo plano de su chaqueta.

En la película *La soga*, se establece el rodaje, y por tanto el montaje, en función de salvaguardar la identidad espacio-temporal de la acción. Pero sobre todo, es la utilización radical de un rodaje por bloques de diez minutos lo que condiciona todo el relato. Así, por ejemplo, aunque en la película se produce un cambio en las proporciones de los personajes, no se puede manipular ni el tiempo ni el espacio discursivos, con lo que no se puede utilizar la alternancia de puntos de vista en diferentes espacios ni la duración temporal variable. Por otra parte, estos cambios en las proporciones de los personajes se tienen que realizar a través del movimiento de actores y cámara, lo que imprime un concepto completamente distinto de la planificación clásica. Es un ejemplo claro sobre cómo las condiciones de rodaje (y por tanto de montaje) acaban afectando a las posibilidades creativas del relato. El intento tan radical de reproducir un montaje externo, es decir, un montaje utilizando diferentes planos y uniéndolos a través de transiciones, en un montaje interno donde prevalece la continuidad en el plano, donde los cambios de proporción de las imágenes tienen lugar en un mismo plano y la relación de sentido se establece sin cambiar de plano, es imposible. Cada procedimiento tiene sus características que condicionan tanto la percepción como la comprensión final del relato. Por ejemplo, en un plano-contraplano por montaje externo el cambio de una imagen a otra es instantáneo si se utiliza el corte. Por el contrario, si se pretende realizar con montaje interno, se tendrá que utilizar una panorámica (o un barrido) con lo que habrá un tiempo intermedio entre las imágenes y un movimiento de cámara que se hará perceptible.

8.2.3. Toma de imágenes plano a plano

Consiste en realizar la toma de imágenes preparando de manera individual cada plano del relato. Normalmente, la técnica del plano a plano está asociada al uso de cámara única. Sin embargo, en ocasiones se pueden utilizar varias cámaras de forma simultánea. En la toma de imágenes plano a plano, las diversas acciones que forman el relato se descomponen en distintos planos

La toma de imágenes plano a plano es el sistema más creativo que existe porque, al trabajar de forma independiente cada uno de los planos en que se ha desglosado la acción de una secuencia, permite organizar toda la puesta en imágenes en función de la mejor captación de los planos. El procedimiento de toma de imágenes plano a plano comporta una preparación compleja, dado que hay que organizar de forma minuciosa el rodaje o grabación a partir del desglose detallado del guión y del orden de registro de los planos. Esto implica que es un sistema de trabajo lento donde la realización de un buen desglose y un adecuado plan de trabajo son esenciales para la correcta toma de imágenes. Evidentemente, el desglose y el plan de trabajo también son muy importantes en los otros procedimientos cuando se trata de un registro de ficción. En el caso de la toma de imágenes por bloques suele ser fundamental. Sin embargo es en el procedimiento de

toma de imágenes plano a plano donde el desglose y el plan de trabajo adquieren mayor complejidad por las características del rodaje o grabación.

En el procedimiento de toma de imágenes plano a plano son habituales los siguientes sistemas de registro:

- Utilización de cámara única. Éste es el sistema habitual y el que permite mayores posibilidades creativas, entre otros motivos porque la posición de la cámara no está condicionada por la presencia de otras cámaras y se puede organizar toda la puesta en imágenes en función de la situación de partida de la cámara.
- Utilizar varias cámaras para registrar el plano. En determinadas ocasiones es imprescindible recurrir al rodaje o grabación con varias cámaras. Esto es debido, principalmente, a los siguientes motivos:
 - Cuando se van a destruir decorados.
 - Secuencias de acción de gran complejidad.
 - Uso de multitudes.
 - Para obtener determinados efectos, como ralentizar una misma acción y mostrarla desde distintos puntos de vista.

Las características inherentes a la toma de imágenes plano a plano son las siguientes:

- 1.El orden de toma de imágenes de los planos no suele coincidir con el orden en el que están en el guión.
- 2.Permite preparar con cuidado cada plano.
- 3.Facilita para realizar todos los ensayos oportunos, lógicamente, siempre que se tengan las posibilidades económicas, materiales y humanas.
- 4.El procedimiento de toma de imágenes plano a plano facilita la organización del rodaje o grabación en función de la complejidad de los planos, ya sea interpretativa o técnica.
- 5.Posibilita desarrollar al máximo las posibilidades expresivas del relato audiovisual porque no condiciona en ningún sentido el uso narrativo del espacio y del tiempo.
- 6.No hay limitación por motivos operativos o técnicos de los puntos de vista posibles.

7. Los elementos que configuran la puesta en imágenes se pueden adecuar a la posición de cámara cuando se utiliza una única cámara, que es lo habitual. Evidentemente, esta característica conlleva una mayor laboriosidad en el trabajo y, por tanto, que el sistema sea más lento.

8. Los actores deben precisar mucho su interpretación dado que en la toma de imágenes plano a plano es habitual que planos que en el montaje definitivo irán unidos y tienen una continuidad visual y de acción, se registren en momentos diferentes.

8.3. Transiciones entre planos

En el montaje se coordinan los planos unos con otros. El paso de un plano a otro se denomina transición, que tiene un aspecto puramente físico (la unión efectiva de un plano con otro) y otro aspecto expresivo. En los siguientes apartados se procederá a explicar los tipos básicos de transición entre planos en ambos aspectos.

8.3.1. Transiciones físicas

La transición física es la forma efectiva en que se unen distintas imágenes para formar una sucesión. Determina cómo se van a percibir los distintos planos de la cadena narrativa. La transición física puede pasar totalmente desapercibida al espectador o, por el contrario, buscar que se manifieste una particular forma de cambiar entre planos. Hay cuatro tipos fundamentales de transiciones físicas:

a) Corte

b) Encadenado

c) Fundido

d) Efectos

De estos cuatro tipos de transiciones, el corte es el único que no se manifiesta de forma explícita. Los otros tres se notan, son percibidos por el espectador, excepto un encadenado muy rápido en cuyo caso sus características serían similares a las del corte. Éste implica un cambio de plano instantáneo, los otros tres procedimientos reemplazan de forma progresiva un plano por otro.

A) El corte

El corte es un tipo de transición donde se cambia de forma directa de un plano A a un

plano B. Es decir, el plano A desaparece y aparece de forma instantánea el plano B. El corte es el sistema de transición dominante (Bordwell y Thompson, 1995: 247 y 248): "El modo más común de unir dos planos es el corte. [...]. Como espectadores, percibimos un plano como un segmento ininterrumpido de tiempo, espacio o configuraciones gráficas en la pantalla. Los fundidos, los encadenados y las cortinillas interrumpen gradualmente un plano y lo reemplazan por otro. Los cortes se perciben como cambios instantáneos de un plano a otro".

Roy Thompson (2001) indica que un buen corte se compone de seis elementos:

1. Motivación. El corte debe estar motivado.
2. Información. El nuevo plano debe introducir información nueva con respecto al plano anterior.
3. Composición. La composición debe ser razonable.
4. Sonido. Es aconsejable que haya algún tipo de continuidad sonora entre planos.
5. Ángulo de cámara. Se debe producir un cambio significativo de ángulo de cámara.
6. Continuidad. El movimiento entre planos debe ser similar.

El corte es la transición más utilizada, de modo que su uso está generalizado a cualquier cambio de plano. Ahora bien, se puede indicar que el corte es una transición ideal para mostrar:

- Acción continua.
- Cambios de espacio y tiempo.
- Ofrecer nueva información.
- Diversificar el punto de vista.

El corte es la transición más adecuada para utilizar el sistema de continuidad ya que, correctamente utilizado, permite que la fluidez narrativa prevalezca en el relato.

B) El encadenado

El encadenado es una transición que consiste en que la imagen del plano A va desvaneciéndose progresivamente, independientemente de la velocidad de ejecución, y en su lugar va apareciendo la imagen del plano B. Hay un momento en que ambas

imágenes están superpuestas. Al encadenado también se le denomina fundido encadenado o disolvencia. Se utiliza de forma más esporádica que el corte. El encadenado se percibe mucho más que el corte y, por tanto, siempre debe existir algún tipo de justificación. Los usos principales son:

- Para establecer semejanzas gráficas entre imágenes de distintos planos.
- Para descripciones visuales.
- Marcar cambios temporales, especialmente cuando tienen lugar con continuidad espacial evidente, tanto cuando afecta a la duración (elipsis, etc.) como al orden (señalar un flashback).
- Separar el universo diegético objetivo de procesos psicológicos de personajes.

C) El fundido

Esta transición tiene dos modalidades. En la primera modalidad, la imagen se desvanece progresivamente y en su lugar va apareciendo, también progresivamente, una imagen negra, blanca o de un color. Lo más habitual es que sea el negro. En el argot profesional esta transición se denomina "fundido a negro", "cierre a negro" o simplemente "a negro". En la segunda modalidad, de negro (o de cualquier color) va apareciendo progresivamente una imagen. En el argot se denomina "abre de negro" o simplemente "de negro". El fundido es una transición muy marcada y que se utiliza fundamentalmente para indicar cambios largos de tiempo o cambios de secuencia o capítulo o estructurar capítulos.

D) Los efectos

Es un procedimiento para pasar de un plano a otro alterando las características y propiedades de la imagen de uno o de ambos planos. Hay dos tipos básicos de efectos según su proceso de producción:

1. Cortinillas. El plano B aparece sobre el plano A de forma progresiva, independientemente de la velocidad de ejecución, a través de una figura geométrica: un rombo, un cuadrado, etc.
2. Efectos digitales. Se digitalizan las imágenes y se pueden transformar de múltiples maneras para sustituir el plano B al plano A.

El uso de los efectos como sistema de transición en relatos audiovisuales de ficción está bastante restringido, ya que es un procedimiento que altera mucho el normal

desarrollo de la historia. En algunas películas o series se utiliza casi como una rareza, de vez en cuando, para indicar un cambio de secuencia.

8.3.2. La transición como elemento de continuidad y expresivo

En cualquier transición entre planos se establece un sentido inmediato entre las distintas imágenes que enlaza. Dado que el montaje entre planos implica una ruptura de la continuidad espacio-temporal, es preciso que para dar apariencia de continuidad se establezca algún tipo de unidad entre los planos que oriente al espectador. Esta unidad entre planos se establece en lo que se denomina *raccord* o enlace. La unión entre planos se establece gracias al *raccord*, que cumple dos funciones: hacer prácticamente imperceptible el cambio de plano y permitir que el espectador se mantenga orientado en el espacio-tiempo planteado en el relato.

A través de las transiciones se establecen los siguientes tipos de relaciones entre los planos:

- a) Causalidad
- b) Acción
- c) Rítmica
- d) Gráfica
- e) Conceptual

Hay que tener en cuenta que estas relaciones entre planos no son excluyentes entre sí y que, en una misma transición física, se pueden establecer simultáneamente varias relaciones. Al mismo tiempo, a partir de estas relaciones es cuando se dan tanto funciones de continuidad como expresivas.

A) Relación de causalidad

El plano B está motivado por lo que ocurre en el plano A. Se puede decir que el plano A es la causa y el plano B el efecto. Por ejemplo, en un plano A hay un plano medio de un personaje apuntando con una pistola y una voz femenina fuera de campo que dice: "Por favor, no me mates". De pronto, el personaje dispara. Corte a un plano B donde se observa a una mujer muerta sobre un sofá con una mancha de sangre en el pecho.

B) Relación de acción

En los planos A y B se muestra una misma acción desde distintos puntos de vista y, generalmente, en momentos diferentes. Hay que tener en cuenta que se puede mostrar la acción de forma continua (en el plano B se muestra tal y como finalizaba en el plano A), superpuesta (en el plano B se muestra parte de la acción que ya se mostró en el plano A) o interrumpida (entre el plano A y el plano B se suprime una pequeña parte de la acción).

C) Relación rítmica

La relación rítmica entre planos depende tanto del montaje de los diversos planos y de las relaciones de duración que se establecen como del contenido que puede expresarse en cada plano. Efectivamente, dos planos de la misma duración causarán una impresión de duración diferente dependiendo del contenido que muestren y este factor se encuentra determinado tanto por el tamaño del plano como por los movimientos internos y externos que tengan lugar. Una vez realizadas estas consideraciones, las posibilidades de establecer una relación rítmica a partir de las transiciones entre planos surgen de la duración de cada plano con respecto al anterior y al siguiente y de la duración global de un fragmento compuesto por una sucesión de planos. También se establecen relaciones rítmicas a partir de la creación de pequeñas estructuras o fragmentos formados por agrupaciones de planos que tienen una cierta unidad entre sí y que se repiten introduciendo modificaciones (habitualmente pequeñas) entre cada uno de los fragmentos. Un ejemplo complejo de este tipo de relación se encuentra en el sumario o secuencia de montaje de la serie de representaciones operísticas que realiza Susan en la película Ciudadano Kane. Este sumario está constituido por cinco partes que se corresponden con la representación operística de Susan en cinco ciudades: Washington, San Francisco, San Louis, Detroit y Nueva York. Cada uno de estos bloques comienza con un plano detalle del periódico Inquirer de cada ciudad que informa al espectador de la ciudad donde tiene lugar la representación. Se abre plano para mostrar la página del periódico y se sobreimpresionan las restantes imágenes que conforman el sumario. En cada bloque aparece una bombilla que lanza destellos luminosos. El esquema con las imágenes es el siguiente, teniendo en cuenta que se utiliza la sobreimpresión y la página del periódico suele estar presente hasta el final:

- Washington: periódico, público, bombilla y Susan muy brevemente en el escenario.
- San Francisco: periódico, público (en un plano más corto que el anterior), bombilla, instructor operístico, Susan en el escenario.
- San Louis: periódico, público, Susan de espaldas en el escenario, bombilla, instructor operístico, Susan recogiendo flores y bombilla.
- Detroit: periódico, público, imagen de escasa duración del instructor, bombilla,

Susan cantando en un plano más corto que los anteriores.

- Nueva York: periódico, público, primer plano Susan, bombilla, primer plano de Susan, primer plano de Kane, primerísimo primer plano de Susan, primerísimo primer plano del instructor, plano detalle de la bombilla, primerísimo primer plano Susan más corto que el anterior, primerísimo primer plano de Kane y plano detalle de la bombilla que se apaga junto con la voz de Susan, que ya no puede más.

Como se puede comprobar, hay una serie de planos que forman fragmentos coherentes entre sí que se van sucediendo temporalmente. Los planos van mostrando cada vez las imágenes con más detalle, ya que son planos más cortos, y junto con la música, van creando un ritmo audiovisual que finaliza con la metáfora entre la bombilla que se apaga y la voz de Susan que se rompe.

D) Relación gráfica

La similitud o el contraste entre planos lleva a plantear la relación gráfica entre planos sucesivos. Por ejemplo, en la película *Psicosis* hay una clara relación gráfica hacia el final de la secuencia del asesinato en la ducha. El plano A es un plano detalle de los pies de la chica asesinada. La cámara sigue el movimiento del agua y de la sangre hacia el desagüe de la bañera hasta encuadrar un detalle del agua introduciéndose por el desagüe. Hay un encadenado a un plano detalle del ojo de la chica y la cámara hace un movimiento circular, como el del agua al caer al desagüe pero en sentido contrario. La similitud de la forma es patente en la transición. Otro ejemplo aparece en la película *Drácula* de Bram Stoker. De un plano A que muestra un círculo de fuego donde se encuentran dos personajes para protegerse de las mujeres vampiro se encadena a un plano B donde se muestra una imagen del sol muy rojo que parece surgir desde dentro del círculo. Forma y color son los elementos básicos que constituyen la semejanza gráfica en este ejemplo. El utilizar un encadenado como transición física no es una cuestión baladí, sino que es el tipo de transición idónea para poder mostrar la relación gráfica en estos casos.

E) Relación conceptual

Entre un plano A y un plano B se puede establecer una relación conceptual a través de la transición, esto es, transmitir una idea que vaya más allá de la mera relación inmediata entre las imágenes. Unos ejemplos obvios de este tipo de transición se encuentran en la película *2001, una odisea del espacio*. El primer ejemplo aparece cuando el simio comienza a romper huesos con un instrumento: otro hueso. En ese momento queda claro que el simio ya ha comprendido la utilidad que puede tener dicho instrumento y hay una transición a una imagen de un pekari cayendo. Además de la

relación temporal que ya se ha comentado en el capítulo dedicado al tiempo, hay una clara relación conceptual: el instrumento (el hueso) permite, entre otras cosas, matar animales y comer su carne. El segundo ejemplo tiene mucho que ver con esta nueva situación que ha acontecido en el relato y es la famosa elipsis temporal a través de la transición entre un plano que muestra un hueso y otro plano que muestra una nave espacial. Hay una evidente relación gráfica ya que la figura y el movimiento son similares. Pero es su relación conceptual la verdaderamente importante. Se están relacionando dos instrumentos para marcar la evolución en el desarrollo del ser humano y de la inteligencia.

8.4. Montaje interno y montaje externo

Tradicionalmente, se considera que en el montaje se pueden distinguir dos grandes conceptos que determinan el estilo narrativo del relato: interno y externo.

Por montaje interno se pueden entender las siguientes acepciones:

1. Toda variación en el tamaño de los elementos presentes dentro de un plano o en el espacio mostrado sin que se produzca ningún tipo de transición física manifiesta como el corte, encadenado, fundido o efecto. Esto implica que el cambio de la imagen mostrada se observa de manera progresiva, considerando que la velocidad con que se produce el cambio en la imagen resulta determinante para su correcta percepción. La transformación tiene lugar dentro de un mismo plano a través del movimiento externo (por ejemplo, mediante la utilización de una panorámica, variar la distancia focal, desplazamiento de cámara en grúa, etc.), movimiento interno (a través del desplazamiento de personajes y objetos) o de ambos simultáneamente, lo que generalmente comporta apariencia de continuidad espacial y temporal. Sin embargo, también se puede crear discontinuidad a través de la utilización, por ejemplo, de panorámicas violentas que desorienten al espectador.
2. Cuando el sentido de la imagen se establece a partir de la relación de los elementos presentes en un espacio mostrado en un mismo plano. Por ejemplo, se puede exhibir en primer término de un plano una botella de coñac casi vacía sobre una mesa y en segundo término a un hombre traspuesto con la cabeza recostada sobre la misma mesa. La relación que se establece entre ambos es prácticamente inmediata. En el ejemplo expuesto no hay variación de la imagen. Por tanto, en esta segunda acepción no prevalece la transformación de la imagen sino cómo se transmite el significado al espectador. Luego no es preciso que se produzcan variaciones en la imagen.

Es habitual considerar que la toma larga, es decir el plano de larga duración, puede convertirse en el fundamento del montaje interno, dado que cuando cambia el punto de vista puede considerarse que sustituye a una serie de planos. Tal y como señalan Bordwell y Thompson (1995: 235): "Normalmente podemos considerar la toma larga como una alternativa a la serie de planos [...]. Si la toma larga reemplaza al montaje, a nadie le sorprenderá que la toma larga sea frecuentemente aliada del encuadre móvil. La toma larga puede utilizar la panorámica, el travelling, planos de grúa o zoom para presentar continuamente puntos de vista cambiantes que son comparables en ciertos aspectos a los cambios de imagen que proporciona el montaje". Efectivamente, la toma larga es habitual en el montaje interno, hasta el punto de que se ha confundido en ocasiones. Pero, en primer lugar, no es necesario tener siempre tomas largas para tener montaje interno ya que en un plano de corta duración también es factible realizar tanto los cambios de punto de vista como dar sentido a un suceso. En segundo lugar, la toma larga no sustituye al montaje externo, es decir, a la sucesión de distintos planos. El efecto es muy distinto y la expresividad narrativa completamente diferente. Hay un caso que deja muy clara esta diferencia, La soga de Hitchcock, tal y como ya se ha comentado anteriormente.

En el montaje interno el plano puede ser tanto simple como compuesto, lo importante es el efecto final de unidad o transformación progresiva que se consigue. El plano compuesto, como se recordará, es aquel plano cuya imagen final resulta de la unión de imágenes procedentes de distintas fuentes, diversas exposiciones, trucos ópticos o el uso de efectos digitales. Es célebre el caso de la película Ciudadano Kane. Uno de los planos más famosos de dicha película es el que exhibe la tentativa de suicidio de Susan, ya comentado en el capítulo dedicado al tiempo. En este plano se juega con la profundidad espacial mostrando un enorme vaso, una cucharilla y el frasco del somnífero en primer término, en un segundo término a Susan y al fondo la puerta. Al respecto señala Carringer (1987: 105):

La composición en diversos planos de acción que muestran el intento de suicidio de Susan no es el efecto de una extrema profundidad de campo, como habitualmente ha sido descrita, sino un plano *matte* de especiales características. En primer lugar, todo lo que aparece en primer término fue iluminado, enfocado y filmado con el fondo a oscuras. Luego se oscureció este primer término y se iluminó el fondo, y tras reajustar la lente para captar el nuevo objetivo, el film fue rebobinado y la escena vuelta a filmar. En un famoso análisis, André Bazin hablaba de cómo la composición de este plano obedecía a una lógica narrativa de causa y efecto. La teoría de Bazin es válida, pero la premisa sobre la que se sostiene es errónea: el plano revela a Welles no como un fotógrafo realista sino como un maestro del ilusionismo.

Es frecuente que el uso del montaje interno comporte una gran complejidad técnica para poder componer adecuadamente los elementos presentes en el plano. En la actualidad, el empleo de los efectos digitales para la creación de imágenes es enorme. El resultado final es la construcción de un espacio diegético coherente, mostrado a través de un plano compuesto, fruto de la unión de diferentes imágenes tanto reales como virtuales.

Pero hay que tener muy presente que el montaje interno es el resultado lógico de los procedimientos técnicos específicos de los medios audiovisuales. Es algo consustancial al registro de imágenes en movimiento. El primer tipo de montaje cinematográfico, aunque de manera inconsciente, fue un montaje interno y no externo. Tal y como señala Aumont (1997: 46), "el cine nació, y el dato está lejos de ser indiferente, como máquina de producir imágenes - vistas - continuas, no fragmentadas, largas". En este sentido, el montaje interno es, al menos aparentemente, de más fácil comprensión que el montaje externo en los inicios del cine ya que no implica una ruptura constante que demande una especial atención del espectador y un aprendizaje básico. Un caso muy significativo se encuentra en la película de Porter *Vida de un bombero americano* (1903). El argumento central de esta producción es el salvamento que los bomberos realizan de una madre y su hijo, que se encuentran en el interior de un edificio en llamas. El salvamento lo realizan los bomberos subiendo por una escalera exterior que les permite acceder a la habitación a través de una ventana. Por tanto, la acción se articula en un interior (donde se encuentran la madre y el niño) y en un exterior (desde donde los bomberos acceden al interior). De esta película existen dos versiones muy diferentes. Hay una donde se muestra de forma alterna (intercalando planos del interior y del exterior) cómo los bomberos salvan a la mujer y al hijo y apagan el fuego. En la actualidad, esta versión no se considera genuina. La versión con siderada original muestra primero la llegada de los bomberos (exterior), a continuación los acontecimientos que ocurren en el interior en su totalidad y, posteriormente, se vuelve a mostrar esos mismos acontecimientos desde el exterior. Esto implica 3 cuestiones muy importantes:

1. Dilatación temporal por superposición de acción. La duración del discurso es superior a la duración de la historia, ya que a través de la repetición de la acción se produce una expansión temporal. Este procedimiento era habitual en los inicios del cine. El gran cineasta francés George Méliés también utilizó de forma habitual la superposición de acción.
2. Ruptura del orden temporal: uso del flashback. El salvamento de la mujer y el niño se muestra desde el interior. A continuación, se enseña el mismo acontecimiento desde el exterior. Esto implica claramente un retroceso temporal que rompe la cronología del acontecimiento. No hay linealidad temporal y aparece un claro ejemplo de flashback.

3.La acción es mostrada a través de planos amplios y fijos. No hay fragmentación espacial para mostrar la acción que ocurre en cada escenario mediante montaje externo (cambio de plano) ni interno (movimiento de cámara).

Pero la cuestión fundamental es ¿por qué mostrar de esta forma el salvamento? ¿No hubiera sido más simple mostrar de forma alterna el interior y el exterior tal y como lo hace la versión posterior? Pinel (2004: 13) ofrece la siguiente opinión:

Los espectadores eran obligados a contemplar dos veces la misma acción repetida íntegramente en su continuidad, una en interiores (estudio), la otra en exteriores. La idea de mezclar las dos visiones como lo haría un montador actual era inimaginable en los albores del siglo, habría resultado del todo incomprendida por el público, para quien el cuadro era una figura indivisible y la alternancia de ejes, absolutamente desconcertante.

Las técnicas de montaje audiovisual, como uno de los procedimientos más significativos e importantes para la construcción de un relato audiovisual, están subordinadas a un modelo ideológico de representación que condiciona la percepción y la forma de dotar de sentido a las imágenes recibidas. Desde esta perspectiva, hay diversas concepciones del montaje y puede resultar interesante retomar las ideas de Bazin al respecto. Este autor piensa que el montaje debe estar subordinado a la instancia narrativa y a la representación realista del mundo. En la obra *Estética del cine* (Mitry, 1978, Volumen II: 51) se señala:

El sistema de Bazin se apoya sobre un postulado ideológico de base, articulado en dos tesis complementarias que se podrían articular así:

- En la realidad, en el mundo de lo real, ningún acontecimiento está dotado de un sentido determinado a priori (es lo que Bazin designa con la idea de una "ambigüedad inmanente a lo real");
- El cine tiene una vocación "ontológica" de reproducir lo real respetando al máximo esta característica esencial: el cine debe, pues, producir representaciones dotadas de la misma "ambigüedad", o por lo menos intentarlo.

Bazin entiende que el cine es el arte de lo real y, por tanto, su función principal es registrar la realidad. Como consecuencia, para él, el cine debe mantener la ambigüedad. Y esto quiere decir que en determinadas circunstancias, el suceso se debe mostrar en un plano único que respete su integridad espacio-temporal. En palabras de Bazin (1999: 77): "Cuando lo esencial de un suceso depende de la presencia simultánea de dos o más factores de la acción, el montaje está prohibido". Entre los ejemplos que señala Bazin, hay que destacar los siguientes. En primer lugar el tomado de la película *Buitres* en la

selva. Hay una situación donde se muestra a un niño que lleva un cachorro de león y a la leona que le sigue. El suceso se muestra recurriendo al montaje externo, es decir, a la sucesión de distintos planos. Sin embargo, el desenlace se resuelve con un plano general. En dicho plano se muestra al niño con el cachorro de león, los padres del niño y la leona que lo persigue. En este único plano se muestra toda la acción que se desarrolla en ese instante: el niño que deja el cachorro, el avance hacia sus padres y la leona que a continuación recoge a su cachorro. Para Bazin, mostrar esta situación recurriendo al montaje sería una trampa. Pero como se muestra en un único plano, la escena se desarrolla en su integridad espacio-temporal y culmina en emoción. Otros ejemplos muy instructivos los toma de la película de Flaherty *Louisiana Story*. Señala como ejemplo positivo la imagen de un cocodrilo atrapando a una garza en un plano y como ejemplo negativo, la pesca del cocodrilo realizada por montaje, es decir, en varios planos.

En el caso de que se produzca montaje (en este caso Bazin entiende por montaje la unión de diferentes planos para mostrar un acontecimiento o montaje externo), para Bazin se debe ocultar, enmascarar la discontinuidad que crea. Al respecto señala el propio Bazin (1973: 69): "Cualquiera que sea el filme, su finalidad estriba en proporcionarnos la ilusión de asistir a sucesos reales que tienen lugar ante nosotros como en la vida cotidiana". Por tanto, se debe evitar que el espectador note cualquier tipo de discontinuidad y pueda centrarse en el acontecimiento. Bazin propugna un tipo de montaje basado en el *raccord* y rechaza el montaje fuera de éste. Es decir, para Bazin, la función básica del montaje es mantener (o crear) la continuidad para permitir que el espectador se pueda "sumergir" en los acontecimientos que le son mostrados. Como consecuencia de lo planteado anteriormente, Bazin propone el montaje en profundidad, montaje sintético, al que concede mayor realismo que al montaje analítico o externo. Entiende que es un montaje que asimila la percepción natural con la percepción del filme. Esto es debido a que tenemos, según Bazin, la presencia simultánea en el plano de todos los personajes y objetos, lo que confiere una unidad y, como consecuencia, una libertad al espectador para poder elegir.

Para Bazin, el montaje (externo) atribuye un sentido único al acontecimiento que se muestra, mientras que el mostrar los sucesos en un plano que presente simultáneamente los factores de la acción, reintroduce la ambigüedad de la realidad. La técnica de la profundidad de campo permite mostrar una mayor cantidad de espacio donde ubicar las acciones. De esta manera, la profundidad de campo se convierte en un elemento clave (Bazin, 1999: 94): "La profundidad de campo bien utilizada no es sólo una manera más económica, más simple y más sutil a la vez, de hacer resaltar una escena, sino que afecta, junto con las estructuras del lenguaje cinematográfico, a las relaciones intelectuales del espectador con la imagen, y modifica por tanto el sentido del espectáculo". Sin embargo, el montaje interno no implica siempre un mayor realismo o efecto de verosimilitud como es el caso, por ejemplo, de *Ciudadano Kane*. Uno de los

factores clave para establecer el efecto naturalista de la imagen es el uso de los objetivos fotográficos, que se pueden utilizar tanto para producir un efecto de semejanza con la idea de realidad vigente en un período social determinado, como para provocar distorsiones en la imagen.

Uno de los aspectos clave de la concepción de Bazin es la capacidad que tiene el espectador para elegir cuándo se utiliza la profundidad de campo como procedimiento fundamental para mostrar las acciones. Sin embargo, no todos los autores están de acuerdo con esta concepción. Por lo tanto, llegados a este punto, es conveniente considerar la crítica de Mitry (1978, Volumen II: 51) a estas ideas de Bazin, especialmente en lo referente a la capacidad del espectador para elegir cuando se muestran los acontecimientos en profundidad:

De hecho, en el "campo total" debo ver todo, prestando, sin embargo, mi atención, en todo instante, a lo que es lo más importante. Pero es la acción misma la que me dirá qué es lo más importante, porque ella es quien dirige mi mirada. Por tanto, si ella me guía, yo no soy libre de elegir. En efecto, el espectador siempre es atraído, en una imagen, por el punto que plástica o dramáticamente consigue el máximo de significación.

El inicio de *Sed de mal*, para analizar cómo la acción y el desplazamiento de la cámara determinan la forma de percibir las imágenes, va a servir como ejemplo para comentar los aspectos teóricos arriba indicados. Un plano largo (tres minutos y diez segundos aproximadamente) constituye este inicio, un plano donde se suceden distintos acontecimientos y se muestran personajes y decorados en diferentes escalas, desde un plano detalle a un plano general, y con variedad de angulaciones de cámara, desde el picado al contrapicado, un plano móvil que sigue a los personajes o se adelanta a ellos y que disecciona el espacio diegético. Un plano que condiciona la percepción del espectador.

El plano comienza con un plano detalle de una bomba y de unas manos que la activan. Se escucha en fuera de campo unas risas femeninas que provocan un giro del personaje que lleva la bomba en esa dirección y la cámara aprovecha su movimiento para realizar una panorámica que permite observar al fondo a una pareja. El giro del personaje y el movimiento de cámara para permitir ver a la pareja están motivados por un elemento diegético, la risa, y la relación es claramente de causaefecto a través de un movimiento externo (cámara) e interno (personaje) y no median te una transición como sería el caso del montaje externo. En este plano hay una gran profundidad de campo. El personaje de la bomba corre hacia la izquierda del plano y después comienza a correr hacia la derecha. Este movimiento no tiene sentido en la diégesis y únicamente puede entenderse si su función es facilitar el siguiente movimiento de cámara ya que comienza siguiendo al

personaje y de esta forma se justifica diegéticamente. Cuando el montaje interno es complejo o intervienen muchos elementos suele ser necesario que se recurra a movimientos y desplazamientos de personajes y cámara "extraños" para poder cuadrar la composición.

El personaje introduce la bomba en el maletero de un automóvil y huye por la derecha de campo. La cámara se "levanta" con el movimiento de grúa y aparece la pareja anterior que se introduce en el coche. En estos momentos el espectador sabe más que los personajes. Se ha establecido una expectativa en el relato. Los personajes van en un vehículo con una bomba que puede hacer explosión en cualquier momento y no lo saben, al contrario que el espectador que sí que conoce la amenaza que se cierne sobre los personajes. El coche arranca y la cámara lo sigue por la calle paralela, haciendo el desplazamiento contrario al que había realizado anteriormente aunque en esta ocasión en picado. No se observa el automóvil que circula por la calle paralela hasta que el vehículo está a punto de salir a una avenida y gira en dirección a la cámara que está descendiendo (la cámara irá subiendo y bajando a lo largo de todo el trayecto) y que lo muestra ahora frontalmente. La cámara retrocede mientras que el automóvil con la bomba se detiene dado que otros vehículos, peatones y un hombre con un carro cruzan la avenida. Esto da tiempo a la cámara a tomar la distancia adecuada y que no se vea rebasada por el coche. Una vez que queda el camino libre, el coche avanza y se detiene en un stop. Una pareja (Vargas y su esposa) cruza caminando en ese momento y la cámara los sigue aprovechando su desplazamiento en el espacio. El automóvil con la bomba pasa por su lado y los adelanta. La cámara se queda con Vargas y su esposa. El vehículo se vuelve a detener y la pareja lo pasa. Constantemente se está relacionando a la pareja con el vehículo de la bomba. El coche arranca y los sigue despacio porque la avenida está constantemente llena de gente y hay otros vehículos que la cruzan.

Al final llegan al puesto de aduana en la frontera entre Estados Unidos y México y el oficial se dirige a la pareja que camina preguntándoles si son ciudadanos americanos, a lo que la mujer responde afirmativamente. El hombre es Vargas, un policía. Son una pareja de recién casados. Y ahora se vuelve a producir un movimiento muy curioso. La pareja sale por la izquierda y el oficial se queda con los pasajeros del vehículo. Pero otro oficial le hace una pregunta a Vargas y la pareja aprovecha la circunstancia para girar hacia la derecha ¡como si fuesen a volver a entrar en México! Y se ocultan al fondo, detrás de uno de los oficiales que los está tapando. Cuando arranca el automóvil con la bomba (de derecha a izquierda) la pareja que está en el fondo también comienza a caminar hacia la izquierda. Todo este complicado y absurdo movimiento, desde el punto de vista diegético, no tiene otra finalidad que permitir justamente ahora que la cámara los pueda mostrar y se pueda aproximar a ellos hasta tomarlos en un plano medio lateral. Cuando comienzan a besarse se escucha en fuera de campo el estallido de la bomba que llevaba el coche. Aquí se produce una transición a un plano del vehículo envuelto en llamas. Hay

que hacer de inmediato una precisión. No es un plano secuencia. A pesar de su duración y de la variedad de imágenes que muestra, no dura lo mismo que la secuencia mecánica y por tanto no es un plano secuencia. En este plano hay mucha profundidad de campo porque sirve como plano de situación y hay que mostrar el espacio al tiempo que se interrelacionan constantemente distintos elementos en el mismo plano.

Es un plano donde se manifiesta el movimiento y desplazamiento de cámara en todo su esplendor. A pesar del intento constante de justificar diegéticamente los movimientos, permanentemente se está exhibiendo la cámara en un juego complejo donde relaciona distintos elementos y dota de sentido a las imágenes. En un único plano aparecen prácticamente todas las posibilidades que ofrece el montaje externo a través de cambios de plano, pero al realizar los cambios de punto de vista de forma continuada hay que organizar el espacio de forma distinta. La aparente naturalidad del montaje interno no es más que una ilusión, al igual que la supuesta libertad que ofrece al espectador para dirigir su mirada. En este ejemplo, el montaje interno guía completamente la mirada del espectador, le indica aquello que es más importante y, sobre todo, le está mostrando una forma de analizar (y por tanto de percibir) el espacio particular a través de los movimientos y desplazamientos de la cámara.

Con el tiempo, fue apareciendo el montaje externo que implica una concepción radicalmente distinta: a un conjunto de fragmentos se le dota de una unidad inexistente y de un sentido global. Por lo tanto, el montaje externo implica una forma de percibir, una forma de experimentar el relato audiovisual muy diferente a la del montaje interno. A través del montaje externo se puede crear un observador ubicuo. Las características principales del montaje interno son:

- Las variaciones de tamaño de espacio y los sujetos mostrados se producen a través de transiciones físicas, es decir, a través de un cambio de plano real.
- El sentido de la imagen se establece a partir de la relación entre imágenes mostradas en dos o más planos. Por ejemplo, se puede mostrar el plano de una botella de coñac casi vacía sobre una mesa y encadenar a un segundo plano donde se observa a un hombre transpuesto con la cabeza recostada sobre la misma mesa. La relación que se establece entre ambos planos es prácticamente inmediata.

El montaje externo a través de la unión de diferentes planos implica, en primer lugar, la necesidad de acostumbrarse al cambio brusco y, en segundo lugar, entender las diferentes imágenes como una totalidad. Para Aumont (1997: 74):

¿Cómo se pasa de una cosa a otra en una película? Primero, a costa de lo que

hay que llamar un pequeño trauma visual. Estamos hoy, en conjunto, habituados a ello, aunque a las gentes de mi generación les cueste a veces algo acomodarse a la fetichización de estos traumas en la neocultura visual - "clip", pub y "especial FX" confundidos-, pero los primeros espectadores de películas, más sorprendidos, y por tanto más vulnerables, sentían a veces los cambios bruscos como una verdadera agresión, como una monstruosidad ocular. Hay numerosas reseñas de sesiones cinematográficas "primitivas" que se lamentan - o que ironizan - sobre el efecto de despropósito incesante, producido en estas sesiones, en las que, efectivamente, se pasaba de la gimnasia a la magnesias y de la coronación de los reyes al zoo de Vincennes. No es sólo que cueste trabajo el seguimiento - dicen en sustancia-, es que nos daña la vista.

¿Qué quiere decir esto? En primer lugar, efectivamente, que el montaje, el cambio de plano, el cambio brusco en general en el cine, ha sido una de las mayores violencias cometidas nunca contra la percepción "natural". Nada en nuestro entorno modifica nunca todas sus características tan total y tan bruscamente como la imagen fílmica, y nada en los espectáculos preexistentes al cine los había preparado para semejante brutalidad. Se comprende que haya provocado gritos. Al mismo tiempo, está claro que el daño de la vista no es tanto como el del espíritu, que se siente agredido: los ojos son de una infinita flexibilidad, necesitan apenas una minúscula fracción de segundo para adaptarse casi a cualquier cosa, con tal que se les deje un breve tiempo al menos entre dos cambios.

El paso de una fórmula de montaje a otra implica algo más que una mera elección visual. Es una cuestión de concepción narrativa. Por supuesto, tanto el montaje externo como el interno se pueden utilizar en diferentes modelos narrativos y pueden aparecer en un mismo relato audiovisual. Pero es el predominio de un procedimiento lo que termina por marcar el estilo del relato.

El funcionamiento del montaje externo se aprecia muy bien en el siguiente ejemplo de la película del cineasta soviético Eisenstein *El acorazado Potemkin*, del año 1925. Al final de la famosísima secuencia de las escaleras de Odessa, cuando los marineros del Potemkin deciden responder al ejército que está masacrando a los civiles indefensos que les han apoyado y disparan los cañones del acorazado contra el edificio del estado mayor, aparece la memorable secuencia de tres planos que muestran.

- Plano 1: Estatua de un león durmiendo.
- Plano 2: Estatua de un león tumbado pero despierto.
- Plano 3: Estatua de un león levantado sobre sus patas delanteras.

El efecto conseguido a través de la unión de estos tres planos es muy obvio: parece que el león se despierta. Pero éste es un primer sentido muy simple provocado por el montaje de estos tres planos. Hay otro sentido que hace referencia a la reacción de los marineros ante la criminal masacre que están perpetrando los soldados contra la indefensa población civil. Y por supuesto, también se puede entender como un levantamiento contra la injusticia y arbitrariedad de las instituciones que aplastan al pueblo.

A través del montaje externo se pueden relacionar situaciones alejadas tanto en el espacio como en el tiempo y dotar de coherencia a imágenes que aparentemente no tienen nada en común. En otra película de Eisenstein, *Octubre*, se puede comprobar esta característica. En el inicio del relato, y después de la caída de la monarquía simbolizada en el desmembramiento y posterior abatimiento de la estatua del zar Alejandro III, aparece el Gobierno provisional. Entonces se muestran planos de fusiles con bayoneta que son clavados boca abajo y otros planos de fusiles ya clavados. En el frente, hay que recordar que los acontecimientos tienen lugar durante la Primera Guerra Mundial, los soldados confraternizan: comparten sus alimentos, sonríen, se cambian los cascos y gorros, etc. Esto implica que se han paralizado las operaciones militares. Pero a continuación hay un plano de un águila con aspecto amenazador y se cambia a un plano muy picado de un lacayo que se inclina ante alguien que no se muestra. Aparecen otros dos personajes y le entregan unos documentos. Se muestra el rótulo: "EL GOBIERNO PROVISIONAL". Nuevo plano del sirviente que se inclina y otro rótulo que indica que el Gobierno provisional respetará las obligaciones contraídas con sus aliados. Es decir, que la guerra continuará. Cambio a plano del sirviente que se inclina entregando el documento que es cogido por alguien al que no se muestra. Cambio a plano del águila y plano de fusiles clavados. A continuación se muestran imágenes del frente con dos planos donde estallan bombas. Cambio a plano del sirviente inclinado y de pie. Entre estos dos planos hay un salto de imagen. Plano de bombas en el frente y de soldados que vuelven a sus posiciones. A continuación hay un montaje paralelo entre imágenes de los soldados bajo el bombardeo y planos de un cañón que está saliendo de la cadena de montaje. Para finalizar, hay imágenes de mujeres y niños haciendo cola para lograr alimentos bajo la nieve. En algunos momentos hay también un montaje paralelo entre el cañón y la cola del racionamiento. Finaliza con dos rótulos que indican: "TODO SIGUE IGUAL" y "HAMBRE Y GUERRA". A través de la unión de distintos planos, y del uso de rótulos, se ha creado un todo coherente donde el sentido final deriva del conjunto de las imágenes. En un lugar alejado del frente se toman las decisiones que afectan a los soldados y como consecuencia aparecen el hambre y la miseria.

El montaje externo parte de la fragmentación en planos del espacio para volver a recomponerlo a partir de la unión de estos planos que muestran diferentes aspectos y puntos de vista de una secuencia. El espectador se convierte de esta forma en un sujeto

ubicuo que puede observar un mismo acontecimiento o situación desde diversas perspectivas, al menos en teoría. A través del montaje externo se puede manipular con gran facilidad el espacio y el tiempo narrativos. Permite cambiar de espacio y volver al espacio primero. Exactamente igual ocurre con la temporalidad. Permite realizar todo tipo de modificaciones temporales a través de las transiciones entre planos, desde aquellas cuya función principal es la de mantener la continuidad hasta las que tienen una finalidad narrativa. Cuando se utiliza el montaje interno de forma estricta, como en el caso de *La saga*, estas posibilidades narrativas comentadas anteriormente son prácticamente imposibles, tal y como reconoció el propio Hitchcock. Además, a través del montaje externo se pueden crear unos efectos narrativos que condicionen la percepción del espectador. El ejemplo típico es el asesinato de *Psicosis* donde, a través del montaje externo, se crea una sensación de violencia que no existe en los planos.

En el montaje externo del sistema de continuidad, la sucesión de planos está basada en la coherencia narrativa de los distintos sucesos que se muestran y permite que el espectador "penetre" con mayor facilidad en el universo diegético propuesto por el relato.

8.5. Continuidad y discontinuidad en el relato audiovisual

8.5.1. Concepto de continuidad

Uno de los conceptos y, al mismo tiempo, práctica profesional que más discusiones y conflictos ha generado es el de continuidad. Considerada por la mayoría de profesionales y estudiosos como uno de los fundamentos del relato audiovisual y por otros como una simple suma de recetas, lo cierto es que gran parte de la producción audiovisual sigue sus principios fundamentales, que no es lo mismo que cumplir escrupulosamente todas sus normas. Pero, ¿qué es la continuidad? Una excelente aproximación se realizó ya en un artículo (en Bordwell et al., 1997: 215) ¡escrito en 1910!:

Una de las mejores descripciones de la continuidad fue escrita antes de que este término fuera aplicado de forma habitual al cine. En 1910, un comentarista de *The Nickelodeon* perfiló qué constituía una excelente película:

Su grandeza ha quedado demostrada a través de una historia consistente, interpretada por excelentes actores e iluminada por una espléndida fotografía. Sin ninguna excepción, las historias se han definido fácilmente y cada gesto ha sido interpretado a la perfección. El director, que ha demostrado su buena técnica dramática, esa sutil, imperceptible hebra o engranaje, que une y funde escenas (planos) y partes en un conjunto armonioso es, quizá, la mayor influencia a la hora de hacer que una historia sea totalmente convincente: emocionándonos cuando debe emocionarnos, haciéndonos reír o llorar en los momentos precisos, y dejándonos, al

final de la película, en un estado de ánimo beatífico, sin dudas que necesiten aclaración, sin la sorpresa desagradable de un gesto en falso.

Los principios básicos de la práctica cinematográfica hollywoodiense ya están aquí: la historia como base de la película, la técnica como una "hebra imperceptible", el público bajo control que entiende la trama, y la clausura completa al final.

Es muy importante señalar que, en tan temprana fecha, los principios que sustentan el sistema de continuidad estuvieran presentes en una película y que un crítico fuera capaz de exponer tan acertadamente los fundamentos de la continuidad. Tal y como se indica, la continuidad provoca un doble efecto en el relato audiovisual: por una parte la historia, el conjunto de acontecimientos y situaciones experimentados por personajes, es el núcleo básico del relato, aquello que atrae la atención del público, y en segundo lugar, la construcción del relato se oculta a través de un trabajo que incumbe al conjunto de la producción. Efectivamente, el sistema de continuidad implica mucho más que una simple serie de normas de montaje como en ocasiones se ha comentado, aunque sea necesario tener una serie de referencias operativas para la construcción del relato audiovisual. Además, hay que tener en cuenta que no siempre estas normas son respetadas en su integridad y no por ello el sistema de continuidad desaparece.

La continuidad se fundamenta en la causalidad y en la estructuración de un espacio-tiempo coherente, similar al de la concepción social dominante, articulado tanto a partir de una forma de mostrar el espacio y el tiempo como de un conjunto de procedimientos de montaje. En el relato audiovisual se construye un espacio y tiempo homogéneos donde los acontecimientos se suceden unos a otros siguiendo una norma de causa-efecto. El objetivo último del sistema de continuidad es lograr que el espectador centre su atención en la historia y no aprecie los procesos de construcción audiovisual, es decir, en una enunciación transparente tal y como se ha comentado en capítulos anteriores. La necesidad del sistema de continuidad surge a partir de los siguientes aspectos:

- Ausencia. Éste es el primer elemento que provoca la necesidad de un sistema de continuidad. Un plano, por amplio que sea, no es más que un fragmento de algo mucho mayor que es el espacio. Un plano, así pues, muestra una parte del espacio de una forma concreta (con un tamaño, una angulación, etc.) al mismo tiempo que deja de mostrar algo. Un plano es siempre una selección del espacio. Hay por tanto, una ausencia, aquello que no es mostrado pero que se sabe que existe. Cada plano puede percibirse como unidad incompleta y a partir de aquí surge la necesidad de completar la falta de unidad que el plano aislado tiene de por sí. Esto se realiza de dos formas:

-Completando la imagen mostrada por el plano. Hay que recordar que el espacio

fuera de campo surge a partir de los elementos presentes en la imagen mostrada por el plano como la necesidad de clausurar un espacio diegético.

- Creando una relación espacial inmediata entre planos sucesivos que muestren un mismo espacio diegético. Esto implica la restitución del espacio fuera de campo del plano anterior.

Exactamente lo mismo ocurre con el universo diegético propuesto por el relato. No sólo está lo representado, sino también lo sugerido, como ya se ha comentado en el primer capítulo. La historia no es más que una breve parte de la diegésis y, por tanto, hay ausencias que cubrir. Por ejemplo, en las películas de la saga Indiana Jones, nunca aparece la madre, pero se considera que es necesaria su existencia en dicho universo diegético para que pueda existir su hijo, Indiana Jones.

- Deseo de ubicuidad y pancronismo. Consiste en la creación de un espectador que puede "viajar" dentro del relato tanto por el espacio como por el tiempo. Es decir, que el espacio es fragmentado en múltiples puntos de vista a través de las distintas posiciones de cámara y los distintos tipos de planos y la estructura temporal está condicionada por las necesidades narrativas.
- Predominio de la continuidad argumental. El argumento se elabora a partir de una cadena causal de acontecimientos.
- Fragmentación y percepción como unidad de las partes. La gran mayoría de los relatos audiovisuales no son más que pequeños fragmentos de espacio y tiempo que necesitan una organización para aparentar unidad. Un relato audiovisual es una sucesión de fragmentos discontinuos que tienden a ser percibidos como un todo. Esto se logra estableciendo una relación entre planos sucesivos por una parte y entre distintas secuencias por otra. Aquí es fundamental el concepto de enlace o *raccord*. Entre las imágenes mostradas de forma sucesiva, se instaura un nexo de unión que crea una dependencia mutua, de forma que ya no se percibe el plano aislado sino el conjunto de planos. De esta forma, el plano pierde su naturaleza fragmentaria. Igualmente, hay una lógica entre las diferentes secuencias, entre los distintos cambios de espacio y tiempo, que hacen que se perciban como unidad y se cree una relación de causa-efecto.
- Efecto de género. Tiene una doble función. Por una parte, permite normalizar una forma de narrar para cada género y, por tanto, una forma de percibir al establecer todo un conjunto de convencionalismos. Por otra parte, normaliza los sistemas de producción. Un género es un procedimiento comunicativo socialmente establecido y reconocido por creadores y receptores que tiene un conjunto de normas que

imponen aquello que se puede utilizar y lo que no se puede utilizar, es decir lo necesario y lo proscrito. Lo necesario son todos aquellos elementos que tienden a construir el género, mientras que lo proscrito son aquellos que tienden a demolerlo. Todo género tiene elementos de homogeneización y de diferenciación que permiten distinguir unos géneros de otros, incluso cuando hay mezcla de distintos elementos. Los géneros evolucionan en el tiempo, no son algo estanco, hermético o impermeable a los cambios sociales y artísticos. El género se caracteriza por:

1. Repetición de modelos.
2. Es algo genuino.
3. Está arraigado en manifestaciones culturales.
4. Permite la posibilidad de producción seriada tanto en los aspectos materiales (aprovechar decorados, por ejemplo) como en los humanos y artísticos.
5. Desarrolla arquetipos.
6. Posee elementos que activan una funcionalidad específica.

La continuidad audiovisual está subordinada a un modelo ideológico de representación que condiciona la percepción. La continuidad no es, por tanto, un concepto absoluto, sino que evoluciona a lo largo del tiempo. Algo que hoy puede ser aceptado como continuidad puede sufrir modificaciones en un futuro. Por ejemplo, el montaje de los anuncios de televisión y de los videoclips ha modificado las técnicas de montaje de producciones cinematográficas, ya que ha acostumbrado a una serie de espectadores a un montaje mucho más rápido y entrecortado. Esto ha permitido un tipo de relato de ficción donde las acciones se suceden de forma constante a una gran velocidad. Sin embargo, ha creado un tipo de espectador que difícilmente acepta un relato con un montaje más pausado.

El sistema de continuidad está estrechamente ligado al concepto de verosimilitud. En principio, el relato audiovisual remite directamente a la realidad, independientemente del tema tratado, o mejor dicho, al concepto de realidad vigente en la sociedad, puesto que aquello que puede ser entendido como real varía de un ámbito sociocultural a otro. La ilusión de semejanza con la realidad, lo verosímil, depende mucho del desarrollo cultural. Para Lotman (1979: 26), "el concepto de semejanza, que al espectador se le antoja natural, es un hecho cultural que se apoya en los logros artísticos anteriores y en los diferentes tipos de códigos artísticos en vigor". Existe todo un trabajo técnico complejo, en muchos casos producto de convenciones, para lograr este efecto. Estos procedimientos experimentan cambios en el tiempo para acomodarse a la forma de

percibir de los espectadores. Por ejemplo, la proliferación de reportajes bélicos emitidos por televisión condiciona la forma de realizar las películas bélicas. El sistema de continuidad es capaz de llegar a crear una modelización de la realidad que produce reacciones anímicas en los espectadores (Lotman, 1979: 19): "La reacción del público no se debía tanto a la fidelidad con que se reproducía el objeto como a la fe emocional de ese público, a su convencimiento de que en la pantalla veía lo que pasaba en realidad". Aquí se hace referencia a la coherencia de la ficción, a la lógica argumental, a la relación causa-efecto. El acontecer puede ser totalmente fantástico e irreal, pero los personajes desarrollan problemas emocionales cotidianos y concretos, lógicos en el marco de referencia impuesto por el universo diegético. Esto facilita al espectador la identificación con los personajes, el primer paso importante en el proceso de crear la ilusión de semejanza con la realidad. Se obliga a delegar en la propia narración la lógica de los acontecimientos y su sucesión. Los propios elementos de la ficción son los que realizan, por supuesto aparentemente, esta función: provocar que unos acontecimientos sean la causa de otros.

En el sistema de continuidad hay un conjunto de procedimientos específicos encaminados a hacer invisible al espectador la técnica utilizada para la construcción del relato audiovisual. Se tiende a evitar, en lo posible, que se manifieste un artificio, un acontecer extraño a la propia ficción. Es muy interesante la respuesta de Ford a la siguiente pregunta de McBride (McBride y Wilmington, 1984:48):

-No le gusta mover mucho la cámara, ¿no? - No, porque se distancia al público. Se dice: "es una película. No es real". Me gusta que el público piense que es algo real.

Esta sencilla respuesta encierra en sí misma una buena parte de la filosofía del sistema de continuidad, una filosofía ya comentada en el artículo de 1910 que señalaba que la técnica debía ser imperceptible. Cualquier acontecimiento técnico (como mover una cámara) o bien debe estar justificado por lo que ocurre en la ficción o bien debe conducir a evitar una discontinuidad. Aunque el propio Ford, como otros muchos cineastas, en determinados momentos rompa el sistema de continuidad.

El cómico Jerry Lewis (1973: 124) tiene una opinión bastante semejante: "Básicamente, los buenos operadores, ayudantes de cámara y directores están instintivamente contra el movimiento de la cámara sin motivo alguno". Este "sin motivo alguno" hace referencia a un movimiento no justificado diegéticamente o que desconcierta al espectador. Evidentemente, estos movimientos "sin motivo alguno" pueden ser perfectamente aceptados en otro tipo de concepción narrativa audiovisual donde no predomine el sistema de continuidad. Incluso, en relatos audiovisuales donde predomina el sistema de continuidad puede haber momentos donde aparezcan estos

movimientos o bien otros procedimientos contrarios al sistema de continuidad. De hecho, el propio Ford en algunas de sus películas realiza movimientos y procedimientos técnicos supuestamente contrarios al sistema de continuidad. Pero es la globalidad lo que determina el sistema de continuidad. Hay una tendencia generalizada a considerar la continuidad como garantía de invisibilidad de las operaciones técnicas. Y efectivamente, hay todo un conjunto de procedimientos para intentar garantizar el objetivo primario del sistema de continuidad, esto es, que el espectador quede atrapado por la historia del relato y no perciba la técnica audiovisual necesaria para la construcción del relato. Pero el sistema es mucho más que esto. Para Zunzunegui (1996: 121):

Al poner en pie, de forma progresiva, un sistema que, destinado a permitir "el viaje del espectador al interior de la diégesis" (en palabras de Noel Burch) y situarlo en la privilegiada condición de poder asistir a los acontecimientos desde una posición que se identifica, en cada momento, con la "mejor de las ubicaciones posibles" para la captación unívoca del sentido de la escena en curso, estaba edificando una máquina extremadamente sofisticada de producción del sentido; sistema que parece revelarse como un mecanismo, sin duda convencional e históricamente fecho pero, y éste es el tema importante, capaz de permitir a los cineastas, si no de prescindir sí de ubicar "un número creciente de convencionalismos" en un contexto extremadamente flexible y, al mismo tiempo, susceptible de facilitar al máximo su manejo a la hora de "dirigir" al espectador en la siempre compleja tarea de "descubrir y contrastar el significado".

El sistema de continuidad crea un espectador ubicuo que puede "desplazarse" de forma omnisciente en el espacio y tiempo diegético y que permite mostrar una acción o situación desde distintos puntos de vista gracias a la fragmentación. Este mecanismo narrativo se descubrió muy pronto, cuando se comprobó que, al diseccionar el espacio a través de diversos planos que ofrecían distintos puntos de vista, se permitía que el espectador tuviese una visión más completa de los acontecimientos. Los fundamentos del sistema de continuidad son:

1. Estructura narrativa causal. La historia se desarrolla a partir de una estricta lógica causa-efecto. El relato se entiende por sí mismo, sin necesidad de intervenciones ajenas. El propio relato genera la suficiente cantidad y calidad de información para que el espectador, al menos en un primer nivel, comprenda todo lo que sucede en la historia.
2. Efecto de género. El género es fundamental para establecer aquello que es verosímil y lo que no lo es dentro del universo diegético propuesto por el relato.
3. Organización del espacio audiovisual respetando los ejes. Al crear un espectador

ubicuo, es imprescindible que en todo momento sepa el lugar desde el que observa la acción y los personajes para evitar que se desoriente y pierda la referencia espacial. En determinados relatos que emplean el sistema de continuidad se pueden producir "saltos de eje", es decir, que no se respete en algún momento la norma para fijar los ejes. Esto puede deberse bien a un error o bien a un acto intencionado. Pero no se produce una verdadera transgresión al principio si el "salto de eje" tiene lugar de forma esporádica.

4. Creación de un espacio-tiempo diegético que presenta las siguientes características: subordinación a la causalidad narrativa, temporalidad dependiente de la historia y utilización del sonido generalmente supeditado a la imagen visual, excepto por el efecto género (por ejemplo, en musicales) o para dotar de expresividad un momento determinado de la historia.
5. Establecimiento de un conjunto de normas de montaje para garantizar la continuidad entre planos. El enlace de planos se realiza principalmente a través de los siguientes principios: las transiciones deben mantener la fluidez narrativa, se debe cambiar de plano aprovechando el movimiento de los sujetos o personajes, el sonido referente es un elemento fundamental para justificar una transición, utilización sistemática del plano-contraplano, utilización sistemática del plano máster y planos de cobertura como procedimiento de trabajo y de planos de situación y acción como base para mostrar las sucesos, duración temporal de los planos determinada por la legibilidad y por la importancia de las acciones que muestran, horizontalidad de la cámara y alternancia de espacios diegéticos para mostrar acciones y situaciones relacionadas que tienen lugar en distintos espacios, aunque puedan acabar confluyendo en un mismo espacio como es el caso del montaje convergente. El resultado último del montaje clásico es que el espectador se convierta en un sujeto observador ubicuo.

8.5.2. Tipos de continuidad

El sistema de continuidad constituye un conjunto de procedimientos que abarcan la práctica totalidad del relato audiovisual. Se pueden considerar distintos tipos de continuidad según la naturaleza del procedimiento y lo que abarque. La relación de los distintos tipos de continuidad es la siguiente:

1. Causal. La historia se articula a partir de una estricta relación causa-efecto. La continuidad causal es uno de los fundamentos del sistema de continuidad. La coherencia de la historia es el elemento clave para crear en el espectador el efecto de verosimilitud. El relato propone un universo diegético que implica lo que se puede hacer y lo que no.

2. Visual. La continuidad visual establece la relación entre las imágenes mostradas en planos sucesivos. Por ejemplo, si en el plano A un personaje tiene una camisa roja, en el plano B debe llevar también esa misma camisa siempre que exista continuidad espacio-temporal entre los dos planos, ya que en caso contrario habrá falta de raccord. En la realidad de las producciones audiovisuales, los problemas de continuidad visual, que existen en una buena parte de ellas, son algo más complejos que el ejemplo expuesto y, como consecuencia, es muy difícil que la continuidad visual entre planos sea perfecta, es decir, que no exista ningún elemento de discontinuidad. Para evitar que el espectador note los pequeños desajustes, hay todo un conjunto de procedimientos de montaje para evitar que el espectador repare en las discontinuidades visuales. Uno de los procedimientos de montaje más efectivos es el corte o cambio de plano aprovechando el movimiento de los personajes, ya que hace menos perceptibles las discontinuidades visuales porque el espectador tiende a centrarse en el movimiento de los personajes y no en los detalles de los distintos planos.

3. Sonora. La banda sonora presenta una inmediata continuidad tanto con las imágenes visuales como con los planos:

- Relación entre sonidos e imágenes visuales. Con respecto a la imagen visual, el sonido puede ser sincrónico o asincrónico, en campo o fuera de campo, etc.
- Relación entre sonidos en distintos planos. La intensidad del sonido puede corresponderse o no con el tipo de plano. Por ejemplo, la relación entre un plano general de imagen visual y un plano sonoro: el sonido puede escucharse en un plano general o en un plano medio sonoro.
- El sonido puede ser diegético o no diegético. El sistema de continuidad permite la presencia de sonidos no diegéticos que colaboren a establecer pautas narrativas, como facilitar transiciones temporales, crear momentos de tensión, etc.

4. Continuidad de acción. Aquí se plantea cómo se muestra una misma acción entre planos sucesivos. Hay tres tipos básicos de continuidad de acción:

- Continuidad superpuesta. Se repite en un plano B parte de una misma acción mostrada en un plano A.
- Continuidad estricta. La acción comienza en un plano B en el mismo punto en que finalizó en el plano A.
- Continuidad interrumpida. Entre el fin de la acción en un plano A y el inicio en un plano B, se ha omitido un fragmento.

Dentro de la continuidad de acción hay que tener en cuenta cómo se muestra el desarrollo de una acción. En la inmensa mayoría de las ocasiones, una acción se muestra siguiendo el orden de su ejecución. Pero no tiene por qué ser siempre así. El siguiente ejemplo sirve para comprender este caso. Acción diegética: una persona entra en un edificio, espera el ascensor, sube en el ascensor, sale y entra en un apartamento. En la inmensa mayoría de relatos se seguiría el orden diegético, independientemente de si se omite algún paso. Pero también se podría dar, por ejemplo, el siguiente orden en el relato: persona entrando en el edificio, entrando en el apartamento, esperando el ascensor, saliendo del ascensor, entrando en el ascensor y volviendo a entrar en el apartamento. Evidentemente, aquí se rompe totalmente la linealidad cronológica de la acción.

5. Continuidad de espacio entre planos. En primer lugar, se plantea si el espacio mostrado a través de planos sucesivos forma parte de una misma unidad espacial diegética o no y si hay coherencia con el universo diegético propuesto por el relato. Pero hay otro aspecto fundamental: si se respetan las posiciones y direcciones de los personajes entre planos sucesivos, es decir, los ejes de posición y dirección.
6. Continuidad de tiempo entre planos. La relación temporal entre planos es uno de los aspectos fundamentales del sistema de continuidad. En principio, se establece si el enlace entre planos muestra una continuidad estricta, hay elipsis o dilatación. Pero también hay que considerar la estructura temporal del relato y la referencia al orden temporal entre planos sucesivos, ya sea un tiempo presente, pasado o futuro con respecto al plano anterior. Pero principalmente, si el tiempo está jerarquizado o no. La base de la continuidad temporal ha sido establecer siempre una estructura temporal fuertemente organizada donde el espectador invariablemente ha tenido un tiempo de referencia.
7. Continuidad de montaje o raccord. Por continuidad de montaje se entiende el conjunto de procedimientos que se utilizan para que la transición de un plano a otro no se note. El término *raccord* se suele utilizar para designar este trabajo de montaje. Para Amiel (2005: 35 y 36): "Los *raccords* son precisamente un medio, alrededor del punto de montaje - el momento preciso en que se suceden los planos - para jugar con su continuidad. 'Hacer un *raccord*' es conseguir, tal como indica el término, que el 'cut' no se sienta como una ruptura radical y definitiva, sino como una costura que permite ensamblar trozos diferentes con la mayor discreción". Es decir, ante todo que el corte pase desapercibido y el espectador se pueda centrar en los acontecimientos.

8.5.3. El eje

El montaje continuo se apoya en una serie de principios para mantener la continuidad narrativa y crear un espacio-tiempo homogéneo. Uno de los procedimientos narrativos más consolidados consiste en organizar y mostrar el espacio a partir del eje, que es el procedimiento fundamental que determina cómo situar la cámara cuando se procede a mostrar una acción continua o un espacio en distintos planos que después se montarán de forma consecutiva en el montaje.

Todos los sujetos y objetos mantienen una situación relativa entre ellos y también con respecto a la situación de la cámara. Esta relación determina cómo vamos a ver a los elementos presentes en un plano y, especialmente, entre planos consecutivos.

Se pueden señalar tres tipos de ejes:

1. Óptico.
2. Cámara-personaje.
3. Imagen. En el eje de imagen hay que considerar tanto el eje de acción que se encuentra determinado por el movimiento y la mirada de los personajes, como el eje de posición.

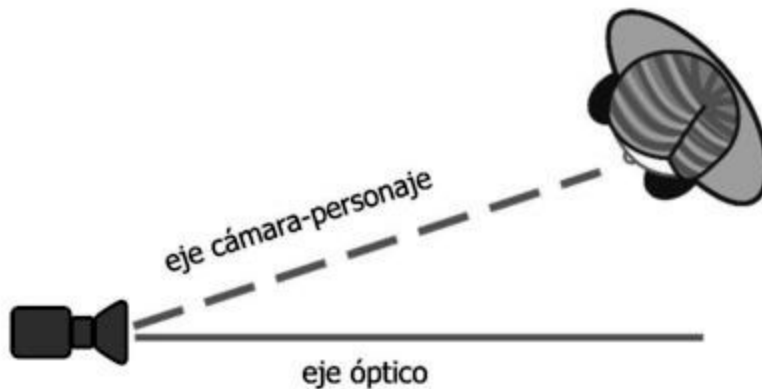


Figura S.I. Eje cámara-personaje y eje óptico.

En la figura 8.1 se puede observar tanto el eje óptico como el eje cámara-personaje. El eje óptico fija la situación del personaje respecto al plano (frontal, perfil, etc.). Al variar el eje óptico se varía el punto de vista y, por tanto, la posición relativa de los sujetos y el fondo. El eje cámara personaje es la recta imaginaria que une el objetivo de cámara con el personaje. El eje óptico y el eje cámara-personaje pueden coincidir. Es importante considerar estos dos tipos de eje porque facilitan mantener la continuidad cuando hay que realizar las siguientes actividades:

- 1.Acercarse a un sujeto centrado. Se puede utilizar el eje óptico como referencia. Hay que modificar la altura de la cámara, si no se le cortaría la cabeza.
- 2.Acercarse a sujeto no centrado. Se utiliza el eje cámara-personaje como referencia para situar la cámara, estableciendo un nuevo eje óptico paralelo al establecido por la primera posición de cámara.

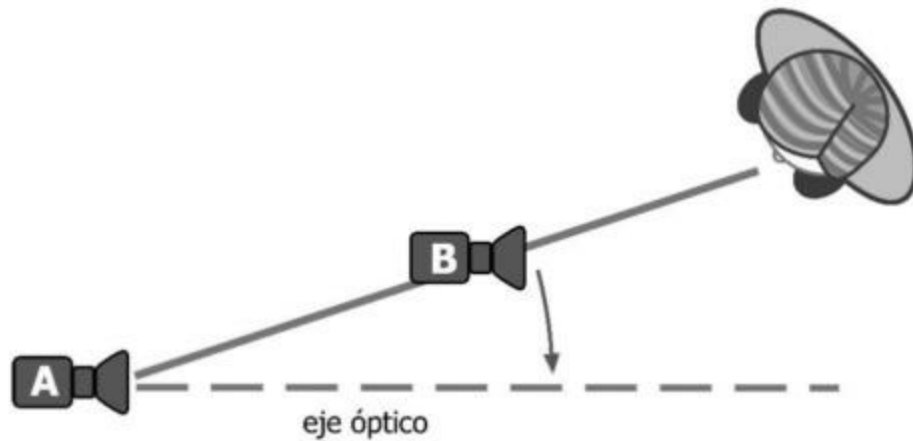


Figura 8.2. Eje óptico.

- 3.Tomas cruzadas. El ángulo que forma el eje óptico 1 es igual al ángulo que forma el eje óptico 2 con el mismo eje de imagen (figura 8.3).

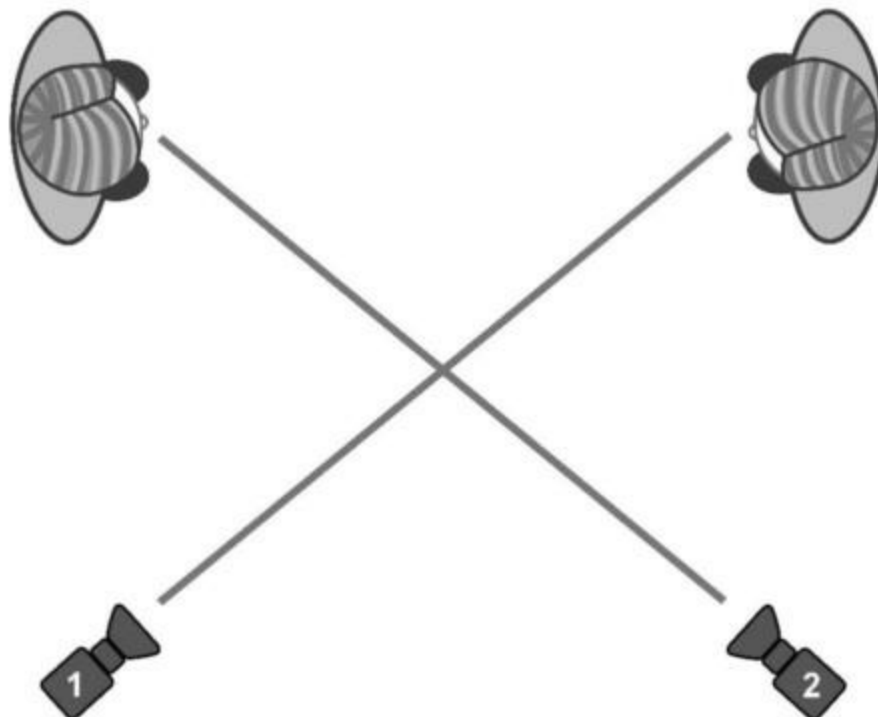


Figura 8.3. Tomas cruzadas.

4. Con tres cámaras: El eje óptico de la cámara central debe cortar la intersección de los ejes ópticos de las cámaras laterales (figura 8.4).
5. Tomas de perfil: ejes paralelos (figura 8.5).

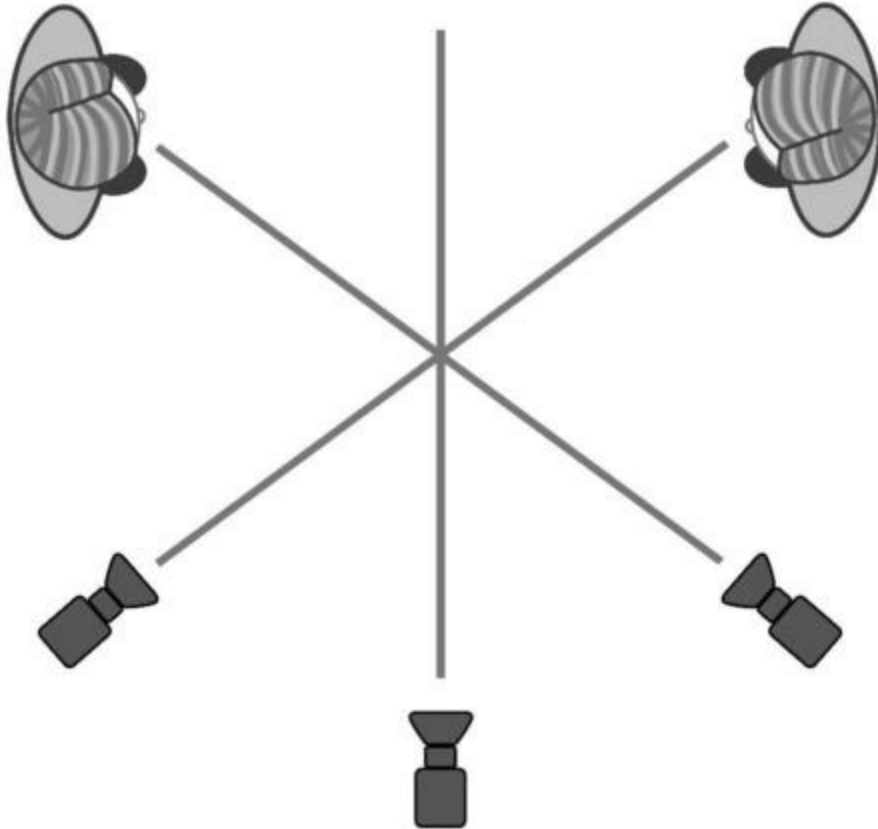


Figura 8.4. Toma con tres cámaras.

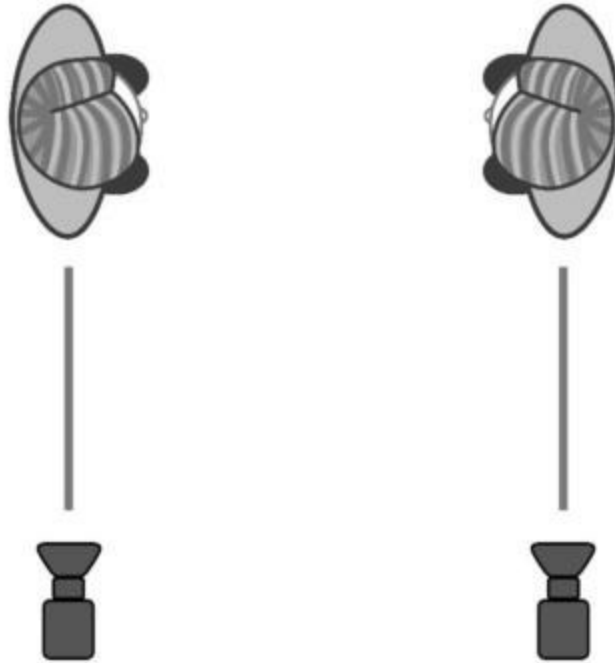


Figura 8.5. Tomas de perfil.

A) El eje de imagen

El eje de imagen (a partir de ahora, simplemente eje) es el más importante y se puede definir como la línea imaginaria que forman los objetos o sujetos cuando ocupan un lugar en el espacio y también cuando realizan una acción. Así, esta línea imaginaria determina tanto la dirección del movimiento como la situación relativa de los sujetos y objetos en un espacio. Por tanto, la posición de la cámara para planos consecutivos en el montaje estará establecida en función de esta línea imaginaria siempre y cuando queramos dar impresión de continuidad. En la figura 8.6 se puede observar el eje de imagen.

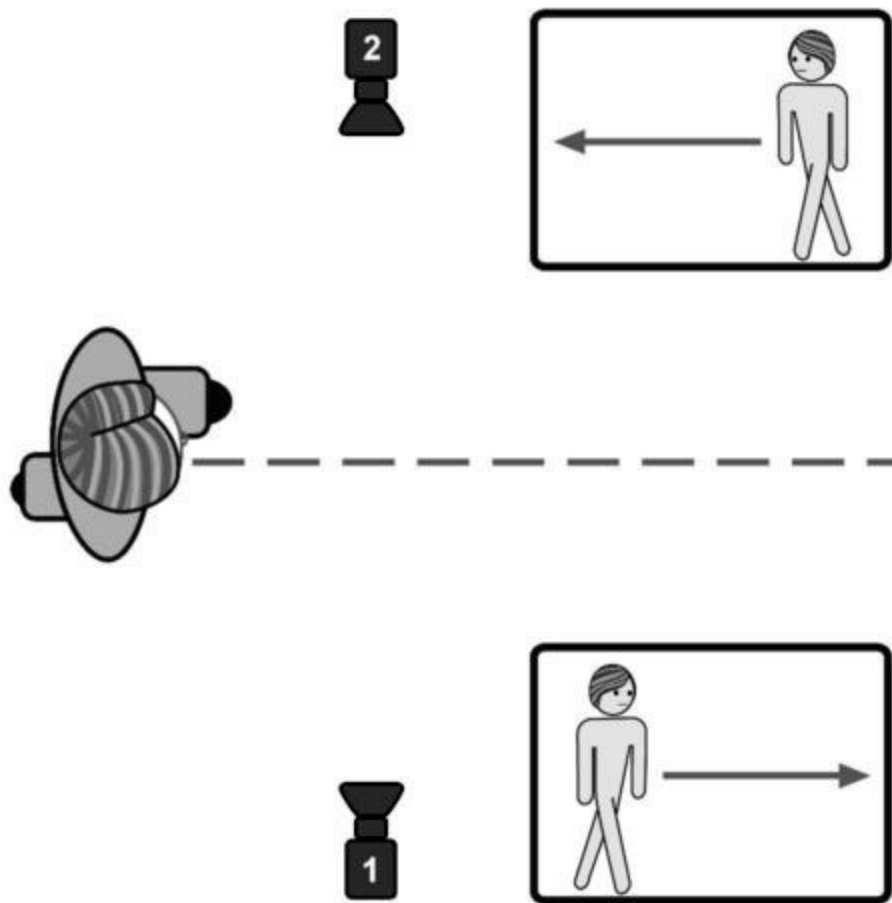


Figura 8.6. Eje de imagen.

Como se puede advertir en el dibujo, el personaje que se desplaza establece una especie de línea imaginaria que hay que tomar como referencia si se quiere respetar el sentido direccional de su desplazamiento. En la posición de la cámara 1, se mostrará al sujeto desplazándose de izquierda a derecha, sencillamente porque ésta es la dirección con respecto a esa posición de cámara. Sin embargo, en la posición 2, se mostrará al mismo sujeto desplazándose de derecha a izquierda, dado que entra en campo por la derecha de la cámara como se puede comprobar en el dibujo. Si montamos de forma consecutiva las imágenes de la cámara 1 y de la cámara 2, el efecto que percibirá el espectador es que el personaje ha cambiado de dirección. En el argot profesional, pasar de la posición 1 a la posición 2 se denomina "saltar el eje", porque se ha traspasado la línea imaginaria que establece el personaje en su desplazamiento. En la mayor parte de las ocasiones, saltarse el eje constituye un grave error narrativo. Respetar el eje de acción para conservar la dirección y mantener de esta forma la continuidad en el desplazamiento de un sujeto es tan importante porque el espectador toma como referencia principal para orientarse el movimiento del sujeto antes que otros factores.

La importancia del eje reside en que es el elemento fundamental para configurar el

espacio narrativo que percibirá el espectador cuando se montan planos sucesivos, y por tanto, factor clave para la orientación del espectador. Para Steven Katz (2001: 129): "La finalidad del eje es bien simple: organizar las posiciones de la cámara para mantener una dirección y espacio coherentes en la pantalla [...]. Podemos imaginar el eje como una división imaginaria que atraviesa el espacio frente a la cámara. Se concibió originalmente para asegurarse de que al rodar una secuencia desde varias posiciones distintas de cámara, éstas pudieran montarse sin una confusa inversión de las mitades izquierda y derecha de la pantalla".

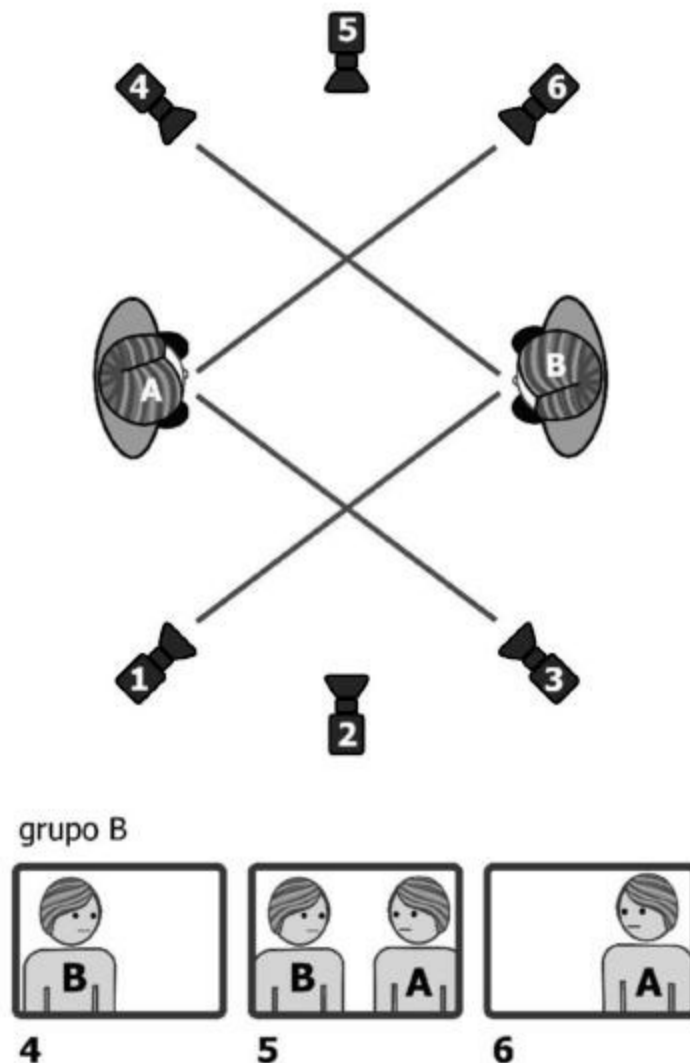
El eje es un principio de continuidad que afecta tanto a las técnicas de puesta en imágenes como de montaje. En este caso se puede observar, una vez más, la ligazón existente entre procedimientos de puesta en imágenes y de montaje. Si durante la fase de grabación o rodaje, es decir, la puesta en imágenes, no se aplican criterios conducentes a respetar los principios básicos del eje, posteriormente durante el montaje será prácticamente imposible ajustar los planos de forma que se respete el eje. Inclusive en el caso de la utilización de procedimientos de edición no lineal, que por otra parte ya se encuentran muy generalizados en el ámbito profesional del montaje tanto en cine como en televisión, resulta muy complicado solventar los problemas del eje creados durante la puesta en imágenes. Los procedimientos de edición no lineal permiten una manipulación de las imágenes muy completa, por ejemplo, variar el sentido de la dirección. Pero en estos casos, la imagen presenta un efecto similar al del reflejo en un espejo.

Los tipos fundamentales de eje de imagen son los siguientes:

- Eje de acción. En principio, cualquier acción (desde la ejecutada por un personaje hasta la recibida por un objeto) establece un eje que determina una dirección y una orientación en el espacio representado a través del plano (y en planos sucesivos) y que sitúa al espectador respecto a los existentes que ejecutan o experimentan la acción. Las modalidades más comunes de eje de acción son:
 - Eje de movimiento. Cualquier movimiento de un personaje establece de manera inmediata una dirección en el espacio. Esta dirección no solamente es de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, sino también con respecto a la profundidad de campo. La importancia del eje de movimiento radica en que se construye por un sujeto que se desplaza en el espacio, lo que a su vez implica que ha activado un nuevo espacio.
 - Eje a través de un gesto, especialmente mediante la mirada de los personajes. En este caso no es necesario que el sujeto se desplace en el espacio, aunque puede perfectamente combinarse con un desplazamiento.

- **Posición.** En principio, cualquier elemento que ocupa un lugar en el espacio y es mostrado a través de un plano establece una situación con referencia a un observador (cámara) que determina una colocación a su izquierda o derecha. Igualmente, se establece una posición relativa con respecto a cualquier otro elemento que figure en imagen. Si se pretende respetar la continuidad, las distintas posiciones relativas que se crean en un primer plano de referencia se deben mantener en planos sucesivos.

Tanto el eje de acción como el de posición suelen estar presentes de forma simultánea en una misma imagen. En la figura 8.7 se muestra la importancia del eje en una conversación que mantienen dos personajes:



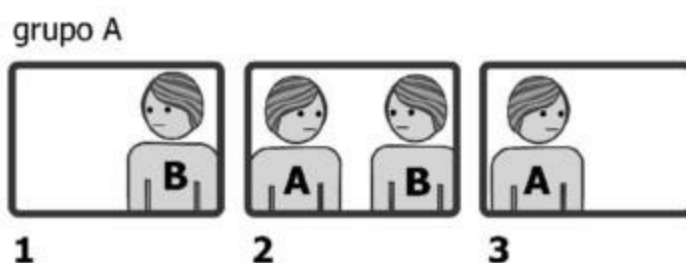


Figura 8.7. Conversación entre dos personajes.

En la figura se aprecia claramente cómo la posición de las cámaras 1, 2 y 3 (grupo A), mantienen entre ellas tanto el sentido de la mirada de los dos personajes como la posición. Es exactamente lo mismo que ocurre con las cámaras 4, 5 y 6 (grupo B). Se puede elegir cualquiera de los dos grupos o posiciones de cámara para mostrar de forma sucesiva planos de los dos personajes y éstos respetarán la continuidad espacial básica. Pero si se muestran de forma alterna los planos de los grupos A y B, no se respetará la continuidad de posición y miradas, es decir, se habrá producido un salto de eje.

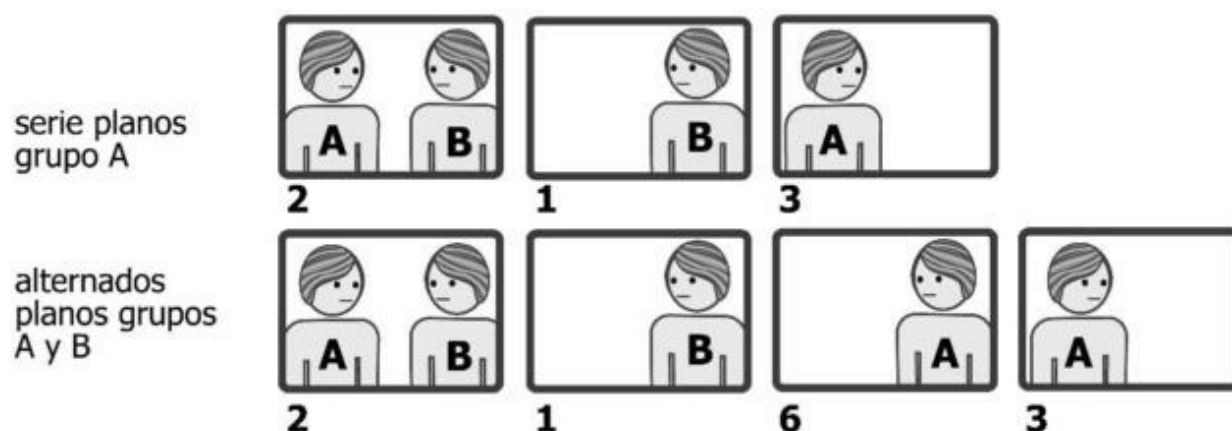


Figura S.S. Conversación entre dos personajes.

En la figura anterior, se puede observar con nitidez lo expuesto anteriormente. Cuando todos los planos sucesivos son del grupo A se respeta el eje y la continuidad es correcta. Pero cuando se alternan los planos de los grupos A y B se produce una importante discontinuidad. Por ejemplo, entre el plano 2 del personaje B tomado con la cámara 1 (grupo A) y el plano 3 del personaje A tomado con la cámara 6 (grupo B) hay una total discontinuidad. Para empezar, ambos personajes se muestran a la derecha del plano, cuando están situados uno enfrente de otro, y sus miradas se dirigen, lógicamente, de derecha a izquierda. Pero es preciso señalar que esta discontinuidad no constituye siempre un error o provoca desorientación en el espectador. Depende mucho de cada relato audiovisual en particular y del objetivo que se busque conseguir. Entre el plano 3 y

el plano 4 nos encontramos con una situación similar. Son planos del mismo personaje y en un plano está en la parte derecha y mirando de derecha a izquierda mientras que en el otro está situado en la parte izquierda y mirando de izquierda a derecha.

Al conjunto de procedimientos que establecen el respeto a la línea del eje también se denomina regla de los 180 grados. Para Sánchez (1970: 110):

Pasaron muchos años antes de que los tratadistas logaran definir la geometría que señalaba, sobre este Eje de Acción, las posiciones correctas o zona permitida de cámara y la zona prohibida, a pesar de no ser más que el "huevo de Colón".

Fue la práctica de los Cameramen de Hollywood la que descubrió la técnica del semicírculo. A un lado del Eje de Acción (en este caso del recorrido del sujeto) se podía imaginar un amplio semicírculo o, si se quiere, una infinidad de semicírculos de diverso radio, sobre los cuales se podía poner cámara sin temor alguno: este vasto lado del recorrido habría de producir siempre una misma dirección del movimiento del sujeto.

En la figura siguiente se puede comprobar qué es la regla de los 180 grados y el por qué se le concede tanta importancia:

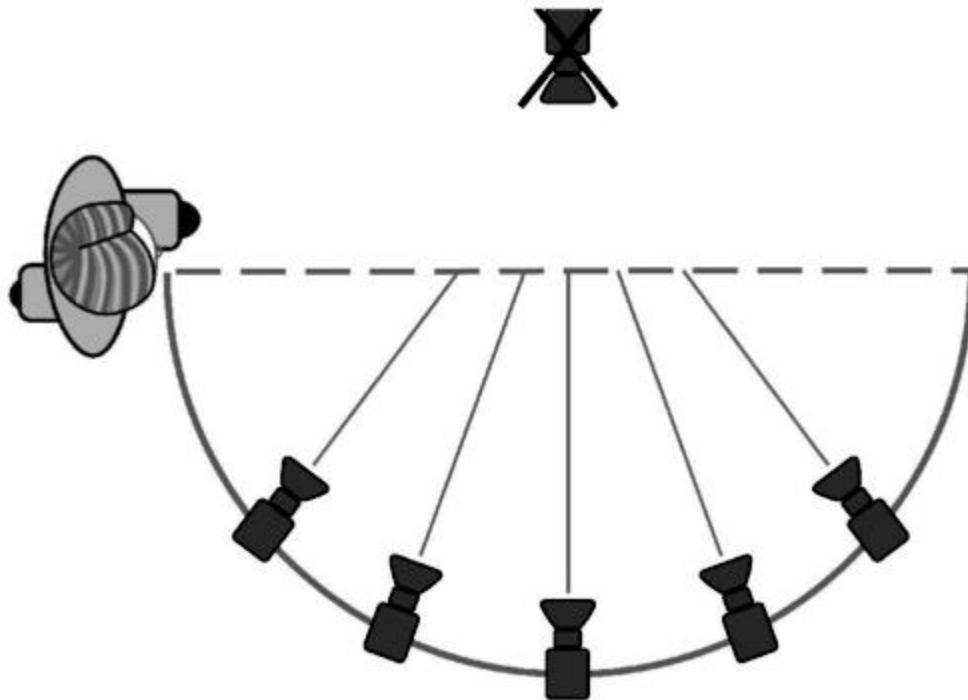


Figura 8.9. Regla de los 180 grados.

A lo largo de todo el semicírculo se pueden colocar las distintas posiciones de cámaras y todas respetarán la norma del eje. Sin embargo, si colocamos una cámara en una posición diferente, aparecerá la discontinuidad y el personaje dará la impresión de que ha cambiado de dirección. Pero la regla va mucho más allá, tal y como señala Sánchez (1970:110): Sin embargo, es necesario afirmar que el concepto de semicírculo tiene una sólida base: las cámaras en posición correcta sobre ese sujeto en viaje o acción, no solamente deben estar situadas a 'este lado' de Eje, sino que también deben tener sus ejes ópticos como radio de un semicírculo trazado sobre el Eje". De esta forma, también se mantendrá la adecuada proporción espacial entre los diversos planos. Por tanto, la regla de los 180 grados asegura tanto la correcta posición de los personajes en imagen y el sentido direccional, como la adecuada proporción espacial entre planos. Bordwell y Thompson (1995: 264) consideran que: "la regla de los 180 grados se precia de delinear el espacio claramente. El espectador sabrá siempre dónde están los personajes en relación unos con otros y con el decorado. Y lo que es más importante, el espectador sabrá siempre dónde está él con respecto a la acción de la historia".

La importancia de respetar la regla de los 180 grados no es ajena a el espectador ubicuo, es imprescindible que en todo momento tenga una referencia del lugar desde el que observa tanto la acción como a los personajes para evitar que se desoriente y pierda la referencia espacial. Ésta es la verdadera esencia a la cuestión. La regla de los 180 grados o regla del eje realmente lo que está marcando es la posición de un observador, la posición del espectador en última instancia, y permite fragmentar el espacio escénico sin que el espectador se desoriente y pierda el punto de referencia que le permite situar en un espacio global los distintos fragmentos de espacio que se le muestran de forma sucesiva. La inmensa mayoría de las producciones audiovisuales respetan esta regla. En ocasiones, hay relatos donde este procedimiento narrativo se infringe durante determinados instantes (como es habitual en el director italiano Marco Bellocchio) para obtener determinados resultados narrativos. Ahora bien, lo habitual es que en el resto del relato se respete escrupulosamente la regla. No hay por tanto, en estos casos, una desafección del procedimiento narrativo que respeta los ejes de imagen. Un relato audiovisual donde de forma sistemática se "saltara" el eje y no se ofrecieran referencias espaciales precisas, resultaría prácticamente incomprensible para el espectador. La regla del eje afecta a cualquier entrada y salida en campo de personajes u objetos. El sistema de entradas y salidas de plano es uno de los principios más elementales pero no tiene como fundamento la lógica espacial de la representación, sino la lógica del movimiento que se muestra en el plano. Se debe mantener el sentido direccional básico sino quiere que la impresión que reciba el espectador es que se ha modificado la dirección del desplazamiento en el cambio de plano. Las normas básicas para adecuar las entradas y salidas a la regla del eje, siempre que el movimiento se produzca sin continuidad espacial entre planos y sin cambio de dirección del personaje, son:

1.Si el personaje sale por la derecha, entra por la izquierda.

2.Si el personaje sale frontalmente a cámara por la derecha, entra por detrás por la izquierda.

Si el personaje cambia de dirección es muy aconsejable que se muestre en un plano intermedio cómo efectúa dicho cambio, antes que mostrar en un plano A al personaje saliendo por la derecha y en un plano B, sin continuidad espacial, entrando por la derecha.

B) Combinación de ejes

Salvo excepciones, en la imagen que muestra un plano no hay un único eje, sino diversos ejes que son establecidos por los personajes y objetos que interactúan entre sí. La imagen que muestra un plano suele ser muy rica en posibilidades de crear diversos ejes, lo que hace muy compleja la técnica del eje. En determinados acontecimientos hay un eje que prevalece sobre el resto: el estructural. Por ejemplo, en un partido de fútbol se pueden encontrar multitud de ejes, pero hay una referencia básica para el espectador: la posición de las porterías y, a partir de aquí, la posición de cada equipo: el que ataca y el que defiende. Una vez fijadas las cámaras, se creará un eje que permitirá al espectador identificar cuándo un equipo ataca o defiende. En este caso el eje estructural es un eje de posición que determina el sentido de los movimientos. El eje estructural, por tanto, constituye el fundamento a partir del cual se organiza la posición de las cámaras y el resto de referencias espaciales. Ahora bien, en determinados momentos, especialmente cuando se utilizan planos cortos, el eje estructural puede perder su vigencia, pero su preponderancia puede volver cuando nuevamente aparezca en imagen. Solamente modificaciones profundas en el acontecimiento hacen que el eje estructural desaparezca. Este tipo de eje parece muy ligado a la posición de los sujetos y objetos. Pero también se pueden establecer ejes estructurales a partir de la acción y el movimiento.

En una imagen suele haber muchos ejes, pero en cada momento hay un eje que es el determinante para la colocación de las cámaras.

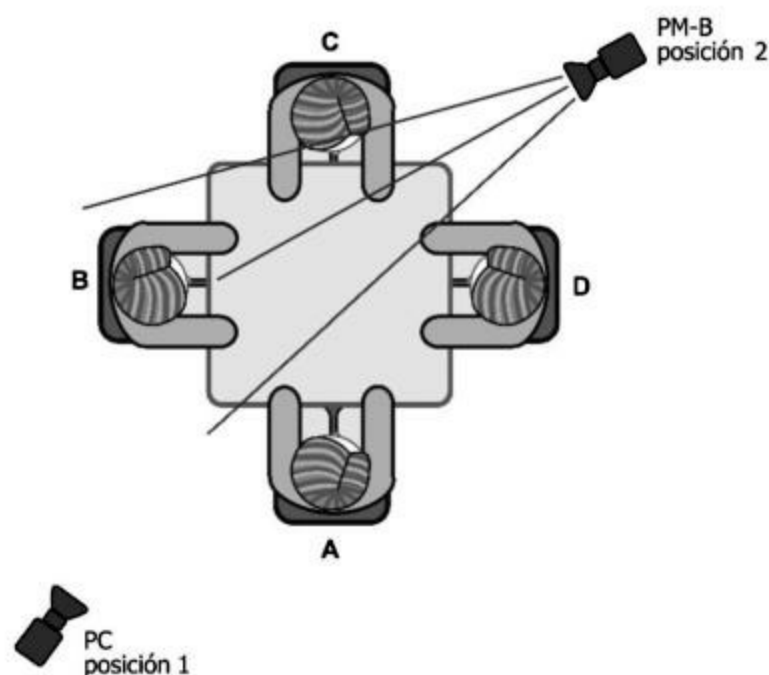


Figura 8.10. Conversación entre cuatro personajes.

En la figura anterior se observan seis ejes básicos (de posición) que se forman a partir de la posición relativa que mantienen los personajes entre sí y respecto a la cámara: A-B, A-C, A-D, B-C, B-D y C-D.

Como se explica en la figura 8.11, si comenzamos con la posición de cámara 1 (PC de los cuatro personajes), se puede pasar a la posición 2 (PM de B) siempre que B se dirija al personaje C. Así, tanto en la posición 1 como en la posición 2, el personaje B mira de izquierda a derecha. Por el contrario, si el personaje B mira a A, el cambio es incorrecto dado que en esta posición 2 mira de derecha a izquierda, mientras que en la posición 1 mira de izquierda a derecha.



Figura 8.11. Conversación entre cuatro personajes.

Esto es una demostración de que en cada momento hay un eje activado que es el que hay que respetar para mantener la continuidad. La acción de B a través de su mirada ha sido determinante en el ejemplo expuesto para, en una misma posición de cámara, establecer la continuidad correcta o incorrecta.

Cualquier acción puede provocar un nuevo eje y modificar los existentes, es decir, los ejes (de acción o posición) se pueden activar o desactivar a partir de cualquier acción que marque una nueva dirección o establezca una nueva posición.

En la figura 8.12 se ofrece un ejemplo de ejes en dos sujetos que caminan (y por tanto se desplazan en el espacio) y que están hablando entre ellos al mismo tiempo.

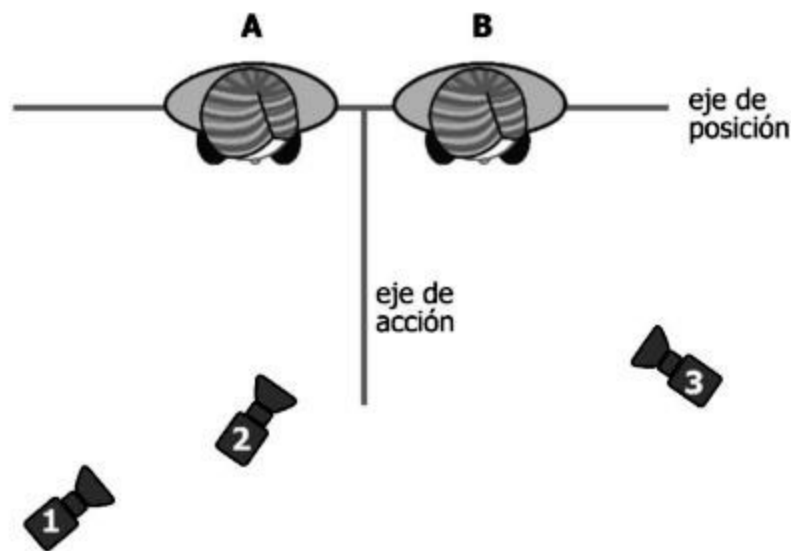


Figura 8.12. Dos personajes caminando.

Como se puede comprobar, se han establecido dos ejes:

- 1.Eje de acción (o de movimiento) que establece un sentido direccional determinado.
- 2.Eje de posición que determina la disposición relativa de los sujetos entre ellos dentro del espacio mostrado a través del plano.

La cámara 1 muestra un plano conjunto de A y B, la cámara 2 un plano de B y la cámara 3 un plano medio de A y B. Si se corta directamente de cámara 1 a cámara 3 se produce un salto de eje obvio porque en el plano 1 se observa a los sujetos desplazarse de izquierda a derecha y en el plano 3 se desplazan de derecha a izquierda. Es mucho más adecuado, para mantener la continuidad, intercalar el plano de la cámara 2 y de esta

manera "ACTIVAR" el eje de posición A-B. Al pasar de la cámara 2 a la 3 se respeta el eje activo y no se produce salto de eje. ¿Quiere decir esto que siempre hay que pasar por 2 para cambiar de 1 a 3? No. Depende del efecto que se pretenda lograr. Se podrá pasar de 1 a 3 si queda claramente establecido en 1 la posición relativa de los personajes. Pero siempre resultará mucho más ajustado a los principios básicos de la continuidad pasar por la posición 2.

Por otra parte, los planos generales tienden, normalmente, a resaltar el eje de acción o dirección, salvo que sean frontales o muy generales y que puedan actuar como planos neutros y "desactivar" la mayor parte de los ejes. Los planos más cortos, por el contrario, tienden a resaltar, por una parte, el eje de posición, es decir, la situación que mantienen los sujetos respecto a la cámara y a ellos mismos. En el caso de la figura anterior (y en el próximo) si la posición de 1 es muy general y en picado, se puede cambiar sin problemas a 3 o a 4. Pero en los planos cortos la mirada también resulta fundamental para establecer los ejes. En la figura 8.13 se ofrece un ejemplo:

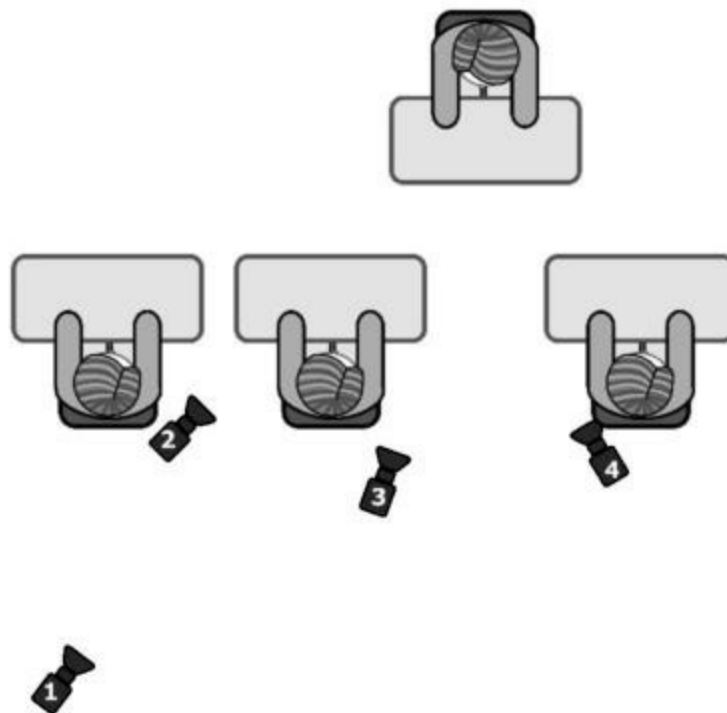


Figura 8.13. Profesor y alumnos.

En las posiciones de cámara uno, dos y tres, se ve al profesor mirando de izquierda a derecha. Por el contrario en la posición número cuatro el profesor mira de derecha a izquierda. Si pasáramos de cualquiera de las tres primeras posiciones a la posición número cuatro, la mirada del profesor quedaría falseada por el salto de eje.

Conviene señalar que el eje de acción y el eje de posición habitualmente funcionan de

forma conjunta. Un caso claro de utilización del eje de acción para marcar sentidos de dirección en los personajes (huida y vuelta) apoyándose en el eje de posición, se encuentra en la película *La casa de las dagas voladoras* donde se respeta de forma muy estricta la dirección de los personajes para que el espectador pueda situarlos en determinados momentos unos con respecto a otros al mismo tiempo que marca también una dirección en el viaje de los protagonistas. Así, por ejemplo, casi al final del relato, el personaje masculino huye dejando a la chica de la que está enamorado. Sigue una dirección de derecha a izquierda. Cuando decide volver la dirección es de izquierda a derecha. Se remarcan mucho las direcciones de los protagonistas para que el espectador sepa en todo momento a dónde se dirige. Otro ejemplo excelente se encuentra en la película de Murnau *Nosferatu*. En este caso se relacionan espacios distintos a través de los ejes y de la lógica causal. El ejemplo que sirve de referencia comienza mostrando una acción que tiene lugar en el castillo del conde Orlok, es decir *Nosferatu*, cuando el vampiro ataca a Hutter. En otro lugar muy alejado, su joven esposa, Ellen Hutter, se levanta de la cama extendiendo los brazos hacia la izquierda del plano. *Nosferatu*, situado en la izquierda del plano, se gira y dirige su mirada hacia la derecha del plano, al fuera de campo, como si pudiera ver a la mujer y se dispusiera a ir a por ella. De hecho, es lo que hará de forma inmediata. Aquí es el eje de miradas, apoyándose en la posición de los personajes, el que establece la relación entre ambos personajes a pesar de que están enormemente distanciados en el espacio.

Una vez en este punto, hay una pregunta que surge de forma inmediata: ¿cómo saltar la línea del eje sin romper la continuidad?

1. Activando otro eje. En este caso, a través tanto de los acontecimientos de la historia (como la mirada de un personaje en el momento justo) y de la adecuada planificación, se desactiva el eje que se desea traspasar y se activa otro, que se respetará. Una vez realizado este método, se puede traspasar tranquilamente la línea del primer eje. Hay dos modalidades:

- Activando un eje que ya está en la imagen como en el caso de los dos personajes que se desplazaban y al mismo tiempo estaban hablando.
- Con la aparición de un nuevo personaje u objeto que establece un nuevo eje.

2. Utilizando un plano neutro. Determinado tipo de planos se consideran neutros porque, sin llegar a establecer con claridad un nuevo eje, "desactivan" el eje dominante y permiten traspasar la línea. Son planos frontales o planos muy generales. Esto se puede comprobar en la figura 8.14.

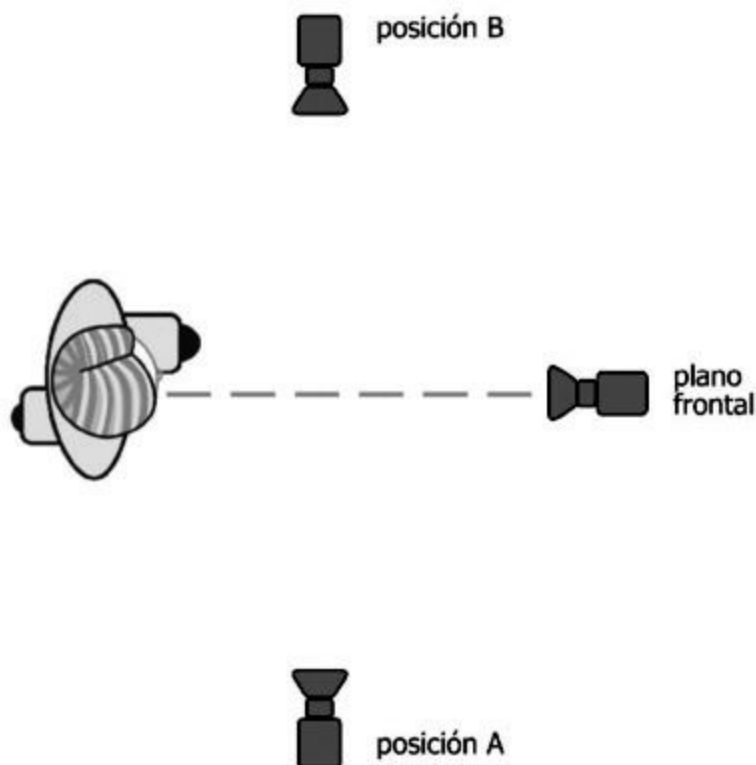


Figura 8.14. Planos neutros.

De la posición A se puede cambiar a la posición B pasando por el plano frontal que actúa como plano neutro.

3. A través de un desplazamiento de cámara. El desplazamiento de cámara muestra cómo se modifica el espacio y la posición relativa de la cámara con respecto al personaje, por tanto en un mismo plano se puede pasar de la posición A a la B tal y como se indica en la figura 8.15.

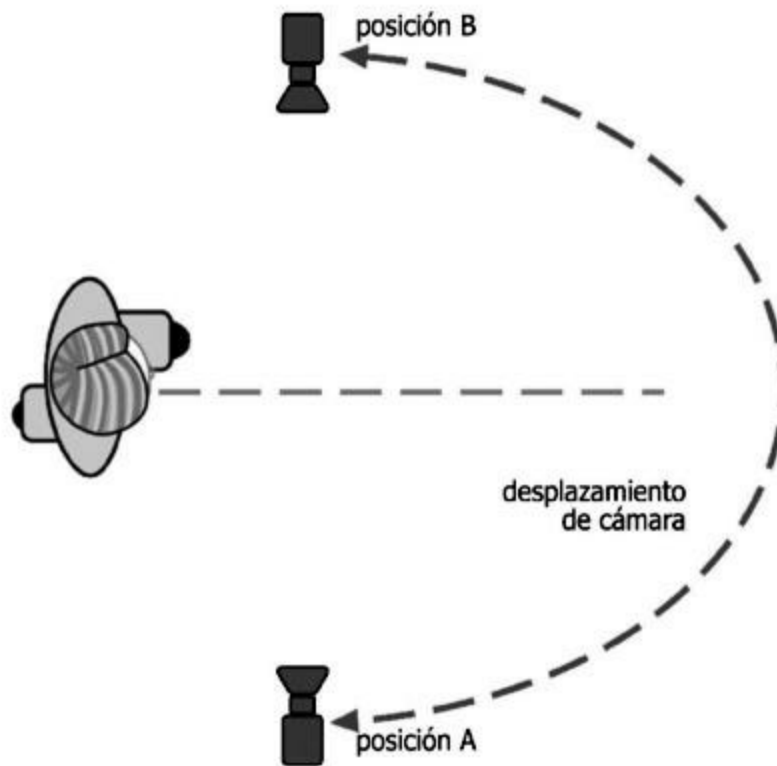


Figura 8.15. Desplazamiento de cámara.

En determinadas circunstancias, pueden existir dudas sobre la adecuada posición de cámara para respetar un eje cuando se cambia a una nueva secuencia y hay que mantener los ejes de la secuencia anterior. En estos casos se pueden utilizar dos procedimientos básicos:

Usar planos muy generales que anulen los ejes de la secuencia anterior y permitan reorientar al espectador en el espacio audiovisual.

- Realizar planos neutros muy próximos al personaje que se va a desplazar, tanto frontales como traseros, y desplazar la cámara en el caso de un plano frontal y a continuación que lo haga el personaje o que se desplace directamente el personaje en el caso del plano trasero. En ambos casos, una vez se comienza el movimiento del personaje se puede cambiar a la nueva secuencia.

8.5.4. Recursos básicos del sistema de continuidad

Hay toda una serie de recursos que facilitan mantener la continuidad en un relato audiovisual. El principal de todos es la coherencia de la historia. Pero una vez establecida esta premisa, existen procedimientos cuya finalidad es ocultar al espectador el trabajo

técnico imprescindible para la realización de un relato. Y son procedimientos utilizados por una amplia mayoría de los relatos audiovisuales, independientemente del modelo narrativo que sigan. De todos modos, hay que considerar dos cuestiones previas:

- 1.No es imprescindible, como se ha señalado ya en muchas ocasiones, mantener y ejecutar perfectamente todos los recursos de continuidad. Es más, sería prácticamente imposible no cometer un desliz a lo largo de toda una producción audiovisual. Lo importante es la totalidad y conviene tener en cuenta que algunos errores de continuidad se pueden cubrir perfectamente con el uso adecuado de otros recursos, como utilizar el cambio de plano aprovechando el movimiento de un personaje.
- 2.Los recursos de continuidad y la forma de percibir el relato evolucionan a lo largo del tiempo. Esto no quiere decir que necesariamente desaparezcan, sino que en determinados momentos aparecen modificaciones o el espectador resulta más perceptivo a determinados procedimientos. Por ejemplo, la fragmentación de la pantalla es un procedimiento narrativo que se usa actualmente mucho más que hace unos años. Esta división o fragmentación tiene repercusiones tanto espaciales como temporales. Y su uso actual hay que relacionarlo con el punto de vista y la representación simultánea. Otro ejemplo se puede encontrar en el uso de montajes muy fragmentados con planos muy breves, posiblemente como resultado tanto de la influencia del relato publicitario y los videojuegos, como de la evolución en la forma de mostrar las acciones. En última instancia, por motivos dramáticos se puede realizar cual quier cambio en los procedimientos habituales de continuidad. Sin embargo, los principios básicos del sistema de continuidad permanecen y son el eje básico que garantiza la coherencia narrativa y audiovisual de la mayor parte de los relatos audiovisuales.

Los recursos básicos para mantener la continuidad son los siguientes:

- Organizar el espacio audiovisual respetando la regla de los 180 grados de forma que el espectador siempre sepa desde dónde está observando la acción. Es decir, no "saltar" el eje. De esta forma, se mantiene el sentido direccional de los sujetos, salvo que cambien de dirección, y se establecen con claridad las posiciones relativas que mantienen entre ellos en el plano.
- Para mantener el sentido direccional de un personaje hay que respetar el principio de que si un personaje sale de plano por la izquierda, debe entrar en el siguiente plano por la derecha si no hay continuidad espacial estricta entre planos.
- No es conveniente en los diálogos entre tres personas, cortar de un plano de dos

personajes a otro plano de dos personajes de la forma que ilustra la siguiente figura:

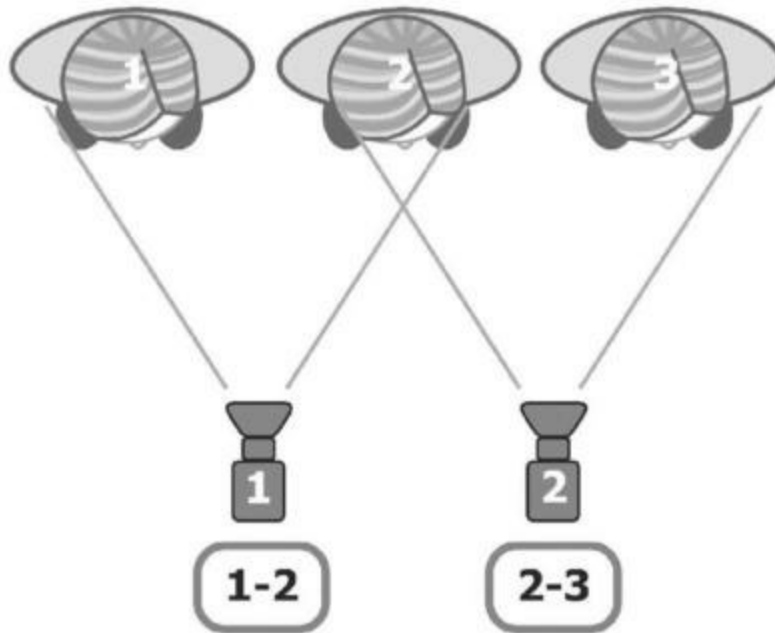


Figura 8.16. Conversación entre tres personajes.

Como se puede apreciar, hay un personaje que va "saltando" entre planos al cambiar su posición de estar en la derecha en el plano A a estar en la izquierda en el plano B. Para solucionar este "problema" se puede recurrir a utilizar un plano de situación intermedio o a tomar a los personajes aislados.

- Cuando se cambia por corte un plano que muestra el mismo sujeto, sin cambiar el ángulo de toma, hay que modificar de forma significativa el tamaño del sujeto, por ejemplo cortar de un plano entero a un plano medio. Si el cambio de tamaño es poco significativo, parecerá que se ha producido una discontinuidad a la que generalmente se le denomina salto de imagen o salto de corte.
- Respetar la regla de los 30 grados. Cuando se pasa de un plano A a un plano B mostrando un sujeto en un tamaño parecido, si no se cambia el ángulo de toma a partir de los 30 grados el cambio no será correcto ya que dará la impresión de que se ha producido un salto de imagen.

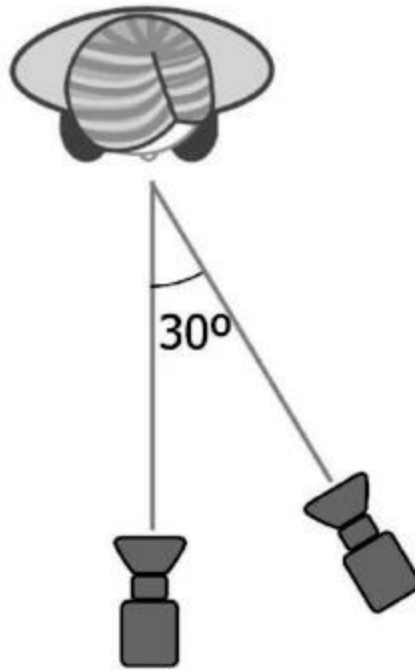


Figura 8.17. Regla de los 30 grados.

- Respetar la adecuada proporción de imagen entre planos. Cuando se muestra a dos personajes que comparten un espacio de forma sucesiva, es conveniente que en los planos sean mostrados de forma similar tanto en tamaño como en las características de la imagen. Por ejemplo, un primer plano de un personaje tomado con una lente gran angular creará un rostro ligeramente deformado y una gran profundidad de campo. Por el contrario, un primer plano con un teleobjetivo ofrecerá una imagen del rostro del otro personaje muy diferente y el fondo desenfocado. Por tanto hay que utilizar objetivos del mismo tipo para mostrar sujetos en planos sucesivos.
- Hay toda una serie de acciones relacionadas argumentalmente entre sí que, al montarlas en planos sucesivos, se deben mostrar en direcciones opuestas. Por ejemplo, una conversación telefónica. Aunque es inviable que en el universo diegético se plantee que dos personajes que hablan por teléfono siempre estén situados en direcciones opuestas, es el procedimiento más convencional para mantener la continuidad. Mostrar a los personajes hablando por teléfono puede dar lugar a interpretar que están enfadados o se están alejando o simplemente resultar molesto. Igualmente, cuando se montan de forma convergente dos acciones que se desarrollan en diferentes espacios, pero que implican un desplazamiento en el espacio de una acción hacia el lugar donde se desarrolla la otra o con desplazamiento en el espacio de las dos acciones hacia un lugar común, es conveniente montarlas en direcciones opuestas.

- Dejar aire por el lado en que se dirige la mirada. Por ejemplo, si el personaje mira hacia su derecha hay que dejar más espacio a la izquierda del plano.
- Continuidad luminosa. Es muy importante que, entre planos sucesivos, la clave luminosa sea la misma o muy similar, de lo contrario se notará muchísimo la discontinuidad visual provocada por una incorrecta iluminación.
- Uno de los principios fundamentales es el corte en movimiento.
- Hay que tener un cuidado especial con los objetos situados detrás de la cabeza del sujeto. Puede dar la impresión de que brotan de la cabeza o bien crear efectos cómicos.
- Panorámicas. No se debe cortar de panorámica a plano fijo. Cuando se corta de panorámica a panorámica del mismo sujeto hay que mantener la dirección y, si se quiere justificar diegéticamente, esperar a que el sujeto inicie el movimiento. Si el sujeto desaparece en panorámica, no se debe cortar a otro plano sucesivo con el sujeto quieto.
- Hay que comenzar las secuencias donde las relaciones espaciales son importantes con un plano de situación y, después de una serie de planos cortos, montar un plano abierto para orientar espacialmente al espectador. Obviamente, cuando se quiere sorprender o equivocar al espectador sobre el espacio diegético se procede a lo contrario.
- Es conveniente realizar el registro de imágenes con planos solapados, es decir, que el final del plano A se repita en el principio del plano B. Esta técnica permitirá realizar los ajustes adecuados entre planos para que la impresión de continuidad sea la idónea.
- Para realzar el movimiento continuo en las secuencias de acción, es conveniente realizar diversos planos con un cambio de ángulo significativo para mostrar la misma acción. Esto permitirá ofrecer diversos puntos de vista y, por tanto, variedad visual además de colaborar para mantener la continuidad.
- En secuencias de acción, puede resultar conveniente introducir planos de reacción de los personajes. Ofrecen variedad visual y permiten cerrar el espacio diegético.
- En secuencias dialogadas largas, es conveniente que algún personaje hable en fuera de campo mientras se muestra a un personaje que escucha. Este procedimiento se denomina "solapar el sonido" y es frecuente que el objetivo sea buscar la reacción del personaje que escucha, es decir, un plano de un personaje que está en la

conversación y se encuentra escuchando lo que dice otro personaje y que normalmente actúa ante lo que escucha. Por esto también se suele considerar que es un plano de reacción.

- Cabalgar el sonido facilita las transiciones entre secuencias y entre planos.
- Hay que mantener la continuidad sonora entre distintos planos sucesivos que muestran partes de un mismo espacio ya que, además de proporcionar unidad, ayuda a mantener el ambiente diegético.

8.5.5. La discontinuidad en el relato audiovisual

La discontinuidad en relatos audiovisuales se puede concebir y analizar como un defecto ya sea técnico o expresivo o, por el contrario, como un elemento de significado que tiene un valor estético, es decir, que a través de la ruptura de la continuidad se pretende conseguir un efecto determinado en el espectador. En principio, se pueden indicar dos maneras primordiales de entender la discontinuidad.

- 1.Discontinuidad audiovisual: la produce cualquier elemento que rompa el efecto o sensación de unidad visual y sonora del relato. Dentro de ésta se debería incluir la discontinuidad espacial provocada por la ruptura de la regla de los 180 grados, la discontinuidad temporal y la discontinuidad sonora.
- 2.Discontinuidad en la historia: la produce cualquier presencia no diegética o elemento no justificable ya sea diegéticamente o por el efecto género.

La discontinuidad audiovisual es bastante más frecuente de lo que se podría sospechar, incluso en producciones audiovisuales muy cuidadas o consideradas como modelos de relato clásico o montaje continuo. En estos casos suele ser simplemente un error, sin ninguna función expresiva. A continuación se procede a exponer un par de muestras de este tipo de discontinuidad audiovisual tomadas de dos filmes para entenderlo mejor. El primer ejemplo aparece en una película considerada clásica: Luna nueva, dirigida por Howard Hawks en 1940. La demostración de los problemas de continuidad se manifiesta en la comida que celebran los personajes Hildy Johnson (reportera del periódico Morning Post), Walter Burns (director de dicho periódico y exmarido de Hildy) y Bruce Baldwin (prometido de Hildy Johnson). Una vez sentados a la mesa, los tres son mostrados en un plano conjunto, con Bruce a la izquierda, Walter en el centro y Hildy a la derecha. El camarero (de pie, entre Walter y Hildy) toma nota. Walter tiene la servilleta en las manos y Bruce no, su servilleta está en la mesa. Hay un corte a un plano más corto de los tres. Walter se dirige al camarero y Bruce tiene la servilleta en sus manos. Hay una evidente falta de continuidad. Más adelante, hay un

cambio a un plano todavía más corto donde Bruce tiene su mano derecha en la copa, cuando instantes antes no era así. La acción prosigue y se llega a un momento donde se muestra a Walter con el cigarrillo en la mano izquierda a la altura de la boca, el codo apoyado sobre la mesa y con el brazo izquierdo cruzado ante su pecho. En el siguiente plano tiene los brazos cruzados en la mesa, por debajo del pecho.

En planos posteriores aparece de nuevo una evidente falta de continuidad. Así, Walter está fumando y tiene el cigarrillo en su mano izquierda durante una serie de planos. En un momento determinado empieza a reírse al recordar un suceso y en el cambio de plano siguiente no lleva nada en su mano izquierda. El cigarrillo ha pasado, como por arte de magia, a su mano derecha. No hay continuidad visual estricta, pero sí argumental lo que facilita que el espectador se centre en la historia y dado que los problemas de continuidad visual no son groseros, pasen en buena medida desapercibidos.

Se puede comentar otro ejemplo. Se muestra en un plano a Bruce (izquierda de plano y en perfil) y a Walter (en el centro derecha del plano y de frente). Este último tiene las manos juntas a la altura del pecho sosteniendo un cigarrillo. Corte a un plano de los tres. Walter (que se mantiene en el centro del plano) tiene las manos sobre la mesa.

Todos estos ejemplos están tomados de una misma película y de una misma secuencia de dicha película. Sin embargo, no es tan fácil para el público detectar todos estos problemas de continuidad audiovisual. Cuando se analiza con detenimiento una producción audiovisual que utiliza el montaje continuo el estudioso se puede dar cuenta de sus transgresiones o "errores". Pero en muchas ocasiones pasan desapercibidos porque el espectador se encuentra fascinado por la diégesis, por las acciones de los personajes y la lógica narrativa. Pero también, porque el espectador que contempla un relato audiovisual asume un conjunto de convenciones, tal y como ya se ha explicado, y "asume" estas situaciones.

La segunda película que se utiliza para exponer un nuevo caso de discontinuidad "involuntaria" es *Centauros del desierto*, dirigida por John Ford en 1956, una de las películas consideradas como más importantes de la historia del cine. El instante que se va a analizar se encuentra prácticamente al principio del relato. Se muestra como unos jinetes se acercan a la cabaña de la familia Edwards. Hay un cambio a un plano desde el interior de la cabaña. Se escucha en fuera de campo el ladrido del perro y unos golpes en la puerta. Los Edwards dejan sus ocupaciones y se dirigen a la entrada. Suena una voz fuera de campo: "Vamos Aaron, abre la puerta. Soy Sam Clayton." La mujer gira hacia su izquierda (derecha de plano) y exclama: "¡Aaron!". Inmediatamente se dirige a mirar por la ventana. La cámara la sigue. Se escucha el sonido de unos pasos y aparece en plano Aaron que se dirige a la puerta. En el final de este plano los personajes están distribuidos de la siguiente manera: en el borde inferior derecho y en primer término la

hija pequeña Debbie, sentada; de izquierda a derecha y de pie, el hijo (apoyado en la ventana, aunque inicia un movimiento hacia la puerta), la madre y la hija mayor; detrás del grupo (en el fondo del plano) Aaron ante la puerta. Se corta a un nuevo plano con continuidad diegética donde tenemos la siguiente distribución de personajes: en primer término, de izquierda a derecha y hasta la mitad del plano al hijo (ya no está apoyado en la ventana como en el plano anterior), a Debbie (que instantes antes estaba sentada y en otro lugar) y a Martha. Estos tres personajes están de pie. Al fondo, casi en el centro del plano, Aaron, el padre, abre la puerta. Se aprovecha el movimiento de los personajes, especialmente el de Aaron, para el cambio de plano por corte. Una vez más hay carencia de continuidad en la transición. En este caso, el cambio de plano se apoya mucho en el movimiento para que cualquier desliz en la continuidad pase desapercibido.

Uno de los mayores problemas en la continuidad audiovisual viene derivado del salto de eje. Lo que ocurre es que es una situación que aparece en muy contadas ocasiones de forma sistemática, salvo las excepciones que confirman la regla. Hay que tener en cuenta que cuando las posiciones de los sujetos están claramente definidas y éstos permanecen estáticos o su desplazamiento es pequeño en un espacio reducido, el salto de eje de posición no tiene por qué desorientar al espectador. Entre los ejemplos de salto de eje de posición de dos personajes hablando y que están quietos, se pueden señalar los que ocurren en las películas *El jardinero fiel* o *Dogville*. Pero hay un director, el italiano Marco Bellocchio, que utiliza de forma sistemática el salto de eje en conversaciones entre personajes o en pequeños desplazamientos como un recurso narrativo. A continuación se examinan dos ejemplos tomados de la película *Buenos días, noche*. El primero es un caso donde un personaje realiza un pequeño desplazamiento en un espacio reducido. La situación es la siguiente:

- Plano A. Personaje masculino que se desplaza de derecha a izquierda. Corte a siguiente plano.
- Plano B. Cambio de posición de cámara, se muestra la misma acción que en el plano A: personaje desplazándose pero ahora de izquierda a derecha. Se detiene mirando a la izquierda.
- Plano C. Misma posición que plano A. Personaje mirando a la derecha.

En principio, está claro que este salto de eje no implica desorientación del espectador: el cambio de posición de cámara en el plano B es la opuesta con respecto al plano A, el personaje es el mismo, el espacio conocido y el desplazamiento corto. Otra cuestión es que pueda causar molestias a los espectadores poco habituados a este tipo de narración "modernista". El segundo ejemplo es una conversación que mantienen dos personajes. Chiara, miembro de un comando de Las Brigadas Rojas que ha secuestrado a Aldo

Moro, está hablando con su compañero de trabajo Enzo. La conversación gira en torno a un guión de Enzo donde imagina que una chica joven, como Chiara, participa en un secuestro y quiere salvar al secuestrado.

Hay un plano de ambos donde se muestra a Chiara en primer plano de espaldas y situada en primer término a la derecha, mientras que Enzo está a la izquierda de plano y en segundo termino en plano medio corto. Por tanto, Enzo mira hacia la derecha y Chiara a la izquierda. Se realiza un corte a primer plano de Chiara que mira a la derecha de plano. Hay por tanto, un muy evidente salto de eje. Corte a primer plano de Enzo que mira a la derecha. Cuando se montan los dos planos de forma consecutiva, ambos personajes miran en la misma dirección. El resto de la conversación entre ambos, que se muestra en planos sucesivos, está planificada de la siguiente manera: corte a plano de Chiara que mira a la derecha, corte a plano de Enzo, corte a plano de Chiara que se levanta, la cámara la sigue y se ve el rostro de Enzo a la derecha del plano. Este plano muestra que, en realidad, en el plano de Chiara mirando a su derecha, estaba situado Enzo, aunque el espectador atento ya lo sabía perfectamente por los indicios espaciales que se ofrecen. Son dos ejemplos muy obvios de salto de eje, pero conviene hacer dos apreciaciones:

- 1.Los saltos de eje aparecen en momentos muy concretos donde no se busca desorientar espacialmente al espectador. De hecho hay otros elementos de continuidad, como los diálogos, que se respetan de forma estricta.
- 2.En la mayor parte de la película se respetan los principios fundamentales de la continuidad, incluida la regla del eje.

Hay que comentar una anécdota muy curiosa. Como ya se ha señalado en el principio del subapartado, casi todas las películas tienen problemas de continuidad, aunque sean de orden menor. Uno de los directores clásicos, Ford, se "salta" varias veces el eje en una de las películas consideradas como paradigma de lo clásico: La diligencia. En el ataque de los indios a la diligencia hay ejemplos muy significativos. Quizá el más destacado sea cuando Ringo salta en el plano de referencia 1 de derecha a izquierda y en el plano 2 se desplaza de izquierda a derecha. El estilo de Ford es un ejemplo destacado de lo que puede considerarse el sistema de continuidad, pero al mismo tiempo que respeta los principios fundamentales, cuando lo considera necesario se salta las normas. Aunque sin desorientar nunca al espectador, porque éste tiene información suficiente para conocer el espacio donde tiene lugar la acción.

El director de cine japonés Yasujiro Ozu plantea en sus películas una concepción del espacio narrativo que le lleva a saltarse el eje de forma reiterada. Por ejemplo, en la película de 1952, El sabor del té verde con arroz, al principio del relato hay una

conversación que mantienen tres mujeres. Se comienza respetando el eje, sobre todo por las miradas de los personajes. Pero cuando se activa otro eje por el cambio de mirada de un personaje, se lo "salta". La posición de la cámara no se mueve. Es un ejemplo significativo de la forma de entender la planificación de este director japonés. Cuando se marcha la chica joven y se quedan las dos mujeres, hay un cambio de posición de un personaje y a partir de aquí se "salta" sistemáticamente un eje durante la conversación. De hecho, establece dos zonas de toma de imagen. En la primera zona realiza el plano conjunto de ambas mujeres y el plano corto de una de ellas. En la segunda zona, con la cámara en la posición opuesta, realiza los planos cortos de la segunda mujer. Por lo tanto, en los planos cortos parece que las mujeres miren en la misma dirección y en el plano conjunto el plano tomado desde la posición opuesta muestra a la mujer mirando de derecha a izquierda y esta misma mujer mira en el plano conjunto de izquierda a derecha. Lógicamente, el fondo del plano corto que se "salta" el eje no concuerda con el fondo del plano conjunto.

En la misma película, un poco más adelante, se encuentra otro ejemplo muy significativo del proceder de este director. Un personaje masculino está en un bar. Se le muestra en un plano medio de perfil con la dirección de la mirada de izquierda a derecha. El hombre mira al frente, se quita la gorrilla y saluda. Corte a plano conjunto del interior del bar desde la posición opuesta. El hombre ahora está sentado de derecha a izquierda. Otro hombre entra y se sienta junto al primero. En la conversación que sigue se "salta" el eje de forma similar al primer ejemplo. La concepción del espacio audiovisual en Ozu es diferente a la que prevalece en el sistema de continuidad clásico. Para Ozu la zona donde poder colocar la cámara es un círculo y no un semicírculo.

La discontinuidad entre planos también es uno de los procedimientos más radicales para intentar establecer pautas espacio-temporales diferentes a las propuestas por el sistema de continuidad. Habitualmente se le denomina salto de imagen o salto por corte (dado que surge cuando se utiliza el corte como transición física; con las otras transiciones el efecto es muy diferente) y consiste en el montaje de forma sucesiva de dos o más planos con la misma imagen o muy similar pero introduciendo una pequeña variación entre los planos sucesivos. Dicho de otra forma, la variación entre planos sucesivos no es suficientemente significativa. Por ejemplo, no respetar la norma expuesta anteriormente de los 30 grados. Un ejemplo muy ilustrativo se encuentra en la película Buenos días, noche. De un plano A donde se muestra una mujer con un bebé en brazos, de pie y de espaldas a cámara, se corta a un plano B de la misma mujer agachada hacia delante con el bebé en brazos, de frente a cámara, moviendo los cojines de un sofá. Entre ambos planos hay una discontinuidad evidente. Está claro que hay una elipsis con continuidad de personajes. En este caso el salto por corte consiste en una discontinuidad de acción entre planos: una misma acción ejecutada por los mismos personajes se muestra en planos sucesivos sin que exista continuidad de acción y posición de

personajes entre planos, lo que implica necesariamente una alteración del factor temporal, ya sea una elipsis o una dilatación.

Posiblemente uno de los cineastas que más ha experimentado con la discontinuidad audiovisual ha sido el director de cine francés Jean-Luc Godard que desde sus mismos comienzos rompió sistemáticamente con uno de los principios más importantes de la continuidad visual: el enlace entre planos para conseguir un corte fluido. Pinel (2004: 55 y 56) cuenta la siguiente anécdota muy ilustrativa sobre el impacto de su primera película, del año 1960, *Al final de la escapada*:

Cuenta la leyenda que Jean Luc Godard, tras comprobar que el primer montaje de *Al final de la escapada* sobrepasaba en media hora la duración deseada para su película, cortó sistemáticamente algunas imágenes al principio y al final de cada plano en vez de sacrificar escenas enteras según la práctica habitual. Esta leyenda es cuanto menos reveladora de las reacciones de los "profesionales de la profesión" de la época, que acusaron a Godard de todos los males por haber vulnerado frontalmente una de las "reglas" fundamentales del montaje clásico: el RACCORD, que tenía la obligación de ser justo e invisible.

De hecho, según esta anécdota los saltos de imagen de la película estuvieron motivados por el deseo de mantener todas las secuencias y la necesidad de ajustar el tiempo final del relato y no por un trabajo consciente y sistemático de estilo audiovisual. Los cortes en el final y principio de los planos provocan un enlace "incorrecto" según lo que se puede considerar como sistema de continuidad. Es más, en esta película sí que hay un trabajo sistemático de demolición de los principios del sistema tradicional de continuidad que llega a molestar a un tipo de espectador. Sin embargo, persiste la causalidad argumental. Ya desde el inicio de la película queda muy claro que la narración no sigue la normativa de la continuidad. El protagonista, Michel, roba un automóvil en Marsella y se dirige a París. Se muestran distintos momentos del trayecto, que es fundamental en la historia, ya que es durante el viaje cuando asesina a un policía. Una vez iniciado el trayecto, hay distintos planos desde el interior del vehículo que muestran la carretera. Hay cuatro cortes consecutivos donde se producen saltos de imagen: desde la posición interior se corta a diferentes imágenes que "saltan" porque muestran fragmentos de la carretera en momentos distintos. El corte resulta muy brusco. Otro momento en el inicio es cuando Michel toma un revólver de la guantera. El primer plano de referencia es un plano detalle de la mano con el revólver. La mano está prácticamente sobre la guantera todavía cuando se produce el corte al segundo plano que también es un plano detalle, lo que lo hace más similar al primero, de la mano con el revólver cerca del volante.

Hay otro momento donde el salto de imagen cobra un especial protagonismo: la

conversación de Patricia con Van Doude. A partir de un plano del hombre, se producen constantes cambios de plano de este mismo personaje que provocan una fuerte discontinuidad entre planos, ya que el cambio que tiene lugar en la imagen del periodista es suficiente para que se note pero insuficiente para marcar claramente un cambio de plano según la normativa clásica y, por tanto, el efecto es que la imagen avanza a golpes, a saltos. Estos casos son un par de ejemplos de los que se podrían haber valido los "detractores" de Godard para exponer la opinión de que cortaba el principio y el fin de planos consecutivos. Son saltos que se "notan" mucho y tienen lugar de forma constante.

Sin embargo, en la película, y en la obra de Godard, hay una complejidad que trasciende esta opinión. Hay muchos momentos donde el movimiento de los personajes se convierte en un elemento clave en el cambio de plano. Un ejemplo significativo se encuentra cuando el personaje protagonista se dispone, de nuevo, a robar un automóvil. En el plano de referencia 1, Michel inicia una carrera de derecha a izquierda del plano. En el plano 2, Michel continúa corriendo, en este caso de izquierda a derecha. El movimiento sirve para crear dinamismo en el corte. En otro momento, Michel se encuentra junto a Patricia en un taxi. Michel hace un gesto muy marcado y le dice al taxista que se detenga. Corte a plano 2 donde se muestra a Michel que ya está saliendo del taxi, con la puerta trasera abierta, Michel sale y corre, la cámara lo sigue, hasta alcanzar a una mujer y le levanta la falda. Michel comienza a girarse y un vehículo empieza a pasar por delante de cámara, aunque apenas se observa. Corte a un plano de Michel saliendo otra vez del taxi en otro instante. Pinel (2004: 56) vuelve a señalar sobre esta película:

Un examen atento de *Al final de la escapada* nos muestra que su montaje no deja nada al azar. Godard no era ningún novato en el terreno y, sobre todo, acababa de recibir el impacto de la cinta etnográfica de Jean Rouch *Moi, un noir* (1959), rodada fuera de las normas tradicionales de continuidad fílmica. Por su parte, el rodaje de *Al final de la escapada*, en buena medida improvisado, sin planificación previa, liberaba al montaje de toda imposición a priori. Godard jugó con la audacia de los cortes, cultivó la elipsis y dio al filme su estilo inimitable, rápido y sincopado.

Pero tenemos que insistir en un punto: la ruptura con el *raccord* clásico no significa el ensamblaje arbitrario de planos tal y como lo encontramos, por ejemplo, en los videoclips. Así, Godard utiliza el *raccord* de movimiento, tradicionalmente destinado a establecer la continuidad espacio-temporal de la acción, para unir dos escenas distintas e imprimir dinamismo a su sucesión: Michel Poicard inicia en la primera un gesto que él mismo termina en un espacio distinto y en otro momento.

La discontinuidad en *Al final de la escapada* crea un ritmo en la narración y una dinámica muy marcada que condiciona toda su percepción.

La discontinuidad temporal dentro del orden de un acontecimiento es algo mucho más raro pero que, sin embargo, también aparece aunque sea de maneja esporádica. Se supone que un acontecimiento se desarrolla de forma sucesiva y así debe ser mostrado. Un ejemplo básico puede consistir en un hombre que sale de su casa, baja una escalera y sale a la calle. Al margen de que exista elipsis temporal para mostrar el acontecimiento, algo perfectamente asumido dentro del sistema de continuidad, el orden en que se muestra habitualmente es el mismo en que se produce. Sin embargo, un acontecimiento podría mostrarse sin seguir la sucesión diegética. En el ejemplo se podría mostrar saliendo, en la calle y bajando la escalera. Esto sería un caso de discontinuidad temporal del orden de un acontecimiento. Y esto es precisamente lo que hace Godard en la película del año 1965 *Pierrot el loco*. Dos personajes (Ferdinand y Marianne) están huyendo de unos gánsteres. De forma esquemática, el orden diegético es el siguiente: Ferdinand y Marianne salen de su piso a través del tejado y escapan en un coche. Sin embargo, Godard muestra cómo Ferdinand entra en el coche y a continuación muestra a Ferdinand y Marianne todavía en el apartamento y más tarde vuelve a mostrar a Ferdinand entrando en el coche pero sin subir exactamente como en la primera vez. Este tipo de discontinuidad sí que crea una fuerte desorientación.

La discontinuidad también se puede dar cuando no existe coherencia o sincronismo entre la imagen visual y la imagen auditiva. Al margen de los errores absurdos de sincronismo básico, se puede considerar que el sonido es capaz de crear efectos narrativos muy interesantes cuando se plantea como un elemento que puede funcionar de forma asincrónica. Por ejemplo, en la película *Los impostores*, dirigida en el 2003 por Ridley Scott, hay continuidad sonora y discontinuidad visual para mostrar una acción: conversación telefónica mientras el protagonista realiza movimientos. La acción se muestra de forma discontinua a través de varios planos (por tanto hay elipsis) mientras que el sonido en fuera de campo es continuo. No hay sincronismo entre la imagen visual y la imagen auditiva.

Hay que considerar que en ocasiones una pequeña discontinuidad, por paradójico que parezca, puede ayudar a mantener la sensación de continuidad gracias al efecto que puede llegar a producir. Por ejemplo, en la película dirigida por Scorsese en el año 1980 *Toro salvaje* hay varios casos donde la discontinuidad colabora en la creación de un ambiente violento tanto en el ring como en las gradas. En el inicio del relato, durante el primer combate, se traslada la acción a las gradas y hace que el público se levante en dos ocasiones de forma sucesiva en planos muy similares cuando era una acción simultánea. Posteriormente, en el combate entre La Motta y Janiro, se alternan planos a velocidad normal de La Motta golpeando y Janiro recibiendo. Pero hacia el final, para demostrar la violencia de los golpes y los devastadores efectos que causa en Janiro, los planos de La Motta golpeando se continúan mostrando a velocidad normal pero hay tres planos que muestran a Janiro recibiendo golpes y los efectos están a cámara lenta, especialmente

significativo es el último donde se observa cómo la sangre brota del ojo izquierdo de Janiro. Esta violencia visual se apoya con un sonido extradiegético que se combina con el sonido diegético del griterío del público y el sonido de los golpes y que realza el efecto de la cámara lenta. En filmes como Matrix o Ciudad de Dios también se alternan imágenes a velocidad normal y con la velocidad alterada. Igualmente, la dilatación por superposición de acción puede resaltar la acción y ayudar a crear continuidad en momentos muy concretos como ocurre en La casa de las dagas voladoras.

La discontinuidad argumental puede realizarse a partir de los elementos diegéticos del universo propuesto por el relato o no. En el caso de Viridiana, dirigida por Buñuel en 1961, hay una discontinuidad argumental muy citada. En una cena que improvisan los mendigos, una mendiga les dice que les va a hacer una fotografía. Los mendigos se acomodan en la mesa y adoptan la misma posición que tienen Jesús y sus discípulos en la pintura de Leonardo Da Vinci La última cena. Es obvio que es una evidente discontinuidad argumental, muy propia de Buñuel, ya que un grupo de mendigos analfabetos no pueden realizar esa composición ni su comportamiento lo permitiría. Sin embargo, surge a partir de los personajes diegéticos.

En Octubre, Eisenstein realiza numerosos insertos no diegéticos con la finalidad de crear conexiones conceptuales entre imágenes y situaciones supuestamente muy diferentes. Por ejemplo, cuando se produce el golpe de estado de Kornilov hay los siguientes rótulos e imágenes:

1.Rótulo: "¡Kornilov ataca!".

2.Rótulo: "En nombre de Dios de la patria".

3.Rótulo: "En nombre de Dios".

4.Sucesión de imágenes de edificios religiosos y de estatuas de dioses.

5.Rótulo: "En nombre de la patria".

6.Sucesión de imágenes de condecoraciones.

7.Rótulo: "¡Hurra!".

8.Sucesión de imágenes de la estatua derribada del zar que se reconstruye que se alternan con el rótulo "¡Hurra!" y con imágenes de las estatuas de los dioses.

Está claro que no hay ninguna relación que pueda obedecer a causas diegéticas entre estas imágenes, por tanto son imágenes que no tienen ningún vínculo temporal entre

ellas. Sin embargo, hay una concepción ideológica que pretende transmitir ideas a partir de la yuxtaposición de imágenes. Hay que tener en cuenta que este tipo de montaje no tiene absolutamente nada que ver con lo que se ha denominado sumario o secuencia de montaje.

8.6. Tipos de montaje según la presentación de las acciones

En la diégesis las acciones pueden tener lugar de forma sucesiva o de forma simultánea. Se desarrollan de forma sucesiva cuando la acción B se produce una vez finalizada la acción A. Se entiende que las acciones se producen de forma simultánea cuando la acción B tiene lugar mientras todavía se está produciendo la acción A.

Igualmente, en el discurso las acciones se pueden presentar a través del montaje de forma sucesiva o simultánea. En la presentación sucesiva se muestra en primer lugar una acción, ya sea en su totalidad o una parte de dicha acción, y a continuación otra acción, independientemente de su desarrollo cronológico en la diégesis. Es decir, primero se muestra una acción, que se puede denominar M1 y a continuación otra acción que se puede denominar M2. Pero en la diégesis, la acción M2 no tiene por qué haber sucedido después que la acción M1. Los sucesos se desarrollan de forma cronológica en la historia propuesta en el relato. Todo tiene un inicio y un fin en un progreso continuo. Sin embargo, no se tienen que presentar los hechos siguiendo su orden real, sino que a través del montaje se puede modificar su presentación con la finalidad de conseguir determinados resultados expresivos e informativos.

También se pueden presentar de forma simultánea las acciones que tienen lugar bien de forma sucesiva o bien de forma simultánea. En este caso, los procedimientos comunes son utilizar la pantalla fragmentada o bien realizar la presentación simultánea de las acciones en un mismo plano.

Pero también hay que considerar que una misma acción puede ser mostrada desde un punto de vista único o desde diversos puntos de vista, especialmente a través de la pantalla fragmentada.

A continuación se procederá a establecer los diferentes tipos de montaje según la forma en que presenten las acciones, considerando como punto de partida si las acciones son mostradas sin fragmentar la pantalla o fragmentándola.

8.6.1. Sin fragmentar la pantalla

El método tradicional de montaje para mostrar acciones que se desarrollan en la diégesis de forma sucesiva o de forma simultánea consiste en mostrarlas de forma consecutiva en

el discurso a través de los procedimientos que se van a examinar a continuación, sin necesidad de fragmentar la pantalla en ningún momento.

A) Acciones sucesivas en la diéresis

1. Montaje lineal

Los acontecimientos son expuestos siguiendo su orden cronológico. En principio, este tipo de montaje es típico cuando en el relato se utiliza para mostrar los acontecimientos únicamente la representación temporal del presente, independientemente de la época que marque el tiempo diegético. Sin embargo, también es posible utilizar el pasado pero desarrollar los acontecimientos de forma lineal. Éste es el caso, por ejemplo, de muchos relatos audiovisuales como la película *Gilda* o la serie de televisión *Aquellos maravillosos años*, donde un narrador comienza a relatar unos acontecimientos desde el principio hasta el fin, sin alterar, normalmente, su desarrollo cronológico. ¿Por qué entonces relatar en pasado? Muy sencillo, porque a través del narrador, que relata unos acontecimientos que ya han ocurrido, se puede modelar la estructura del relato.

2. Montaje no lineal

Los acontecimientos son expuestos alterando su desarrollo cronológico. Puede producirse un flashback o un flashforward. En todo caso, el montaje no lineal implica la ruptura de la cronología temporal del relato. Sin embargo, no siempre que existe un montaje no lineal se tiene que modificar la presentación lineal de una acción o acontecimiento concreto. Una acción se desarrolla de forma continua cuando la progresión de los acontecimientos que la forman sigue fielmente a los ocurridos anteriormente. Aparentemente podría parecer que cuando el desarrollo temporal es no lineal, la acción no puede ser mostrada de forma continua y, por tanto, la acción continua debe relacionarse estrechamente con el desarrollo lineal o no lineal. Sin embargo no siempre es así. Un ejemplo tomado de *Centauros del desierto* resultará clarificador. Los personajes protagonistas, Ethan y Martin se encuentran buscando a Debbie, la muchacha secuestrada por los indios. En un momento dado, se interrumpe esta acción y la historia nos traslada a una casa donde una chica lee la carta de uno de los personajes donde cuenta lo que les ocurrió. Es, pues, un desarrollo temporal no lineal articulado en torno a un pasado. Sin embargo, este flashback retorna las acciones de los dos personajes en el mismo momento en que dejaron de ser mostradas en el tiempo de referencia o presente diegético. Esto se produce porque aparece un narrador (la chica que lee la carta) que cuenta la historia donde los acontecimientos se suceden tal y como quedaron en el punto anterior.

3. Montaje paralelo

Muestra de forma sucesiva, alternando fragmentos, dos o más acciones o situaciones que no se desarrollan simultáneamente en el tiempo de la historia. Son, por tanto, acciones que en la diégesis tienen lugar en distintos momentos temporales. Es importante señalar que en ocasiones, producto de los problemas terminológicos que envuelven la teoría de la narrativa audiovisual, se utiliza este término para designar lo que más adelante se define como montaje alterno y viceversa. De todas formas, mayoritariamente se utiliza el término "montaje paralelo" con el sentido que aquí se le está dando. Es un procedimiento que permite establecer relaciones de similitud o contraste entre las acciones que muestra. Posiblemente, el ejemplo más famoso de montaje paralelo sea la película de Griffith Intolerancia compuesta de cuatro relatos: "La caída de Babilonia", "La pasión de Cristo", "La matanza de San Bartolomé" y "La madre y la ley". Estos cuatro episodios que tienen lugar en diferentes épocas históricas no se montaron de forma sucesiva según la cronología de los sucesos, sino que se montaron yuxtaponiendo fragmentos de cada uno de los episodios.

4. Montaje intercalado

La imagen visual y el sonido se corresponden con temporalidades diegéticas diferentes como es el caso de El diablo se viste de Prada. En este tipo de montaje, se intercala la imagen visual que tiene lugar en un tiempo diegético y un sonido que se produce en otra temporalidad diegética. Son acontecimientos que han tenido lugar de forma sucesiva, pero que sin embargo se muestran de forma simultánea aunque incompleta al eliminar de un acontecimiento la imagen visual y de otro acontecimiento el sonido. En El diablo se viste de Prada se produce el siguiente ejemplo de montaje intercalado. El personaje Andrea, secretaria particular de Miranda, debe entregar un libro por la noche en casa de ésta. Otra secretaria, Emily, tiene que darle las llaves. Una vez se las ha dado, Emily comienza a explicarle a Andrea lo que tiene que hacer. Éste es el tiempo de referencia. En voz off se escucha: "El libro estará listo a las diez, diez y media y tendrás que quedarte esperando hasta entonces". Pero la imagen visual corresponde al momento en que Andrea está esperando. Hay por tanto ya un primer desfase temporal entre la imagen visual y auditiva. Se corresponden con tiempos diegéticos diferentes. En el relato se vuelve a mostrar imágenes del tiempo de referencia donde Emily prosigue diciéndole a Andrea lo que tiene que hacer. Nuevamente se vuelve a producir un desfase entre la imagen y el sonido. Se muestra un automóvil que llega a casa de Miranda y en off Emily le dice a Andrea: "El coche te llevará directamente a casa de Miranda". Hay un plano de Andrea llegando al portal y se escucha en off: "Abre tú misma la puerta". Y se muestra un plano detalle de la mano de Andrea abriendo la puerta. Vuelta al tiempo de referencia. Emily le dice que no tiene que hablar con nadie. Nuevamente se vuelve a intercalar el sonido y la imagen de diferentes momentos diegéticos. Andrea está dentro de la casa y la voz en off dice: "Abre la puerta y cruza el vestíbulo. Sin hacer ruido cuelga la ropa de la tintorería en el armario que está frente a la escalera". Eso es precisamente lo que Andrea,

en imágenes y en otro tiempo diegético, intenta hacer. Pero se confunde y entonces se escucha en fuera de campo la voz de una niña que dice: "Es la puerta de tu izquierda". Aquí ya hay correspondencia temporal entre el sonido y la imagen visual. Hay un plano donde se observa a las gemelas de Miranda. A partir de aquí la acción prosigue de forma lineal.

B) Acciones simultáneas en la diégesis

1. Montaje alterno

Acontecimientos que suceden simultáneamente en la diégesis en espacios distintos son mostrados de forma sucesiva, normalmente alternando distintas partes de cada uno de ellos. El montaje alterno muestra acciones simultáneas en la historia que se desarrollan en espacios distintos. Sobre este tipo de montaje expone Zunzunegui (1992: 163): "El cross-cutting o montaje alternado concede abiertamente a la cámara una función narrativa y su virtud fundamental es hacer olvidar que la simultaneidad se presenta sucesivamente". Cuando aparece en un relato audiovisual un montaje alternado, el espectador es plenamente consciente de que las acciones que se están mostrando, se están desarrollando al mismo tiempo. La necesidad narrativa de poder mostrar de forma sucesiva acciones simultáneas, ha establecido un procedimiento convencional a través del montaje que nos señala el carácter contemporáneo de dichas acciones. Sin embargo, es cierto que para poder mostrar acciones simultáneas de forma sucesiva es necesario introducir un desfase temporal que obliga a retroceder en el tiempo de la historia.

2. Montaje convergente

Acontecimientos simultáneos que acaban confluyendo en un mismo espacio. Es una modalidad del montaje alterno. En este caso, las acciones que se desarrollan simultáneamente en espacios distintos acaban confluyendo en un mismo espacio.

A continuación se analizará un ejemplo de montaje alterno que comienza pareciendo un montaje convergente. Se encuentra en la película Payback, película del año 1999 dirigida por Brian Helgeland. En este caso hay realmente dos montajes alternos. El primero parte de las siguientes dos situaciones que se desarrollan al mismo tiempo:

- Situación A. Porter ha secuestrado al hijo de un importante gángster para conseguir un dinero que le debe. Pero los gángsteres han conseguido capturar a Porter y, mediante tortura, obtener la dirección del apartamento en que se encuentra Johnny, el hijo del gángster. A partir de aquí, los gángsteres, y Porter con ellos dentro del maletero del automóvil, se dirigen al apartamento para rescatar a Johnny. Esta última acción es la que constituye parte del montaje alterno.

- Situación B.La prostituta que es aliada de Porter, un perro y Johnny están esperando en un apartamento la llegada de Porter.

Estas dos situaciones son el núcleo del montaje alterno. Pero a medida que avanza la historia aparece un nuevo montaje constituido por las siguientes situaciones:

- Situación A1. Los gángsteres en el edificio de apartamentos desplazándose hacia el apartamento.
- Situación A2: Porter en el interior del maletero del vehículo intentando liberarse. Se supone que una vez liberado intentará parar la amenaza que suponen los gángsteres para la chica.

En buena medida, la tensión dramática que comienza a partir de las situaciones A y B, se acaba desplazando a las situaciones A1 y A2. A continuación se procede a describir el montaje con sus correspondientes planos indicando los planos que tienen lugar en la situación A y los que tienen lugar en la situación B para poder comprobar cómo funciona el montaje:

•SITUACIÓN A

- Plano 1. Plano general exterior del vehículo de los gángsteres por la ciudad.
- Plano 2. Plano exterior del coche, más corto que el anterior. El vehículo se detiene.
- Plano 3. Interior maletero del coche. Porter intenta liberarse de las ataduras.
- Plano 4. Exterior. Los gángsteres salen del coche.
- Plano 5. Los gángsteres se dirigen hacia el portal del edificio donde está el apartamento.
- Plano 6. Maletero del coche. Porter continúa intentando liberarse.
- Plano 7. Los gángsteres llegando al portal.
- Plano 8. Plano de Porter en el maletero.
- Plano 9. Plano detalle de las manos de Porter. Consigue liberarse.
- Plano 10. Plano de Porter, continuación del anterior.
- Plano 11. Interior. Los gángsteres entrando en el edificio.

•SITUACIÓN B

-Plano 1. Interior del apartamento. La prostituta, en plano medio corto, se desplaza y la cámara la sigue en panorámica. Se muestra al hijo del gángster esposado a un radiador y a un perro. La chica está preocupada porque Porter tarda en llegar.

•SITUACIÓN A

-Plano 12. Plano de Porter en el maletero.

-Plano 13. Exterior del portal. Dos gángsteres vigilan el portal del apartamento.

-Plano 14. Porter intentando salir del maletero.

•SITUACIÓN B

-Plano 2. Interior del apartamento. Se muestra a Johnny y al perro.

-Plano 3. Plano de la prostituta preocupada por la tardanza de Porter.

•SITUACIÓN A

-Plano 15. Porter en el maletero. Intenta salir. El resto de planos donde aparezca Porter lo mostrarán en su intento de conseguir salir del maletero.

-Plano 16. Interior edificio del pasillo. Los gángsteres caminan hacia el apartamento.

-Plano 17. Porter intenta romper la parte del maletero que comunica con los asientos traseros.

-Plano 18. Plano más corto de Porter realizando la misma acción.

-Plano 19. Gángsteres dirigiéndose al apartamento.

-Plano 20. Interior del vehículo. Una barra rasga los asientos traseros del coche.

-Plano 21. Porter en el maletero intentando salir.

-Plano 22. Interior del vehículo. Las manos de Porter aparecen en la parte rota de los asientos traseros.

•SITUACIÓN B

-Plano 4. Interior del apartamento donde están el hijo del gángster y la prostituta

esperando a Porter.

•SITUACIÓN A

- Plano 23. Interior del pasillo, plano subjetivo de los gángsteres.
- Plano 24. Contraplano de los gángsteres.
- Plano 25. Interior del automóvil. Porter saliendo del maletero.
- Plano 26. Gángsteres avanzando por el pasillo.
- Plano 27. Interior del automóvil. Porter entrando en la parte trasera.
- Plano 28. Plano del teléfono del automóvil.
- Plano 29. Plano de Porter.
- Plano 30. Porter cogiendo el teléfono.
- Plano 31. Plano de los gángsteres.
- Plano 32. Porter marcando un número de teléfono.

•SITUACIÓN B

- Plano 5. Apartamento. La chica está esperando.
- Plano 6. Plano de Johnny y el perro.

•SITUACIÓN A

- Plano 33. Plano de los gángsteres llegando a la puerta del apartamento.
- Plano 34. Plano de Porter llamando por teléfono.
- Plano 35. Plano del pasillo. Los gángsters abren la puerta del apartamento.
- Plano 36. Plano desde el interior del apartamento. Los gángsteres están entrando.
- Plano 37. Porter marcando el número de teléfono.
- Plano 38. Porter con el teléfono.

- Plano 39. Plano de los gángsteres. Suena el teléfono.
- Plano 40. Plano del apartamento desde otro punto de vista. Sigue sonando el teléfono durante los siguientes planos hasta que lo coge el jefe de los gángsteres.
- Plano 41. Plano subjetivo del jefe de los gángsteres. Su hijo no está en ese apartamento. Queda claro que se han dirigido a otro apartamento. El montaje no es convergente ya que las dos situaciones (A y B) no confluyen.
- Plano 42. Plano de los gángsteres.
- Plano 43. Plano detalle del teléfono.
- Plano 44. Plano de los gángsteres. El jefe se dirige hacia el teléfono.
- Plano 45. El jefe cogiendo el teléfono.
- Plano 46. Plano de Porter en el interior del automóvil. En fuera de campo se escucha al jefe de los gángsters decir: "¿Qué diablos está pasando?". Porter responde: "Acertó al no confiar en mí".
- Plano 47. Plano medio corto del jefe de los gángsters con el teléfono.
- Plano 48. Plano detalle de la bomba colocada debajo de la cama.
- Plano 49. Plano del jefe de los gángsteres.
- Plano 50. Plano detalle de la bomba.
- Plano 51. Plano del jefe y explota la bomba.

Como se puede comprobar, hay 51 planos de la situación A por solamente 6 planos de la situación B. En principio son estas dos situaciones sobre las que pivota el montaje alterno, que parece convergente porque de la información y del procedimiento de montaje se deduce que los gángsteres se dirigen al apartamento donde se encuentra detenido el hijo del jefe de éstos, y es obvio lo que ocurrirá cuando llegue. Sin embargo, a medida que avanza la historia aparece un nuevo montaje alterno entre los gángsteres que se aproximan al apartamento y los intentos de Porter por liberarse y emprender alguna acción. Es un montaje muy fragmentado, con numerosos planos y una evidente dilatación temporal. En principio, parece que la clave reside en que una vez liberado Porter, pueda avisar a la chica de que llegan los gángsters, dado que todo parece que es allí donde se dirigen. Sin embargo, éstos llegan justo cuando Porter está realizando la llamada y es entonces, una vez los gángsteres entran en el apartamento, cuando el

espectador se entera de que ése no es el apartamento donde están la chica y Johnny. No hay, por tanto, montaje alterno. La solución de la bomba ya la anticipa el espectador que tenía información sobre este asunto en un momento anterior del relato. El montaje entre Porter intentando liberarse y realizar la llamada y los gángsteres desplazándose al apartamento es alterno porque estos acontecimientos simultáneos que se muestran de forma sucesiva se producen en distintos espacios (automóvil y edificio) aunque sean espacios próximos y no terminan por confluir, sino todo lo contrario, de un espacio único (el automóvil) se bifurcan a dos espacios. Aunque tenga un acontecimiento influencia sobre el otro, como es el caso, no se puede considerar convergente. De hecho, la dinámica del relato y del montaje hace pensar al espectador que sí que lo es y en esta confusión provocada arranca la estructura de suspense que se plantea aunque posteriormente derive hacia Porter intentando liberarse y hacer algo y los gángsteres llegando al apartamento.

El montaje convergente se utiliza con mucha frecuencia en las estructuras de suspense. En este caso hay dos acciones que tienen una relación directa, una de ellas implica una amenaza y la otra acción, la posibilidad de anular la misma, ya sea de forma directa o indirecta. De hecho, en el ejemplo de Payback los acontecimientos se articulan a partir de esta fórmula. Pero un ejemplo claro de montaje convergente se encuentra en la película de Hitchcock Encadenados. Hay dos acciones en espacios diferentes:

- Acción A.Dos personajes (Alicia y Devlin) están en la bodega de una casa intentando descubrir si unos nazis guardan algún secreto allí.
- Acción B.En la casa donde está la bodega se celebra una fiesta. Si el champán que están bebiendo los invitados se agota, deberán bajara a la bodega a por más.

Si la acción B finaliza antes que la acción A, Alicia y Devlin serán descubiertos. Durante el desarrollo de los acontecimientos, en el relato se alternan imágenes de ambos espacios, hasta que finalmente se agota el champán y hay que bajar a por más. En ese momento Alicia y Devlin salen de la bodega pero son descubiertos. Las acciones desarrolladas en los dos espacios acaban por confluir.

8.6.2. Fragmentando la pantalla

Fragmentar la pantalla (también denominado pantalla partida) es un procedimiento antiguo, pero cuyo uso ha estado muy restringido hasta la actualidad. Consiste en dividir la pantalla en diversas partes donde se muestran las imágenes. Algunos ejemplos clásicos de películas donde se ha utilizado este procedimiento son Vida de un bombero americano, Bodas reales, dirigida por Stanley Donen en 1951, o El estrangulador de Boston, dirigida por Richard Fleiser en 1968. En esta última película el uso de la pantalla

fragmentada es sistemático. La utilización de la pantalla partida puede ser sistemática, es decir, a lo largo de un relato audiovisual para exponer y mostrar de una forma determinada algunos acontecimientos o situaciones, algo muy poco frecuente, o de forma esporádica. La fragmentación puede ser regular, cuando la pantalla se fragmenta en planos o porciones de similar tamaño, o irregular cuando los distintos fragmentos son desiguales.

A) Se muestra un mismo acontecimiento a través de la fragmentación de la pantalla

En este caso hay dos variantes fundamentales:

- Presentación de un mismo acontecimiento básico desde diversos puntos de vista a través de pantalla partida, como por ejemplo, una conversación entre varias personas. En la serie de televisión 24 horas, serie creada por Robert Cochraw y Joel Surnow en el 2001, aparece el siguiente ejemplo. En la historia se reúnen varios personajes en un mismo espacio que están dialogando entre ellos. Éste es un acontecimiento básico. Se muestra en pantalla partida imágenes de dos personajes, uno masculino de perfil y el otro femenino de frente. Mientras se mantiene el plano del personaje masculino que está hablando, se produce un cambio de plano en el otro fragmento: el plano del personaje femenino es sustituido por otro donde se observa a la derecha y ligeramente desenfocado en primer término la cabeza del personaje masculino que habla y al fondo, de frente, otro personaje masculino que escucha. Corte a plano a toda pantalla del personaje masculino que escucha y que ahora contesta. Este procedimiento se utiliza de forma sistemática durante toda la reunión. En un momento dado, dos personajes presentes en el mismo espacio diegético, uno al lado del otro, dialogan entre sí. El sistema clásico los hubiera mostrado en plano-contraplano a través de montaje externo, es decir, de cambio de plano. En cambio, en esta serie se los muestra a ambos en imagen a través de la pantalla partida.
- Presentación de una misma imagen desde diversos puntos de vista a través de pantalla partida. Por ejemplo en la película última llamada, dirigida por Joel Schumacher en el año 2003, un personaje está hablando por teléfono en una cabina pública. Se le muestra en pantalla partida, en el fragmento izquierdo en un plano medio de perfil y en la parte derecha en un primer plano en tres cuartos. Son planos del mismo hombre llamando por teléfono y realizando la misma acción que se muestran de forma simultánea a través de la pantalla partida.

B) Se muestran acontecimientos simultáneos a través de la fragmentación de la pantalla

Los acontecimientos pueden ocurrir en espacios próximos o lejanos, pero deben ser

estrictamente simultáneos. En la película *U-Boat*, dirigida en el año 2004 por Tony Giglio, se utiliza la pantalla partida de forma aislada. La pantalla se divide en dos partes iguales para mostrar acontecimientos que suceden simultáneamente en distintos lugares. Otro ejemplo muy significativo se encuentra en *Alerta misiles*, película del año 1977 dirigida por Robert Aldrich. En esta interesante y curiosa película se utiliza de forma sistemática la pantalla partida tanto para ofrecer diversas perspectivas de un mismo espacio donde se producen distintos acontecimientos como de diversos espacios. En este último caso, la pantalla partida puede mostrar de forma simultánea diversos acontecimientos que tienen lugar en un interior y en un exterior. En este caso de pantalla partida se puede encontrar una cierta justificación diegética, eso sí, hilando muy fino. Esta justificación se puede encontrar en la serie de diversas pantallas que hay en el puesto de mando del silo donde se encuentra el general rebelde y sus secuaces. Dichas pantallas, que reproducen las imágenes de las diversas cámaras que muestran el exterior para ofrecer una visión completa de todo el perímetro y evitar que los defensores del silo puedan ser sorprendidos por un ataque, exhiben una imagen partida del espacio exterior y, por tanto, de los acontecimientos. Un ejemplo muy divertido se encuentra en *To do lo demás*, dirigida por Woody Allen. En una discusión en casa de Jerry entre éste, su novia Amanda, Paula (la madre de su novia) y su amigo Dobel, estos dos últimos ante un piano, se produce una llamada telefónica que es de Harvey, el agente literario de Jerry. Éste queda a la izquierda de la pantalla contestando, la imagen de Harvey al teléfono (que está en otro espacio diegético) se sitúa en medio de la pantalla y a la derecha la imagen de Paula y Dobel. La aparición de Harvey interrumpe la anterior discusión y crea un nuevo foco que se marca de esta forma.

Las conversaciones telefónicas han sido uno de los acontecimientos diegéticos que más se han prestado a ser mostrados a través de la fragmentación de la pantalla. Así, en la película de 1970, dirigida por George Seaton, *Aeropuerto* hay una utilización de forma sistemática de la pantalla partida para mostrar conversaciones telefónicas (mismo tiempo pero distinto espacio). La división de pantalla es en ocasiones simétrica y en otras no, como cuando el protagonista llama a su casa y le contesta su hija pequeña. Aparece un recuadro pequeño en la parte inferior de la pantalla. A continuación su hija mayor coge el teléfono y aparece otro recuadro sobre el anterior. Finalmente, contesta al teléfono su mujer y aparece en la parte izquierda de la pantalla. La mujer ordena a las hijas que cuelguen los otros receptores telefónicos y entonces la pantalla se divide en dos partes mostrando a la mujer y al hombre.

En *Abajo el amor*, mediante la pantalla partida se crean relaciones de sentido entre los distintos fragmentos, por ejemplo cuando se relacionan las acciones de los personajes con comportamientos sexuales al fragmentar la pantalla y colocar los planos de forma adecuada.

C) Se muestran acontecimientos sucesivos a través de la fragmentación de la pantalla

A partir de un tiempo de referencia o relato primero, se procede a representar el futuro y el pasado o un antes y un después. Lo habitual es mostrar el pasado. Ya se han comentado las dificultades inherentes a la representación del futuro a través de imágenes.

En la película Ojos de serpiente aparece el relato de una narradora. Entonces, la pantalla se divide en dos partes. En una parte se muestra lo que dice la narradora (tiempo pasado o flashback) y en la otra parte se muestra a la propia narradora (tiempo presente de referencia). Un ejemplo muy interesante se encuentra en La máquina del tiempo. La pantalla partida o fragmentada no tiene por qué estar dividida en dos o más partes o fragmentos de forma nítida y completamente clara. También puede dividirse de forma suave, como en un encadenado donde el punto de unión (o separación) entre las dos o más imágenes que compongan la pantalla no se obtiene de forma abrupta. Es el caso de la película La máquina del tiempo, donde al final del relato la pantalla se divide en dos partes para mostrar dos tiempos diegéticos diferentes. En una parte se muestra el tiempo presente (y por tanto tiempo de referencia) del protagonista Alexander en un hipotético futuro diegético con la visita al lugar donde muchos años antes estuvo su casa. En la parte izquierda de la pantalla se muestra de forma paralela su casa una semana después de desaparecer el propio Alexander con su máquina del tiempo y la sirvienta explicando a un personaje interesado en contratarla que su patrón ha desaparecido. Es un excelente ejemplo de montaje paralelo.

D) Acronía

A través de la fragmentación de la pantalla no se tiene siempre que establecer una clara relación de temporalidad entre las acciones o imágenes. La película El golpe es un caso divertido de pantalla partida con acronía cuando se utiliza en los créditos para ir presentado a la mayor parte de los personajes. La pantalla se divide por la mitad y se muestra en cada parte a un personaje.

E) Se muestran acontecimientos diegéticos y no diegéticos a través de la fragmentación

Es el caso de Los Picapiedra o Vida de un bombero americano. La pantalla partida se utiliza para mostrar lo que piensa un personaje. Aquello en lo que está pensando no es un acontecimiento diegético, es decir, que tiene lugar en la diégesis del relato, ya que es producto del pensamiento del personaje, aunque después ocurra. En todo caso, el acto de pensar sí que es diegético.

9

ASPECTOS FORMALES EN LA ESCRITURA: EL GUIÓN

9.1. Introducción y concepto

El objetivo fundamental del presente capítulo es mostrar los aspectos formales que hay que considerar para redactar un guión, así como exponer los diferentes modelos de guión y las fases de elaboración del mismo. Redactar un guión es un trabajo fundamentalmente creativo, pero hay que tener en cuenta que es un instrumento más en la ejecución de una obra audiovisual y que el guionista debe ser consciente del papel que desempeña en la producción. No se puede abstraer de los requisitos formales que le van a ser exigidos.

El guión es la piedra angular de cualquier producción audiovisual. Es el primer paso de las múltiples actividades de las que consta la producción de un relato audiovisual. Una vez elaborado el guión (en ocasiones una escaleta o un tratamiento son más que suficientes, especialmente en la mayoría de las producciones de ficción), comienza a planificarse un trabajo que tiene como finalidad convertirse en un relato audiovisual. Comparato (1988: 19) define el guión de la siguiente forma: "Guión es la forma escrita de cualquier espectáculo audio y/o visual".

El guión es un elemento creativo, especialmente el guión dramático, pero es al mismo tiempo un elemento clave para la producción de un relato audiovisual. El guionista debe tener en cuenta que el guión será valorado, entre otros aspectos, por las posibilidades reales de convertirse en una obra audiovisual, es decir, de ser producido. El guión será utilizado por diversos profesionales, desde el productor al director, que realizarán su trabajo a partir de los datos suministrados por el mismo. Miguel Sáinz (1999: 139) señala al respecto:

El guión (script) es la primera herramienta de trabajo para el productor de un programa de televisión. Todo proyecto audiovisual debe iniciarse a partir del guión que resulta imprescindible para una gestión eficaz de la producción. Sin embargo, este supuesto es un ideal que sólo se cumple para el género dramático y, en ocasiones para otro tipo de géneros como el documental, los concursos y los informativos. Habitualmente, el equipo de producción inicia la tarea de planificación y presupuestación de los proyectos a partir de otros documentos mucho menos elaborados, como las escaletas de imagen y sonido.

Las características del guión van a depender en buena medida del tipo de producción

audiovisual que haya que realizar. No es lo mismo una serie de televisión donde intervengan varios guionistas, que una película donde el guión lo escriba el mismo director. También varían mucho las peculiaridades dependiendo de las empresas, los países donde el guionista desarrolla su labor y, por supuesto, el género o naturaleza de la producción audiovisual.

El guión, según el grado de originalidad, puede ser:

- Original. En este caso se parte de una idea inédita ya sea del guionista o grupo de guionistas que elaboran el guión o de otra persona que la cede para que se elabore el mismo. Las líneas de acción, los sucesos, las tramas y los personajes que conforman las historias son creados específicamente para la historia que relatará el guión. También se puede considerar guión original, aquel que toma como referente un personaje o acontecimiento instaurado en el marco cultural y lo desarrolla de forma totalmente novedosa. Por ejemplo, tomar el mito de Ulises y dotarlo de un sentido propio e inédito. Igualmente, también es un guión original aquel que se basa en acontecimientos históricos concretos pero que adquieren una dimensión propia en el guión.
- Adaptado. Es aquel guión que se elabora a partir de una obra que ya existe. Esta obra en la que se basa el guión adaptado puede ser una obra literaria, audiovisual, radiofónica, un cómic, un videojuego, etc. Toda adaptación implica siempre una interpretación de una obra previa y una nueva revisión tanto de las distintas tramas que la componen como del estilo narrativo. El guión adaptado siempre plantea el requisito de tener, cuando procede, los permisos legales necesarios para poder realizar la adaptación. Este tipo de guión puede respetar la obra previa y seguirla con la mayor fidelidad posible, o bien puede simplemente estar basada en una idea previa y modificar los elementos de la historia. De hecho, en determinadas ocasiones los acontecimientos núcleos de una obra pueden cambiarse en la adaptación, o modificar el final, o incluso modificar el género de los personajes, como es el caso de la adaptación de J.M.Hayes en La ventana indiscreta que se basa en una obra previa de Cornell Woolrich. En la obra literaria el asistente del protagonista es un hombre, mientras que en la película es una mujer.

En la creación y desarrollo de un guión pueden participar diversas personas. Miguel Sáinz (1999) indica tres alternativas posibles:

- 1.Un único guionista. En este caso, una persona es la responsable de la creación del guión y su participación en el proceso de producción se "limita" a esta fase. Sin embargo, a través del guión se sugieren aspectos de la realización, producción y

diseño de decorados.

2. Un conjunto de guionistas. Diversos guionistas participan en la creación del guión o guiones de una producción audiovisual. Esta alternativa es muy frecuente en series dramáticas de televisión, donde se parte de una idea y los distintos capítulos se desarrollan por un conjunto de guionistas. Igualmente, en programas informativos, magazines, concurso, etc., suelen desarrollarse los guiones de esta manera.
3. Un guionista que coincide con la figura del director, el realizador o el productor. Miguel Sáinz indica que esta alternativa se suele producir en el caso de directores consagrados que asumen las funciones con la cooperación de otros especialistas. Igualmente puede encontrarse en aquellos directores que comienzan y asumen la mayor parte de las funciones creativas.

Hay muchas modalidades de guiones dependiendo del tipo de producción audiovisual que se pretenda realizar, y cada producción precisa una modalidad concreta de guión. Por ejemplo, los programas informativos o magazines de televisión requieren un tipo de guión (que habitualmente se denomina escaleta) en el que no se encuentren completamente desarrollados todos los aspectos del programa pero sí se indiquen las estructuras narrativas y audiovisuales que configuran el programa y sirvan de guía a todos los profesionales que intervienen para su elaboración final. Igualmente, hay diversas formas de presentar y redactar los guiones, dependiendo tanto del país y del tipo de empresa, aunque predominan unas pautas generales.

El guión dramático proporciona la base completa para la ejecución de la realización ya que ofrece el desarrollo detallado del conjunto de sucesos y situaciones que formarán la producción, así como las indicaciones técnicas pertinentes cuando ha sido planificado. A partir del guión dramático se realiza un desglose muy detallado y un plan de trabajo. Este guión es un acto creativo en sí mismo, aunque su finalidad sea dar lugar a una obra audiovisual. Para Comparato (1988: 19) el guión debe contener tres cualidades esenciales: logos, pathos y ethos. Entiende el logos como la organización verbal del guión, su estructura general. El pathos es la acción, los conflictos que generan acontecimientos. El ethos hace referencia al significado de la historia, de sus aspectos morales.

El guión dramático debe ser entendido como una parte esencial de la creación audiovisual donde ya se considera su posterior ejecución. Aunque el guionista no planifique, es decir, no realice consideraciones técnicas, que es lo habitual salvo que sea al mismo tiempo el director, debe realizar su trabajo pensando en imágenes, considerando que va a convertirse en una obra audiovisual. Al respecto señala Francis Vanoye (1996:

20): "Escrito 'en cadena', colectiva o individualmente, madurado con detenimiento o casi improvisado, intocable o incesantemente puesto al día, el guión constituye un conjunto de propuestas para la elaboración de un relato cinematográfico, propuestas que entran en interacción con las operaciones de rodaje, montaje, mezcla, etc."

El guión dramático debe contener los siguientes elementos fundamentales:

- Proceso dramático, es decir, organización de los acontecimientos tal y como serán mostrados al espectador.
- Desarrollo pormenorizado de las acciones que forman la historia.
- Descripción de los rasgos y estados de los existentes, es decir, escenarios y personajes.
- Diálogos de los personajes.

En determinadas producciones como series de televisión, es importante contar con un documento denominado Biblia. El nombre ya es significativo. La Biblia consiste en un documento escrito (ya sea en soporte papel o informático) donde figuran los siguientes elementos fundamentales de la historia de la serie:

- Se marca la estructura narrativa de la serie.
- Se indican las líneas argumentales principales de la serie.
- Figuran los personajes que sustentarán la acción y se señalan sus características principales y la función que desarrollan dentro de la historia.
- Se señalan las características de los espacios que constituirán el marco de la acción. Esta información es fundamental tanto desde una concepción puramente narrativa como desde la vertiente de producción, para saber qué actividades de preproducción hay que realizar para preparar adecuadamente los lugares donde tendrá lugar la toma de imágenes y, al tiempo, determinar costes.
- El estilo audiovisual.
- El tipo de público al que se dirige.
- Posible duración.

Incluye una sinopsis de algunos capítulos (o de todos los previstos inicialmente) y cualquier otro dato que el guionista considere significativo. Lo habitual es que cuando se

presente la Biblia a una valoración vaya acompañada de un guión piloto. Un guión piloto es un primer guión que sirve de modelo para establecer las características de los capítulos que constituirán la serie. El guión piloto ofrece una visión más precisa de la historia de la serie y en ocasiones se acaba realizando, lo que permite determinar la viabilidad o no del proyecto en conjunto con gran precisión.

9.2. Fases del guión

Generalmente, el guión no suele elaborarse directamente, sino que antes de su escritura final se elaboran otros documentos previos, por dos motivos principales:

- Por motivos narrativos. Para facilitar su redacción y poder revisar con mayor operatividad su desarrollo. Es más fácil y cómodo ir desarrollando paulatinamente los elementos fundamentales de la historia en documentos más breves que sirvan de guía, para después desarrollarlos completamente en el guión. Hay que tener en cuenta que en algunas producciones audiovisuales (como las series de televisión) antes de abordar el guión final de un capítulo es imprescindible tener una visión general y mucho más cuando trabajan varios guionistas de forma simultánea.
- Por motivos profesionales. En muchas ocasiones resulta más adecuado presentar a una productora una escaleta o un tratamiento antes que el guión acabado y permitir así a un hipotético productor o empresa audiovisual comprobar si lo que se está elaborando responde a sus intereses y existe la capacidad real de producción del proyecto. Es una forma de evitar que tanto el guionista como el productor desperdicien el tiempo en un proyecto que no interesa a una de las partes.

Sin embargo, tampoco se pueden establecer unas etapas que haya que cumplir de forma estricta. Dependerán tanto del medio (televisión, cine) como del tipo de producción audiovisual, del mercado y, por supuesto, del guionista o guionistas, las fases que finalmente tendrá el guión antes de su redacción final. A continuación, se exponen las fases más habituales, señalando las particularidades de un relato en serie frente a un relato único.

9.2.1. Idea y argumento

La idea es la exposición del contenido fundamental. Debe figurar muy sucintamente la presentación del tema, el nudo o desarrollo y el desenlace. Es una primera aproximación muy general al trabajo que se va a realizar. Puede tener una extensión aproximada entre cinco y 15 líneas. La idea es el germen básico del relato que condicionará el desarrollo de la historia. Para el gran cineasta soviético Pudovkin (en Diamante, 1998: 53): "En el

origen de la historia aparece casi siempre un tema, que también puede denominarse idea-clave o tesis". La idea es, pues, el punto de partida. Junto con la idea aparece estrechamente unido el argumento. En esta primera fase el argumento consiste en un breve desarrollo narrativo de la idea. Para Barroso (1988: 119), "con cierta frecuencia - habitualmente - resulta inseparable la fase de ideación y argumento dado que suele ser más frecuente trabajar a partir de la concreción de un esbozo de 'historia' o propuesta que no a partir de una idea más o menos abstracta. El argumento se narra en tiempo presente y debe ya esbozar la estructura narrativa, acontecimientos esenciales y personajes principales". A partir del argumento, se puede comenzar a realizar una primera valoración del guión desde el punto de vista de la producción.

9.2.2. Sinopsis

El término "sinopsis" significa desde el punto de vista etimológico visión de conjunto. Por tanto, el fundamento de la sinopsis será permitir tener una perspectiva global de los sucesos constitutivos de la historia y de los personajes principales que formarán la narración audiovisual. La sinopsis es un resumen de la historia que constituirá el guión. Diamante (1998: 55) indica al respecto: "La sinopsis es el primer desarrollo del tema. Su extensión es muy variable. La más adecuada para el trabajo del guionista o para la presentación como proyecto es de 6 a 12 folios. Pero muchas veces se califica como sinopsis un texto destinado a preludiar la lectura del guión ya desarrollado o introducir al filme, y en estos casos puede ser mucho más breve, 1 o 2 folios". En la sinopsis deben figurar:

- El desarrollo de las acciones y situaciones más importantes. Deben aparecer ya los conflictos fundamentales y la historia tiene que estar expuesta en su totalidad, de forma que quede muy claro el desarrollo argumental. Por tanto, en la sinopsis hay que indicar el inicio de la historia, los aspectos básicos del desarrollo y su desenlace.
- Las características básicas de los protagonistas y de aquellos personajes cuyas acciones repercuten sobre el argumento general. Los rasgos principales y los objetivos de los personajes protagonistas deben exponerse con claridad.

La sinopsis es un relato breve y debe ser redactada sin realizar indicaciones técnicas, tales como señalar el tipo de plano, o narrativas como, por ejemplo, voz over o flashback. Suele escribirse en tercera persona.

La sinopsis también tiene un aspecto comercial: en muchas ocasiones suele elaborarse con la finalidad de vender el proyecto a un productor, antes de iniciar su desarrollo completo.

Para Toledano y Verde (2007) la sinopsis de una serie de televisión debe responder a las clásicas cuestiones de qué, dónde, cuándo, quién, por qué y cómo. La sinopsis debe ser fácil de leer y comprender. Según estos mismos autores (2007:67): "Recapitulando: una buena sinopsis, en cuanto al estilo, es aquella que se entiende, es clara y está construida de forma amena, agradable y virtuosa. Una buena sinopsis, en cuanto al contenido, es aquella capaz de condensar en pocas palabras y hacer visualizar una serie de televisión".

Para Sánchez-Escalonilla (2001), la sinopsis habría que desarrollarla después de la escaleta, dado que para poder resumir adecuadamente el argumento a través de la sinopsis, es preferible haber elaborado previamente un paradigma y una escaleta.

9.2.3. Mapa de tramas

Consiste en la descripción de los acontecimientos y situaciones fundamentales que sustentarán la serie o bien una serie de capítulos de dicha serie. En un mapa de tramas, también se indica el conjunto de tramas que componen cada capítulo de la serie. En las series de televisión, el mapa de tramas es una herramienta imprescindible en la elaboración de los guiones de los capítulos, especialmente cuando hay varios guionistas. Depende mucho de la productora y del tipo de serie, pero lo más lógico es que el mapa de tramas se elabore antes de la redacción de la escaleta, ya que será un instrumento fundamental para facilitar este último. Un mapa de tramas puede abordar la serie en su totalidad, un conjunto de capítulos o un solo capítulo.

Las funciones principales de un mapa de tramas son las siguientes:

- Evitar problemas argumentales, falta de continuidad argumental, especialmente cuando hay varios guionistas, y proponer los temas argumentales del relato.
- Conseguir coherencia en el comportamiento de los personajes. Se establecen los comportamientos típicos de cada personaje que habrá que desarrollar en los guiones, así como qué acontecimientos fundamentales le ocurrirán.

Las tramas pueden ser de varios tipos. Fundamentalmente, se pueden señalar los siguientes:

- Trama horizontal. Son tramas que se desarrollan a lo largo de dos o más capítulos. Por ejemplo, los problemas de un personaje con el juego que provocan conflictos familiares. También se suele entender por trama horizontal aquella que se inicia en un capítulo y finaliza al principio del siguiente. Las tramas horizontales fidelizan la audiencia al crear conflictos y expectativas en el espectador que se

desarrollan a lo largo de varios capítulos o de la temporada.

- Trama autoconclusiva. Es aquella que comienza, se desarrolla y finaliza en un mismo capítulo.
- Trama de espejo. Es aquel tipo de trama que plantea en algún personaje secundario un problema o conflicto similar al que experimenta un personaje protagonista.
- Trama principal. Constituye la línea argumental principal del relato. Hay que tener en cuenta que pueden desarrollarse dos tramas principales en una misma narración, algo bastante habitual en el cine clásico donde hay una línea argumental que desarrolla un asunto social (por ejemplo, una investigación criminal o la actividad médica ejercida por el protagonista en urgencias) y otra que expone una relación sentimental relacionada con el argumento social. Para Bordwell (1996: 157): "Habitualmente, el argumento clásico presenta una estructura causal doble, dos líneas argumentales: una que implica un romance heterosexual (chico/chica, marido/mujer), y otra que implica otra esfera (trabajo, guerra, una misión o búsqueda, otras relaciones personales). Cada línea tiene un objetivo, obstáculos y un clímax".
- Subtrama. Son las líneas argumentales secundarias. En el caso de las series de televisión, suelen abarcar una parte del capítulo.
- Tramas múltiples. Suceden en aquellos relatos que presentan varias líneas argumentales de similar importancia. Estas líneas argumentales pueden tener una relación directa o no, incluso ocurrir en distintos tiempos y espacios diegéticos. Una modalidad de relato con tramas múltiples es cuando un acontecimiento provoca varios hechos, como en la película Babel. Otra modalidad es el típico culebrón, donde hay toda una serie de acontecimientos que se relacionan entre sí.

9.2.4. Escaleta

En una primera aproximación, se puede entender por escaleta una relación ordenada de los contenidos de un relato o programa audiovisual. A partir de esta definición tan amplia, el término "escaleta" en el ámbito profesional se utiliza para designar dos tipos de documentos escritos de naturaleza muy distinta. En primer lugar, la escaleta es una herramienta fundamental tanto para la redacción de un guión dramático como para el proceso de producción de una serie de televisión. En segundo lugar, también se entiende por escaleta un documento, escrito o informático, que se utiliza en la realización de ciertos programas de televisión como, por ejemplo, un informativo diario.

La escaleta, como elemento básico en la construcción de un guión dramático, es la relación ordenada, según su presencia en el discurso, de los escenarios principales con la acción principal que se desarrolla en cada uno de ellos y los personajes principales que intervienen. En la escaleta, por tanto, ya se encuentra desarrollado el orden temporal del relato. En determinadas ocasiones, una escaleta puede consistir en una relación de secuencias agrupadas. En la escaleta se establecen las conexiones que marcan el cambio de escenarios. Para Miguel Sáinz (1999: 145), "la escaleta plantea a nivel teórico y práctico el problema de la estructura narrativa: sirve, pues, para comprobar la validez y funcionalidad del argumento en su conjunto".

La escaleta permite analizar la historia con bastante exactitud y realizar una aproximación muy precisa al posible coste de la producción. Hay que tener en cuenta que la viabilidad de muchos proyectos audiovisuales, ya sean de series o de producciones cinematográficas, se determina a partir de la escaleta. Una buena escaleta debe cumplir una doble función:

1. Establecer la estructura del guión (y por tanto del relato) y facilitar la valoración global de la historia. Permite comprobar qué funciones cumplen los personajes, el encadenamiento de los acontecimientos entre sí y sirve para redactar el guión. En este sentido, es una importante herramienta para los guionistas.
2. Facilitar la organización del trabajo de producción, ya que contiene información básica sobre los personajes (es decir, los actores) que intervendrán, los espacios diegéticos y la acción que se desarrollará en ellos y los elementos necesarios para las acciones que tendrán lugar.

Un ejemplo de escaleta para una serie de televisión es el siguiente (cuadro 9.1):

CUADRO 9.1. Ejemplo de escaleta

13. COLMADO. INTERIOR / TARDE

Dora asiste como espectadora al duelo musical entre Concheta y Blanca.

Concheta termina de cantar ante Dora y Blanca. Dora aplaude pero Blanca le saca muchos defectos, diciendo que lo mejor para el pueblo sería que ella fuera al Festival. Y Blanca se arranca a cantar, pero Concheta le interrumpe cada dos por tres la actuación. Es la propia Dora la que debe poner un poco de paz. Finalmente, Concheta y Blanca le preguntan a quién vota. Dora ofrece una decisión salomónica: vota a las dos.

14. AYUNTAMIENTO. INTERIOR / TARDE

Robert recibe la carta con análisis.

Robert está tecleando con una vieja máquina de escribir. Hace alguna función de secretario. Entra Tonet, con la carta que tenía para él. Se la entrega. Es lo que Robert estaba esperando. Cuando Tonet se ha marchado, Robert la abre y empieza a leer...

15. CASA PEDREGUER. INTERIOR / TARDE.

Robert propone su idea a la familia.

... lo mismo que explica a su familia (Tío Pep, Rafael y Dora). Robert cuenta que los análisis químicos que ha recibido han determinado que el agua de La Pedrera tiene propiedades minerales. Es un agua que podría aprovecharse para algo distinto al riego. Rafael no entiende. Robert habla de una planta embotelladora, y no se trataría sólo de beneficio personal. Es un bien para el pueblo. El progreso. El futuro. Trabajo para todos. Y UNA EMPRESA FAMILIAR DE LOS PEDREGUER QUE LES SACARÍA DE LA SITUACIÓN EN LA QUE ESTÁN. NO ESTÁ MAL TRABAJAR EN EL CAMPO PERO HAY QUE PROSPERAR... Pero Rafael y Tío Pep siguen pensando que el trabajo está en el campo, en los frutos..., su mentalidad antigua no tiene nada que ver con los pensamientos avanzados de Robert, que se ve impotente. Tío Pep dice que quiere ver esos informes. Robert explica que los dejó en el despacho del Ayuntamiento, porque quería redactar unas cartas, pensando en posibles inversores de la provincia.

16. COCINA FALCÓ. INTERIOR / TARDE.

Concheta pide a Empar que le vote a ella, y aparece Asun.

Concheta ha terminado de “actuar” para Empar y le pide su voto. Empar dice que debería primero saber cómo canta Blanca. Concheta le dice que ella es más joven, más guapa, con más estilo para concursar en el Festival de Benidorm... cuando aparece Asun.

Concheta la saluda alegremente y le pide también el voto. Asun no entiende pero no está para tonterías (ya sabe que Jaume y Concheta tontean). Concheta explica, entusiasta, que quiere ir al Festival de la Canción. Ante la cara de asombro de Asun, Concheta dice que ella tiene aptitudes musicales y Jaume le ha dicho que tiene una voz muy dulce. Esto ENFADA a Asun QUE PREGUNTA a Empar SOBRE ALGUNA PIEZA

DE ROPA DE SU MARIDO. EMPAR LE DICE QUE LO HA DEJADO EN LA HABITACIÓN Y ASUN se larga para su habitación, llevándose una pieza de fruta.

Concheta no entiende el comportamiento seco de Asun y cuenta a Empar que esa mañana al verla con Víctor, mientras paseaba con Jaume, parecía de lo más normal... Empar lo comprende todo, pero evita dar explicaciones a Concheta.

Ojo, no marquemos una actitud demasiado infantil en Asun. Te pongo en antecedentes. En el capítulo 17 Asun y Conxeta se conocen y se caen muy bien. Asun regala un pañuelo a Conxeta. En el capítulo 18, Empar cuenta a Asun (quiere que se olvide de Jaume), que ha visto a Conxeta darle un beso a Jaume. Asun se preocupa, normal, pero no arremete contra Conxeta. Bien está que a Asun le sepa muy mal que Conxeta ronde al hombre que ella ama, pero que Asun no pierda los papeles. Que esté seca, distante, pero no desagradable.

Es un fragmento de la escaleta de un capítulo de la serie *La alquería blanca*, emitida por Televisión Valenciana y producida por Trivisión SL. Como se puede comprobar, la escaleta está constituida por un resumen de lo que deben ser las diferentes secuencias que formaran el capítulo. También se comprueba con claridad la función de la escaleta: servir de referencia a los guionistas para elaborar el guión del capítulo. En la escaleta se marca el número de la secuencia en el orden en que estará en el guión y en el capítulo de la serie y a continuación se indica, como en el guión, el espacio diegético donde tiene lugar la acción, si es interior o exterior y el momento del día donde tiene lugar la misma, en este caso se marca que es por la tarde. A continuación, y cursivado, un brevísimo resumen de la acción que se desarrollará en la secuencia. Después se describe la acción, es decir, se indica lo que debe ocurrir en la secuencia y que posteriormente será desarrollada por los guionistas. También se puede observar cómo se imparten indicaciones y consejos a los guionistas (los importantes se marcan como se puede observar al final del ejemplo) llegando a contextualizar un fragmento con respecto a la serie, en este caso con relación a capítulos anteriores.

En las series de televisión la escaleta suele ser el último paso antes de proceder a la elaboración del guión del capítulo. En la preparación de escaletas para series de televisión, se suele utilizar mucho el uso de tarjetas de colores para organizar las tramas fundamentales (Toledano y Verde, 2007: 150 y 151): "En cuanto a los trucos de guionistas para elaborar escaletas, es normal que se trabaje con tarjetas de colores. Se coge cada trama y cada paso se resume en una tarjeta de un color diferente. De esta manera, el guionista va realizando la escaleta mezclando colores y así puede tener una visión global sin entrar a fondo en el contenido de la misma". El objetivo fundamental de este método es permitir comprobar el desarrollo de las tramas, hasta dónde abarcan y qué trama predomina, ya que muestra de forma gráfica el desarrollo de las distintas tramas.

9.2.5. Tratamiento

El tratamiento consiste en un documento donde se expone de manera muy detallada los acontecimientos y los personajes que los experimentan. En el caso de las producciones cinematográficas es uno de los documentos más importantes. No hay diálogos, aunque en ocasiones se pueden señalar si son muy importantes. Para Diamante (1998: 55):

El tratamiento es la etapa más delicada. En él debe estar ya perfectamente desarrollada la acción, segmentada y estructurada por escenas y secuencias. Su extensión debe ser de unos 30 a 45 folios, aproximadamente.

El tratamiento se tiene que elaborar pensando en su realización audiovisual, esto es, no se puede solamente describir un elemento (un hecho, una sensación, etc.), sino que se debe mostrar la resolución audiovisual de cada acontecimiento. Al mismo tiempo, el tratamiento sirve al equipo de producción para iniciar el trabajo previo al rodaje o grabación. Para Sáinz (1999: 149): "En esta fase aparecen elementos esenciales para realización y producción, pues es posible elaborar los siguientes documentos de planificación: plan de rodaje con suficiente aproximación, presupuestos preventivos, memoria de localizaciones y primer desglose. El tratamiento permite también conocer los siguientes apartados: posible duración (una estimación más exacta que la de la escaleta), tiempo de rodaje y posible utilización de material maquinista".

El tratamiento es, pues, una aproximación muy real a lo que será el guión definitivo y es un instrumento muy importante para comenzar a realizar la planificación del trabajo de realización y producción. Es muy frecuente que el tratamiento sirva para dar el visto bueno a un proyecto audiovisual, especialmente cinematográfico, sin necesidad de tener que elaborar el guión por completo.

Las características fundamentales del tratamiento son:

1. Se redacta en presente.
2. Hay que describir de forma audiovisual cada acción y situación. Hay que ubicar los sucesos en su espacio de referencia que debe quedar bien definido.
3. Deben figurar todos los acontecimientos núcleo y los acontecimientos satélite principales. La historia tiene que estar expuesta de forma que todos los aspectos básicos y las diversas tramas que la forman aparezcan con claridad.
4. Todos los personajes que tengan una función significativa en la historia deben figurar. Se suele señalar las motivaciones que guían la conducta de los personajes.

- 5.No se incluyen tecnicismos, excepto cuando sea imprescindible para el sentido de la historia.

9.3. El guión: formatos y modelos

La presentación del guión es fundamental ya que la adecuada exposición de la historia permitirá tanto su aceptación para convertirse en una producción como facilitar su transformación en un relato audiovisual. El guión es ante todo un proyecto de una obra audiovisual y como tal hay que redactarlo y presentarlo. Sin embargo, no hay un modelo único. Depende de cada nación e incluso de cada empresa. En Estados Unidos hay un formato aceptado que tiene la ventaja de permitir evaluar bastante bien la duración final que tendrá el relato: se considera que cada folio equivale aproximadamente a un minuto. Este formato presenta, entre otras, las siguientes características básicas: se redacta en hojas USA Letter escritas por una cara, se utiliza el tipo de letra Courier de caja normal y con un cuerpo de 12, el interlineado es de 1, se escriben de forma continua las escenas sin cambiar de página cuando termina una escena, las páginas siempre van numeradas, con el número entre guiones y en el margen derecho.

En España no se es tan estricto y se permiten mayores "libertades" en el formato, aunque sí que hay que presentarlo de forma correcta. La aparición de programas de escritura de guiones para ordenador ha significado una mayor comodidad ya que, una vez se que aprende su funcionamiento, permite al guionista olvidarse de los aspectos meramente formales y centrarse en los aspectos creativos, aunque la verdadera importancia de estos programas radica en que facilitan enormemente la labor de producción hasta tal punto que se comienza a imponer la presentación de guiones en determinados programas informáticos. El software de escritura de guiones es muy variado, tanto en inglés como en español: desde sofisticados y carísimos programas hasta software gratuito que se puede bajar de internet. Programas como Movie Magic, Screen Play o Scriptum (en español) son cada vez más utilizados por los guionistas para elaborar sus guiones. La mayor parte de los programas tienen una versión "demo" que permite evaluar sus posibilidades. Entre los programas de libre acceso cabe destacar Celtx.

Las principales ventajas que proporcionan los programas de escritura de guiones para el guionista son:

- 1.Formatan adecuadamente y de forma sencilla el guión con el consiguiente ahorro de tiempo, lo que permite centrarse en los aspectos creativos.
- 2.Posibilitan un acceso casi inmediato a los distintos documentos o archivos, como la sinopsis, el tratamiento, el guión o cualquier otro que facilite la labor del guionista.

3. Permiten desarrollar distintas versiones de un mismo guión y guardarlas según su evolución.
4. Facilitan la elaboración de la estructura de la historia, de informes sobre el desarrollo y características de los personajes y permiten al guionista tener una estimación sobre la duración de lo que está escribiendo, tanto en su conjunto como por secuencias o escenas.
5. Uno de los aspectos más importantes es que permiten al guionista entregar un archivo a la productora (siempre que tenga el software adecuado) del que se pueden obtener muchos datos sobre las necesidades de producción y del coste requerido.

Hay dos modelos fundamentales para redactar los guiones. En primer lugar, el modelo frecuentemente denominado americano o de tercios que es el predominante en la industria audiovisual. Un ejemplo lo tenemos a continuación (cuadro 9.2):

CUADRO 9.2

SECUENCIA 11. COCINA. INT. NOCHE

Antonia está terminando de fregar una sartén. Se escucha en fuera de campo el ruido de una puerta al abrirse y cerrarse. Antonia deja caer la sartén sobre la pila con estrépito.

RAMÓN (*OFF*)

Ya estoy aquí...

Unas lágrimas resbalan por la mejilla de Antonia. Ramón entra en la cocina. Antonia se gira y le da la espalda.

RAMÓN

¿Pero qué pasa?

Como se puede comprobar, se utiliza todo el espacio disponible entre los márgenes para describir los acontecimientos, acciones de los personajes y sonidos, tanto diegéticos como extradiegéticos. Sin embargo, los diálogos se sitúan aproximadamente en el tercio central.

El segundo modelo (cuadro 9.3) se denomina a doble columna y es más utilizado en programas específicos de televisión, aunque los guiones de las series suelen utilizar el modelo americano.

CUADRO 9.3

SECUENCIA 11. COCINA. INT. NOCHE

Antonia está terminando de fregar
una sartén.

Se escucha en fuera de campo el ruido de una
puerta al abrirse y cerrarse.

Antonia deja caer la sartén sobre
la pila con estrépito.

Ruido de la sartén al caer sobre la pila.

RAMÓN (*off*)

Ya estoy aquí...

Unas lágrimas resbalan por la mejilla
de Antonia. Ramón entra en la cocina.
Antonia se gira y le da la espalda.

RAMÓN

¿Pero qué pasa?

En este modelo se utilizan dos columnas (de ahí la denominación), la columna izquierda para escribir todo lo relacionado con la imagen visual y la columna derecha para redactar todos los aspectos sonoros.

9.3.2. La secuencia

Los guiones profesionales en España se dividen en secuencias mecánicas o, simplemente, secuencias. El término "escena" suele utilizarse en ocasiones con el mismo significado que secuencia. Esto es habitual, por ejemplo, en el cine estadounidense, donde la palabra secuencia tiene otro significado. Como afirma SánchezEscalonilla (2001: 152), "los guionistas y directores norteamericanos denominan secuencia a una unidad de acción dramática, integrada por escenas y determinada por un criterio diegético: un eje planteamiento-nudo-desenlace, que no se encuentra sujeto a criterios temporales ni espaciales, pues la secuencia trasciende el espacio y el tiempo".

Retomando el sentido que el término "secuencia" tiene habitualmente en España, la secuencia es considerada como una unidad espacio-temporal. Cada vez que hay un cambio de espacio y tiempo, de espacio o de tiempo hay un cambio de secuencia. A continuación, se exponen ejemplos de cambios de secuencia:

A) Cambio de espacio y tiempo

CUADRO 9.4

SECUENCIA 1. HABITACIÓN. INT. DÍA

Un joven está tumbado en la cama. Suena el teléfono móvil. El joven lo coge, mira quién le llama, lo abre y escucha. Se levanta y sale de la habitación.

SECUENCIA 2. PARQUE. EXT. DÍA

Una chica está sentada en el banco de un parque. De pronto, se dibuja una sonrisa en su cara. Ante ella aparece el joven de la secuencia 1.

Éste es un ejemplo muy obvio tanto de cambio de espacio (habitación-parque) como de tiempo (el transcurrido desde que el chico sale de la habitación hasta que llega al parque). Por tanto, el cambio de secuencia es evidente. En este ejemplo hay una elipsis sin continuidad espacial.

B) Cambio de espacio

CUADRO 9.5

SECUENCIA 1. HABITACIÓN. INT. DÍA

Un joven está tumbado en la cama. Suena el teléfono móvil. El joven lo coge, mira quién le llama, lo abre y escucha.

SECUENCIA 2. PARQUE. EXT. DÍA

Una chica joven pasea por un parque al mismo tiempo que habla por su teléfono móvil:

CHICA

Te espero dentro de media hora en el parque.

Entre la secuencia 1 y la 2 hay una continuidad temporal estricta, pero al variar el espacio hay otra secuencia.

C) Cambio temporal

CUADRO 9.6

SECUENCIA 1. HABITACIÓN. INT. DÍA

Un joven está tumbado en la cama. Suena el teléfono móvil. El joven lo coge, mira quién le llama, lo abre y escucha. Se levanta y sale de la habitación.

SECUENCIA 2. HABITACIÓN. INT. ATARDECER

Se abre la puerta de la habitación, se enciende la luz y entra el joven con una chica.

En este caso, el espacio es el mismo en las dos secuencias (la habitación), pero hay

una variación temporal y, por tanto, es obvio que hay un cambio de secuencia.

Pero hay excepciones a los cambios espaciales: siempre que se observe el cambio de espacio (y se mantenga la continuidad temporal), la secuencia es la misma:

CUADRO 9.7

SECUENCIA 1. AULA, PASILLO, BIBLIOTECA. INT. DÍA

La clase acaba de terminar. Juan se levanta rápido y sale del aula, corre por el pasillo y se detiene ante la puerta de la biblioteca. La abre y entra. Recorre con la mirada la sala de lectura. Sonríe. Una chica está haciendo un gesto con el brazo levantado.

En este caso hay una acción continua que transcurre en diferentes escenarios pero se sigue de principio a fin y en el guión se sugiere que se muestre el cambio de espacio, dado que hay continuidad en la acción y por tanto continuidad temporal. Es una misma secuencia.

También hay otra excepción cuando nos encontramos con diversos "microespacios" englobados en un espacio diegético mayor y donde se realizan acciones simultáneas, por ejemplo:

CUADRO 9.8

SECUENCIA 5. COMPLEJO DISCOTECA. INT. NOCHE

a) PISTA DE BAILE

Unos diez jóvenes se encuentran bailando en la pista. Juan baila contorsionándose de forma exagerada.

b) BARRA DE LA DISCOTECA

Antonio y Alberto, con una sonrisa en los labios, están mirando cómo baila Juan.

ANTONIO

Juan acabará con algún hueso roto,
ya verás... Por cierto, ¿dónde está Pedro?

c) RESERVADO DISCOTECA

Pedro está sentado al lado de una mujer rubia.

PEDRO

¡Qué sorpresa Julia, mira que
encontrarnos aquí!

En el ejemplo expuesto hay un mismo escenario, la discoteca, y una misma unidad temporal donde coexisten diferentes líneas de acción en los distintos microespacios que componen el espacio mayor de la discoteca. Basta con indicar en el encabezamiento el espacio diegético que engloba al resto y después ir indicando los distintos microespacios, como la pista, la barra o el reservado.

Cada secuencia se encabeza con las siguientes indicaciones:

1. Se indica el número de secuencia en el orden en que serán mostradas en el relato final. Ésta es una norma absolutamente respetada en España. La manera de indicar el número de secuencia puede realizarse de diferentes formas:

- Indicando solamente el número:

20. HABITACIÓN. INT. NOCHE

- Utilizando el término secuencia, de forma completa o contraída: "SECUENCIA 20. HABITACIÓN. INT. NOCHE", o bien "SEC. 20. HABITACIÓN. INT. NOCHE".

2. A continuación, se indica el lugar diegético donde tiene lugar la acción. En el guión nunca se indica dónde se va a rodar o grabar, entre otros motivos porque no se sabe todavía. Posteriormente, esa habitación diegética puede ser un escenario natural o un escenario creado en un estudio para la toma de imágenes. A la hora de realizar las indicaciones en el guión es un espacio diegético creado por el guionista donde unos personajes actúan.

3. Se indica si el lugar diegético donde tiene lugar la acción es un interior o un exterior (generalmente se indica de la siguiente forma: INT. o EXT.) y el punto de vista desde el que se observa. Otra vez hay que señalar que el interior o exterior no se corresponde con el lugar real donde tendrá lugar la toma de imágenes, sino con el efecto que percibirá el espectador ya sea un interior o un exterior. Hay que considerar que un exterior, por ejemplo, se puede rodar o grabar en un interior o en un exterior, al igual que el interior. En principio parece claro que la información interior o exterior se corresponde con el tipo de espacio señalado con anterioridad. Así, por ejemplo si el espacio es una cafetería parece que siempre será un interior. Pero esto no tiene por qué ser así. En el siguiente caso:

SEC.15. CAFETERÍA. EXT. DÍA

Llueve. María y Jaime están sentados en una mesa al lado de la ventana. María entrega a Jaime un sobre. Jaime lo abre y extrae fotografías que comienza a

examinar.

El guionista está indicando que el punto de vista es exterior. Y lo estará indicando por algún motivo importante, por ejemplo, que otro personaje está espiando a María y a Jaime. La indicación EXTERIOR en este caso está determinando que durante la toma de imágenes toda la planificación se conciba para que la secuencia se registre desde el exterior de la cafetería, es decir, la toma de imágenes se conciba desde la calle. Hay otros casos un poco más simples, como, por ejemplo, cuando unos personajes están dentro de un automóvil.

CUADRO 9.9

SEC.29. AUTOMÓVIL. EXT. DÍA

María y Jaime entran en el automóvil e inmediatamente se pone en marcha.

SEC. 29. AUTOMÓVIL. INT. DÍA

María y Jaime entran en el automóvil. Jaime pone la llave, arranca el coche y se ponen en marcha.

En el primer caso la acción se mostrará a los espectadores desde el exterior, mientras que el punto de vista del segundo ejemplo será desde el interior del vehículo. La conclusión es lógica: el punto de vista, es decir la posición de la cámara, determina el exterior o el interior. En los dos ejemplos anteriores tan sólo se indica AUTOMÓVIL porque no tiene importancia el lugar diegético donde se encuentra el vehículo. Si tuviera importancia se indicaría, por ejemplo (cuadro 9.10):

CUADRO 9.10

SEC. 29. AUTOMÓVIL-AVENIDA DEL CID. INT. DÍA

María y Jaime entran en el automóvil. Jaime pone la llave, arranca el coche y se ponen en marcha.

En este caso, el punto de vista es interior pero es significativo señalar el lugar exacto donde se encuentra el automóvil porque es importante para la acción y se supone que se observa desde el interior del vehículo.

4.Hay que señalar la referencia temporal en que se produce la secuencia: día, noche, amanecer o atardecer. Obviamente, también es el momento diegético en que tiene lugar una acción o se muestra una situación determinada. Es frecuente,

por ejemplo, que una secuencia de noche se registre por el día.

9.3.3. Indicaciones y aspectos formales

Además de señalar las diferentes secuencias que componen el guión, el espacio diegético donde tienen lugar, si es interior o exterior y el momento temporal, en un guión se indican toda una serie de matices sobre la historia y los personajes. Este conjunto de indicaciones será asumido por la producción y permitirá atender a las necesidades humanas, técnicas y materiales, al mismo tiempo que servirán de guía al resto de profesionales que confeccionarán audiovisualmente el guión. También hay una serie de procedimientos o aspectos formales que determinan cómo hay que redactar el guión.

A) Redacción

- El guión siempre se redacta en presente, independientemente del tiempo que se representa en el guión. Ya se ha comentado en el capítulo dedicado al tiempo que el único tiempo real en el relato audiovisual es el tiempo presente. El espectador deduce a partir de las indicaciones que le ofrece el propio relato el tiempo representado, sea pasado o futuro respecto al tiempo de referencia. Además, las acciones que se indican en el guión tendrán que ser ejecutadas de una forma u otra. En los ejemplos expuestos hasta ahora se puede comprobar que el tiempo utilizado es siempre el presente.
- Se redacta pensando en que las acciones y situaciones que se exponen se tendrán que convertir en imágenes visuales y auditivas. Por tanto, no se realizan descripciones ni matices imposibles de visualizar. Por ejemplo, no se redacta:

CUADRO 9.11

SECUENCIA 12. CALLE. EXT. DÍA

Juan camina melancólicamente por la calle pensando en que su novia lo ha dejado por su mejor amigo y que, por tanto, la vida ya tiene poco valor. Se detiene ante el semáforo y de repente recuerda los instantes tan felices que pasaron juntos.

El espectador no tiene forma de saber en qué está pensando Juan mientras camina por la calle. La información del guión tiene que poder ser convertida en imágenes sin ningún problema, hay que redactar visualizando lo que se expone porque de esta forma también se podrá visualizar posteriormente cuando el guión se convierta en una obra audiovisual.

- Las páginas deben numerarse.

- En España es muy frecuente cambiar de página cada vez que finaliza una secuencia, aunque no se llegue al final de la misma.

B) Espacio

•Espacio en campo

- Se debe realizar una descripción breve pero significativa de los espacios diegéticos cuando aparecen por primera vez o cuando hay un cambio significativo con respecto a momentos anteriores.
- Hay que describir todos los elementos importantes que forman parte del espacio, especialmente cuando se integran en la acción.

•Espacio fuera de campo

- Se debe indicar cuando un acontecimiento que tiene lugar en el universo diegético no se debe mostrar o cuando se escucha un sonido pero no se observa cómo se produce, es decir, cuando tiene lugar fuera de campo. Igualmente, también hay que especificar cuándo un personaje está fuera de campo y habla. Por ejemplo (cuadro 9.12):

CUADRO 9.12

María y Antonio se besan apasionadamente
 JUAN (*OFF*)
 ¿Pero qué estáis haciendo?

En España lo más habitual es utilizar (como arriba) el término OFF, en mayúsculas o minúsculas, para indicar que la acción o el diálogo transcurre en fuera de campo. En ocasiones se puede utilizar la expresión off-screen (literalmente fuera de pantalla) o su abreviatura O. S. o la expresión fuera de campo tal cual.

C) Imágenes y sonidos no diegéticos y subjetivos

En ocasiones hay imágenes o sonidos que no proceden del universo diegético. En este caso hay que indicarlo claramente. El caso más habitual es el de la voz de un narrador extradiegético que no se corresponde con ningún personaje de la diégesis. El procedimiento normal para señalarlo es el siguiente (cuadro 9.13):

CUADRO 9.13

NARRADOR (*OFF*)
Cuando Juan llegó a casa se encontró
con una situación inesperada.

Igualmente, se puede utilizar la expresión inglesa voz over o su abreviatura V.O. para indicar que es un narrador extradiegético, aunque en España lo más habitual, al menos de momento, es utilizar el término OFF. También es el caso de personajes que piensan algo que tiene que escuchar el espectador, pero no el resto de personajes.

Otro caso es cuando un personaje lee la carta que ha escrito otro y se escucha la voz de este último (cuadro 9.14):

CUADRO 9.14

SECUENCIA 22. DESPACHO, INTERIOR, NOCHE

Juan abre la carta, saca una cuartilla y comienza a leer:

ANA (*OFF*)
Lo siento Juan, pero ya no puedo
fingir lo que no siento.

D) Indicaciones temporales

En el guión se determina el orden en que serán mostrados los acontecimientos y situaciones. Se indicará cuando hay un flashback o un flashforward. Por ejemplo (cuadro 9.15):

CUADRO 9.15

SEC. 25. CASA DE CAMPO (*F.B.*). EXT. ATARDECER

Juan y Roberta caminan cogidos de la mano.

O

SEC. 25. CASA DE CAMPO (*flashback*). EXT. ATARDECER

Juan y Roberta caminan cogidos de la mano.

La indicación de que es un flashback también se puede realizar al final del encabezamiento de la secuencia. De todas formas, se puede comprobar que el guión se continúa redactando en presente: Juan y Roberta caminan y no Juan y Roberta caminaban.

E) Indicaciones sobre los personajes

- Se debe indicar el estado emocional de los personajes cuando es un elemento importante para comprender su comportamiento o la peculiaridad de una situación (cuadro 9.16):

CUADRO 9.16

Antonio se dirige hacia Juan, le señala con el dedo índice temblando, y exclama

ANTONIO
¡Esto no quedará así!

- Es muy conveniente señalar cuándo un personaje tiene un comportamiento habitual.
- Los personajes solamente tienen nombre propio si el espectador tiene posibilidades de conocerlo. En caso contrario es, por ejemplo, un taxista o un médico o la enfermera 1, etc.

F) Matizaciones a la actuación

Aunque los actores y el director interpretarán cómo deben realizar la actuación de los acontecimientos y situaciones que se marcan en el guión, en ocasiones es preciso realizar matizaciones sobre la actuación para determinar el sentido de una secuencia. Las principales matizaciones a la actuación son las siguientes:

- Interpretación de los diálogos:

CUADRO 9.17

ROBERTA (seca)
¿No comes?

TERESA (gritando)
¡¡¡ NO !!!

- Gestos básicos como guiñar un ojo, sonreír, etc.
- Se indican los movimientos que el personaje (y después el actor o la actriz) debe realizar en el decorado.

G) Indicaciones técnicas

En el guión no es habitual realizar indicaciones técnicas, salvo cuando es absolutamente necesario para comprender adecuadamente lo que intenta exponer el guionista. Sin embargo, la propia información que desarrolla el guión establece o sugiere en numerosas ocasiones cómo debe plasmarse audiovisualmente lo escrito. Los procedimientos más comunes para realizar matices técnicos en el guión que condicione la ejecución audiovisual son los siguientes:

- Descripción de gestos. Si el guionista señala que un personaje guiña un ojo, evidentemente está sugiriendo un plano corto y no un plano general donde el espectador no podrá observar el guiño. (Pero tampoco se está sugiriendo un plano detalle.)
- Descripción espacial. Si el guionista se detiene a describir con minuciosidad un espacio está indicando claramente lo que debe aparecer en imagen. Y esta descripción del espacio en el guión puede sugerir una panorámica o un plano abierto.
- Cambio de situación o localización dentro de una misma unidad espacio-temporal diegética, lo que sugiere un cambio de plano. Por ejemplo, en un salón donde hay varias personas formando grupos de conversación, pasar, en el guión, de un grupo a otro indica claramente que se sugiere un cambio de plano.
- Relacionar distintos momentos o secuencias a través de elementos visuales, sonoros o audiovisuales, como cambiar de secuencia utilizando el paso de un vehículo.
- Utilizar el sonido con fines expresivos. Por ejemplo, un personaje escondido de un asesino y se escucha el ruido de pasos que se acercan; en este caso el sonido se altera en su volumen normal.
- Justificación diegética de alteraciones en la imagen o sonido, por ejemplo para mostrar una mirada subjetiva. El guionista puede indicar que un personaje que ha sido drogado mira a otro personaje y que lo observa deformado.

9.4. Un ejemplo de guión: El antojo

A continuación se exponen diversos fragmentos tomados del guión *El antojo*, escrito por Juan Antonio Porto, para comprobar cómo se redacta un guión y que sirvan como ejemplo de algunos de los aspectos comentados anteriormente.

17.- DRUGSTORE.- INT. Noche.

En el *drugstore* reina la equívoca animación que promueve la fauna nocturna de altas horas...

Juan Luis se mueve por sus dependencias con una evidente familiaridad, con el llavero del coche en la derecha y los pasos firmes hacia la sección de *Alimentación*.

El joven dependiente que le atiende lo conoce.

DEPENDIENTE

Buenas noches, señor... ¿Qué es esta vez?

El tono confianzudo de la pregunta parece molestar a Juan Luis.

JUAN LUIS

Pepinillos.

El joven dependiente le dedica un gesto, para que lo siga, que es lo que, efectivamente, hace Juan Luis por fuera del mostrador.

El joven dependiente pone sobre el cristal diversas latas, en su mayoría con etiquetas extranjeras. Y luego señala una entre todas ellas.

DEPENDIENTE

Estos.. Importación... Nos los quitan de las manos...

18.- DORMITORIO CASA TERESA Y JUAN LUIS.- INT. Noche.

Con una retadora energía, Juan Luis deja el paquete sobre la mesilla de noche de Teresa y comienza a desnudarse.

Teresa cierra el libro que leía -*Un niño va a nacer*- y abre el paquete, no menos retadora.

TERESA

¡¡¡Nooo...!!!

Un *no*, el suyo, que ha sonado como un alarido incontenible...

... que hace volverse a Juan Luis, semidesnudo ya.

TERESA

¡En lata...! ¡¡¡En lata...!!!

JUAN LUIS

En lata, sí.

Y, al tiempo de responder, interrumpe el movimiento de despojarse de la camiseta.

Teresa aparta la mirada del envase de los pepinillos para mirar a Juan Luis con los ojos muy abiertos y como sin expresión.

TERESA

¿Pero es que no sabes que, en mi estado, los alimentos en lata son peligrosísimos...?

La pregunta -el reproche- ha sonado con una pluscuamperfecta vocalización.

Del espontáneo gesto de Juan Luis se deduce que, en efecto, no sabe nada acerca de lo que Teresa le acaba de preguntar.

23/24.- DESPACHO OFICINA JUAN LUIS / SALÓN COMEDOR CASA TERESA
Y JUAN LUIS.- INT. Día.

(Dentro de la misma secuencia, alternarán los dos escenarios que rodean a ambos interlocutores telefónicos: Teresa y Juan Luis).

TERESA

¿Juan Luis...? Vaya, por fin... Soy yo, Teresa...

Al tiempo de hablar, Teresa parece empeñada en desenrollar, con la otra mano, el hilo del teléfono, sentada cómodamente en un sofá con la actitud de quien no tuviera prisa...

JUAN LUIS

Hola... Perdóname, pero estaba ocupado... Una visita...

Parece que satisfecho de su actuación al teléfono, Juan Luis mira la puerta cerrada de su despacho por la que acaba de desaparecer Inés...

TERESA

Te llama porque he pensado que te gustaría saber que me he matriculado en unos cursillos

24

prenatales... Son una locura... Y va todo el mundo. Los organizan para ayudar a la futura madre con una serie de conocimientos, teóricos y prácticos, que favorecen el embarazo y, sobre todo y lo que es más importante, el propio parto... ¿Te das cuenta?

Sin preocuparse de ocultar su asombro, a solas como está, Juan Luis se frota una y otra vez el puente de la nariz.

JUAN LUIS

Sí... Sí...

TERESA

Son tan económicos, que no lo creía cuando me lo dijeron... Potola Sánchez-Ocaña, que los hizo, me ha hablado maravillas... Con decirte que ni se enteró, y eso que fueron gemelos -niño, niña- y de casi cinco kilos cada uno... ¿Me escuchas, Juan Luis...?

JUAN LUIS

Sí... Sí...

Juan Luis ha apartado la mirada de los papeles de su mesa para responder una vez más.

JUAN LUIS

Sí... Sí, claro que sí...

TERESA

También asisten los maridos, porque han pensado, con muy buen criterio, que el hijo es de los dos y que, por lo tanto, a los dos les incumben las materias que se tratan... Los horarios están la mar de bien pensados, precisamente para que los maridos... A las ocho, imagínate... ¿Me oyes, Juan Luis...?

28

26.- COMPLEJO COCINA / DORMITORIO CASA TERESA Y JUAN LUIS.-
INT. Noche.

Juan Luis contempla, estupefacto, el iluminado interior de la nevera, repleta de alimentos envasados y al natural.

JUAN LUIS

¿¿Pan de higos...???

Sentada en la cama, haciendo pucheros, Teresa le responde a voces.

TERESA

Sí, pan de higos... No veo qué tiene de particular...

Juan Luis cierra las manos sobre las solapas de su pijama como encauzar así la cólera que lo invade.

JUAN LUIS

Pues nada... Tendrá que ser pan de higos, no hay otra solución... Tenemos de todo... De todo: he comprado frutos secos, todos los que había en el mercado, pero no pan de higos... ¿Cómo iba yo a imaginar?

Y, al tiempo de hablar, parece buscar la inspiración en el interior de la nevera.

JUAN LUIS

También hay paté de liebre, trufas de nata, rábanos muy tierno, queso de Cabrales, sobrasada, callos *a la moda* de Caen... Cangrejo ruso, ¡en cristal...!

Pero, desde el dormitorio, le llega, tan sólo, el silencio de Teresa, que se muerde el

31

dorso de las manos como para contener las lágrimas...

Por un instante, la esperanza asoma al rostro de Juan Luis, que, inmóvil ante la nevera, aguarda una respuesta... Pero, al prolongarse el silencio de su esposa, la ira vuelve a él y, así, cierra la nevera de un portazo y sale de la cocina desabrochándose, con manos torpes, la chaquetilla del pijama...

Ya en el dormitorio, empieza a vestirse...

... mientras, sin duda para ocultar sus lágrimas, Teresa toma de la mesilla un nuevo libro en cuya lectura no tarda en enfrascarse: *Los nueve primeros meses...*

34.-VESTÍBULO CASA TERESA Y JUAN LUIS.- INT. Día.

Juan Luis entra en casa con elocuente impaciencia y, ya en el vestíbulo, rompe a gritar.

JUAN LUIS

¡Teresa...! ¡¡Teresa...!!

Pero es el silencio el que responde a sus gritos.

Evidentemente intrigado, repara en el papel que, pegado con cinta adhesiva, cuelga del espejo de la consola.

Y, aún antes de leerlo, su rostro se ensombrece.

Lo arranca de un tirón y lo lee: es una misiva, escrita con letras grandes y el trazo elegante de colegio de monjas de buen precio.

TERESA (*en off*)

Me voy a la Sierra. Creo que es mejor para los dos que nos separemos, al menos durante el embarazo, porque no puedo soportar más tu espíritu de contradicción. No te preocupes, que no estaré sola: Charo Abuín, que es un ser civilizado y conciliador, será mi vecina, pues pasa el invierno allí; Servanda atenderá la casa, como siempre, y mamá irá a verme con frecuencia. Tú puedes hacerlo los fines de semana, si quieres, si tu dichosa oficina te lo permite y, sobre todo, si te dejas en Madrid los modales insufribles que te gastas.

Tuya:

Teresa.

En el colmo de su irritación, Juan Luis hace una bola con la misiva y la arroja contra

59.- COMPLEJO COCINA, DORMITORIO, CASA DE LA SIERRA (F. B.).- INT.
Noche.

La luz de la cocina, al encenderse, borra de golpe la oscuridad...

Con un blanco camisón de seda mate que resalta más aún la prominencia de su vientre, Teresa se recorta contra el vano de la puerta y, con unos pasos silenciosos que acentúan la magia de su aparición, avanza hasta uno de los armarios, que abre para coger una botella llena de un licor incoloro con la que se sirve un vaso que bebe de un solo trago, lo que parece otorgarle un repentino valor...

Del interior del cajón de los cubiertos, elige uno de los cuchillos de cocina, de larga hoja puntiaguda que rebrilla a la luz del neón cuando lo aprieta convulsamente en su derecha, para desandar el camino con él a la espalda y sus movimientos de sonámbula...

Ya en el dormitorio, enciende la lámpara de la mesilla de noche de su lado y, con ojos de hipnotizada, contempla a Juan Luis, que duerme de cara a ella con una expresión de inocencia que, a juzgar por su reacción, es para Teresa como la máscara de hipocresía de la que no se desprende ni siquiera para dormir. Y, como para ratificar esa impresión, rodea la cama, sin cesar de contemplarlo, hasta detenerse a sus espaldas, inclinada sobre él.

Y, de pronto, la larga hoja puntiaguda del cuchillo de cocina vuelve a brillar, ahora sobre su cabeza, para descender, con un golpe seco, en vertical, y hundirse, hasta el puño, en el cuello de Juan Luis, quien, por un instante fugaz, abre los ojos, ya vidriados por la muerte, para reflejar en ellos, no el miedo, sino el estupor.

Un surtidor de sangre brota de su cuello, pues la cuchillada le ha partido en dos la yugular, y la blanca ropa de la cama se tiñe de rojo mientras, bajo ella, Juan Luis se debate en los estertores de la agonía, unos estertores mudos...

... aunque Teresa oiga, en su interior, los casi humanos alaridos del cerdo de cuya matanza fue testigo...

100.- SÓTANO CASA DE LA SIERRA.- INT. Día.

El coche deportivo de Félix Obanza se detiene en la pista de gravilla ante la casa de la Sierra...

Félix se apea tarareando por lo bajinis alguna canción de moda y coge del interior del vehículo un pequeño maletín y un montón de revistas -la primera de ellas, la que está a la vista, es de las llamadas *del corazón*- y se dirige a la casa sin interrumpir su sonsonete...

Y todo ello desde un solo punto de vista, el de Teresa, que, aupada sobre un rústico taburete, lo ve acercarse a través de la tronera, cruzada de barrotes, que, por fuera, se abre el jardín, a un par de cuartas sobre su nivel.

Teresa lo mira como el animal predator miraría a la presa que, inocentemente, se aproxima a sus garras, mientras sus manos frotan el uno contra el otro, para afilarlos, dos cuchillos cuyas hojas puntiagudas destellan amenazadoramente a cada vaivén...

En medio del revuelto recinto, a espaldas de Teresa, el bargueño de traza castellana, abierto y casi lleno de sal gorda... Y más atrás, ante la pared del fondo, en el centro mismo de una de las recias vigas de madera que cruzan el techo, dos garfios, como de carnicero, que brillan en la penumbra, cuyo silencio es roto, intermitentemente, por el gemido siniestro de las hojas de los cuchillos, al ser frotadas la una contra la otra...

140

Además del ejemplo del ejemplo de carácter general de estos fragmentos del guión El antojo, también se pueden comentar algunos aspectos concretos. Por ejemplo, en la secuencia 17 hay un magnífico ejemplo sobre la forma de señalar la costumbre de un personaje. Por una parte hay una obvia referencia en la descripción de la acción (como cuando se escribe "evidente familiaridad" o se indica que el dependiente lo conoce) y por otra a través del diálogo que mantiene con el dependiente ("¿Qué es esta vez?). En la secuencia siguiente se puede observar la forma en que el guionista ha planteado el

cambio de secuencia y las diversas matizaciones a las intervenciones de los personajes que realiza: "retadora energía", "Un no, el suyo, que ha sonado como un alarido incontenible...", etc. Las secuencias 23/24 son un ejemplo de alternancia de diferentes espacios diegéticos provocado por una conversación telefónica. Este es un procedimiento para redactar de forma consecutiva en el guión una acción única (la conversación telefónica) pero que se desarrolla en diferentes espacios. Posteriormente, se mostrará a cada personaje en el lugar en que se encuentra, ya sea, como en este caso, el despacho de la oficina o el salón comedor. En la secuencia 26 aparecen dos escenarios en un mismo espacio diegético con unidad temporal y por tanto es una misma y única secuencia. En el encabezado de la secuencia se marca como Complejo cocina y dormitorio. La idea del guionista, en este caso, es que se alternen las acciones que suceden en la cocina y en el dormitorio y se muestre alternativamente a Juan Luis y a Teresa cuando están hablando. En caso contrario se habría marcado un OFF cuando se hubiera pretendido mostrar a un personaje y escuchar mientras tanto en fuera de campo al que está hablando. Por ejemplo:

TERESA (en off)

Sí, pan de higos... No veo qué tiene de particular...

Por supuesto, posteriormente el director puede introducir modificaciones si lo considera conveniente en la planificación del guión.

En la secuencia 34 aparece en imagen Juan Luis leyendo la nota que le ha escrito Teresa. Está claro que el guionista marca un plano que muestre la carta ya que indica: "escrita con letras grandes y el trazo elegante de colegio de monjas de buen precio". También se pretende que se escuche la voz de Teresa leyendo la nota y no la de Juan Luis. Por eso se indica "TERESA (en off)". En la secuencia 59 hay un flashback. También aparecen diversos escenarios en un mismo espacio diegético. Pero uno de los aspectos básicos es la sugerencia de que se escuche el sonido subjetivo de un personaje: "... aunque Teresa oiga, en su interior, los casi humanos alaridos del cerdo de cuya matanza fue testigo". La última secuencia del guión es la 100 que consiste en la visión de un exterior a partir de un interior. La acción de inicio de la secuencia se desarrolla en el exterior, pero se debe mostrar desde un interior ya que se marca así en el encabezamiento (INT.) y se señala claramente en la acción: "Y todo ello desde un solo punto de vista, el de Teresa, que, aupada sobre un rústico taburete, lo ve acercarse a través de la tronera". Esta descripción indica también que se debe realizar un plano subjetivo de Teresa. Y es fundamental que sea así porque en esta secuencia final, el guionista sugiere lo que va a ocurrir a continuación que no es otra cosa que el asesinato de Félix Obanza a manos de Teresa.

APÉNDICE

Textos literarios

Al faro (To the lighthouse), escrita por Virginia Woolf en 1927.

De entre los muertos (D'entre les morts), escrito por Pierre Boileau y Thomas Narcejac en 1954.

Doble identidad (Double Indemnity), escrita por James M.Cain en 1935.

El cuarteto de Alejandría (The Alexandria Quartet), escrita por Laurence Durrell entre 1957 y 1960.

El experimento del profesor Kugelmass (The Kugelmass Episode), relato breve escrito por Woody Allen entre 1975 y 1980, y recopilado en el libro Cuentos sin plumas.

El ladrón de orquídeas (The Orchid Thies), escrito por Susan Orlean en 2000.

El mirón (Le voyeur), escrita por Alain Robbe-Grillet en 1955.

El sueño de una noche de verano (A Midsummer Night's Dream), escrita por William Shakespeare entre 1594 y 1596.

El sueño eterno (The Big Sleep), escrita por Raymond Chandler en 1939.

Edipo Rey (Oidipous Tyrannos), escrita por Sófocles en fecha desconocida.

En el bosque (Yabu no Naka), escrita por Ryunosuke Akutagawa en 1921.

Esperando a Godot (Waiting for Godot), escrita por Samuel Beckett en 1952.

Fausto (Faust), escrito por Goethe entre 1806 y 1832.

Grandes esperanzas (Great Expectations), escrita por Dickens entre 1860 y 1861.

Hamlet, escrita por William Shakespeare sobre 1601.

Intimate Exchanges: A Play, escrita por Alan Ayckborun en 1985.

La Astrea (L'Astrée), escrita por Honoré d'Urfé en 1607.

La casa de Rosmer (Rosmersholm), escrita por Henrik Ibsen en 1886.

La dama del mar (Fruen fra Havet), escrita por Henrik Ibsen en 1888.

La historia de Gil Blas de Santillana (L'Histoire de Gil Blas de Santillane), escrita por AlainRené Lesage entre 1715 y 1735.

La montaña mágica (Der Zauberberg), escrito por Thomas Mann en 1924.

La Odisea, escrita por Homero.

La señora Dalloway (Mrs. Dalloway), escrita por Virginia Woolf en 1925.

La vida y opiniones del caballero Tristram Shandy (The Life and Opinions of Tristram Shandy), escrito por Laurence Sterne entre 1760 y 1767.

Las horas (The Hours), escrita por Michael Cunningham en 1998.

Las mil y una noches (Alf layla wa-layla), primera compilación árabe moderna publicada en 1835.

Los asesinos (The Killers), escrito por Ernest Hemingway en 1927.

Madame Bovary, escrita por Gustave Flaubert en 1857.

Manhatan Transfer, escrito por John Dos Pasos en 1925.

Merrily we roll along, escrita por George Kaufman y Moss Hart en 1934.

Mucho ruido y pocas nueces (Much Ado About Nothing), escrita por William Shakespeare sobre 1599.

Rayuela, escrito por Julio Cortázar en 1963.

Ulises (Ulysses), escrito por James Joyce en 1922.

William Wilson, escrito por Edgar Allan Poe en 1839.

Textos filmicos

¡Olvidate de mí! (Eternal Sunshine of the Spotless Mind), dirigida por Michel Gondry en 2004.

2046, dirigida por Wong Kar-wai en 2004.

2001: Una odisea del espacio (2001: A Space Odyssey), dirigida por Stanley Kubrick en 1968.

21 Gramos (21 Grams), dirigida por Alejandro González Iñárritu en 2003.

24 hour Party People, dirigida por Michael Winterbottom en 2002.

A drunkard's reformation, dirigida por David W.Griffith en 1909.

Abajo el amor (Down with love), dirigida por Peyton Reed en 2003.

Aeropuerto (Airport), dirigida por George Seaton en 1970.

Al final de la escapada (A bout de souffle), dirigida por Jean-Luc Godard en 1960.

Alerta misiles (Twilight's Last Gleaming), dirigida por Robert Aldrich en 1977.

Alien, el octavo pasajero (Alien), dirigida por Ridley Scott en 1979.

Amanecer (Sunrise), dirigida por F.W.Murnau en 1927.

Amantes, dirigida por Vicente Aranda en 1990.

Amores perros, dirigida por Alejandro González Iñárritu en 2000.

Annie Hall, dirigida por Woody Allen en 1977.

Apocalypse Now, dirigida por Francis Ford Coppola en 1979.

Atraco perfecto (The Killing), dirigida por Stanley Kubrick en 1956.

Atrapado en el tiempo (Groundhog Day), dirigida por Harold Ramis en 1992.

Avaricia (Greed), dirigida por Erch von Stroheim en 1924.

Babel, dirigida por Alejandro González Iñárritu en 2006.

Banderas de nuestros padres (Flags of our fathers), dirigida por Clint Eastwood en 2006.

Barry Lyndon, dirigida por Stanley Kubrick en 1975.

Besos robados (Baisers volés), dirigida por Francois Truffaut en 1968.

Bodas reales (Royal Wedding), dirigida por Stanley Donen en 1959.

Brazil, dirigida por Terry William en 1985.

Brokeback Mountain, dirigida por Ang Lee en 2005.

Buenos días, noche (Buongiorno, notte), dirigida por Marco Bellocchio en 2003.

Buitres en la selva (Where no vultures fly), dirigida por Harry Watt en 1951.

Cabalgar en solitario (Ride Lonesome), dirigida por Budd Boetticher en 1959.

Camino a la perdición (Road to Perdition), dirigida por Sam Mendes en 2002.

Capturando a los Friedman (Capturing the Friedmans), dirigida por Andrew Jarecki en 2003.

Cartas desde Iwo Jima (Letters from Iwo Jima), dirigida por Clint Eastwood en 2006.

Carros de fuego (Chariots of Fire), dirigida por Hugh Hudson en 1981.

Casablanca, dirigida por Michael Curtiz en 1942.

Celebración (Festen), dirigida por Thomas Vinterberg en 1998.

Centauros del desierto (The Searchers), dirigida por John Ford en 1956.

Chinatown, dirigida por Roman Polanski en 1974.

Ciudad de Dios (Cidade de Deus), dirigida por Fernando Meirelles y Kátia Lund en 2002.

Ciudadano Kane (Citizen Kane), dirigida por Orson Welles en 1941.

Cómo ser John Malkovich (Being John Malkovich), dirigida por Spike Jonze en 1999.

Con faldas y a lo loco (Some Like It Hot), dirigida por Billy Wilder en 1959.

Con la muerte en los talones (North by Northwest), dirigida por Alfred Hitchcock en 1959.

Corre, Lola, corre (Lola rennt), dirigida por Tom Tykwer en 1998.

Crash (Colisión), dirigida por Paul Haggis en 2004.

Danzad, danzad, malditos (They Shoot Horses, Don't They?), dirigida por Sydney

Pollack en 1969.

Decálogo 4 (Dekalog), dirigida por Krzysztof Kieslowski en 1989.

Dogville, dirigida por Lars Von Trier en 2003.

Domicilio conyugal (Domicile conjugal), dirigida por Francois Truffaut en 1970.

Dos o tres cosas que sé de ella (Deux ou trois choses que je sais d'elle), dirigida por Godard en 1967.

Drácula de Bram Stoker (Bram Stoker's Dracula), dirigida por Francis Ford Coppola en 1992.

El acorazado Potemkin (Bronenosets Potyomkin), dirigida por Sergei M.Eisenstein en 1925.

El amor en fuga (L'amour en fuite), dirigida por Francois Truffaut en 1978.

El año pasado en Marienbad (L'année dernière á Marienbad), dirigida por Alain Resnais en 1961.

El arca rusa (Russkiy kovcheg), dirigida por Alexandr Sokurov en 2002.

El azar (Blind Chance), dirigida por Krzysztof Kieslowski en 1981.

El beso de la muerte (Kiss of Death), dirigida por Henry Hathaway en 1947.

El circo (The circos), dirigida por Charles Chaplin en 1928.

El club de la lucha (Fight Club), dirigida por David Fincher en 1999.

El contrato del dibujante (The draughtsman's Contract), dirigida por Peter Greenaway en 1982.

El corazón del ángel (Angel Heart), dirigida en 1987 por Alan Parker.

El crepúsculo de los dioses (Sunset Blvd.), dirigida por Billy Wilder en 1950.

El decamerón (Il Decamerone), dirigido por Pier Paolo Pasolini en 1971.

El diablo se viste de Prada (The Devil wears Prada), dirigida por David Frankel en 2006.

El elemento del crimen (Forbrydelsens element), dirigida por Lars Von Trier en 1984.

El embrujo de Shanghai, dirigida por Fernando Trueba en 2002.

El estrangulador de Boston (The Boston Strangler), dirigida por Richard Fleischer en 1968.

El estudiante de Praga (Der student von Prag), película dirigida por Stellan Rye y Paul Wegener en 1913.

El extraño viaje, dirigida por Fernando Fernán-Gómez en 1964.

El golpe (The Sting), dirigida por George Roy Hill en 1973.

El hombre con la cámara (The Man with the Movie Camera), dirigida por Dziga Vertov en 1929.

El hombre del tren (L'homme du train), dirigida por Patrice Leconte en 2002,

El hombre elefante (The Elephant Man), dirigida por David Lynch en 1980.

El intendente Sansho (Sanshó dayú) dirigida por Mizoguchi en 1954.

El Jardinero fiel (The constant gardener), dirigida por Fernando Meirelles en 2005.

El ladrón de orquídeas (Adaptation), dirigida por Spike Jonze en 2002.

El marido de la peluquera (Le mari de la coiffeuse), dirigida por Patrice Leconte en 1990.

El nacimiento de una nación (The Birth of a Nation), dirigida por D.W.Griffith en 1915.

El padrino (The godfather), dirigida por Francis Ford Coppola en 1972.

El padrino II (The godfather: Part II), dirigida por Francis Ford Coppola en 1974.

El padrino III (The godfather: Part III), dirigida por Francis Ford Coppola en 1990.

El resplandor (The Shining), dirigida por Stanley Kubrick en 1980.

El retorno del Rey (The Lord of the Rings: The Return of the King), dirigida por Peter Jackson en 2003.

El riesgo de la traición (Betrayal), dirigida por David Jones en 1983.

El romance de Astrea y Celadón (Les Amours d'Astrée et de Céladon), dirigida por Eric

Rohmer en 2007.

El sabor del té verde con arroz (Ochazuke no aji), dirigida por Yasujiro Ozu en 1952.

El sexto sentido (The Sixth Sense), dirigida por M.Night Shyamalan en 1999.

El Show de Truman (The Truman Show), dirigida por Peter Weir en 1998.

El tercer hombre (The Third Man), dirigida por Carol Reed en 1949.

El tiempo en sus manos (The Time Machine), dirigida por George Pal en 1960.

El tren de las tres y diez (3:10 to Yuma), dirigida por Delmer Daves en 1957.

El último show (A Prairie Home Companion), dirigida por Robert Altman en 2006.

El último tango en París (Ultimo tango a Parigi), dirigida por Bernardo Bertolucci en 1972.

Elephant, dirigida por Gus Van Sant en 2003.

Elisa, vida mía, dirigida por Carlos Saura en 1977.

En el nombre del padre (In the Name of the Father), dirigida por Jim Sheridan en 1993.

Encadenados (Notorious), dirigida por Alfred Hitchcock en 1946.

Enoch arden, dirigida por D.W.Griffith en 1911.

Epidemic, dirigida por Lars Von Trier en 1987.

Epílogo (Epilog), dirigida por Tom Tykwer en 1992.

Ese oscuro objeto del deseo, dirigida por Luis Buñuel en 1977.

Estación Comanche (Comanche Station), dirigida por Budd Boetticher en 1960.

Europa, dirigida por Lars Von Trier en 1991.

Extraños en un tren (Strangers on a train), dirigida por Alfred Hitchcock en 1951.

Falso culpable (The Wrong Man), dirigida por Alfred Hitchcock en 1956.

Fausto (Faust), dirigida por F.W.Murnau en 1926.

Fellini, ocho y medio (8 1/2) (Otto e mezzo [8 1/2]), dirigida por Federico Fellini en 1963.

Frenesí (Frenzy), dirigida por Alfred Hitchcock en 1972.

Fresas salvajes (Smultronstället), dirigida por Ingmar Bergman en 1957.

Gilda, dirigida por Charles Vidor en 1946.

Gosford Park, dirigida por Robert Altman en 2001.

Grbavica: el secreto de Esma (Grbavica), dirigida por Jasmila Zbanic en 2006.

Hace mucho que te quiero (Il y a longtemps que je t'aime), dirigida por Philippe Claudel en 2008.

Hannah y sus hermanas (Hannah and her Sisters), dirigida por Woody Allen en 1986.

Happy Together, dirigida por Wong Kar-wai en 1997.

Hero (Ying Xiong), dirigida por Zhang Yimou en 2002.

Hiroshima mon amour, dirigida por Resnais en 1959.

Historia de un detective (Murder, My Sweet), dirigida por Edward Dmytryk en 1944.

Intolerancia (Intolerance), dirigida por D.W.Griffith en 1916.

Jo, qué noche! (After Hours), dirigida por Martin Scorsesse en 1985.

Kill Bill, dirigida por Quentin Tarantino en 2003 y 2004.

La casa de las dagas voladoras (Shi mian mai fu), dirigida por Zhang Yimou en 2004

La chaqueta metálica (Full Metal Jacket), dirigida por Stanley Kubrick en 1987.

La Comunidad del Anillo (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring), dirigida por Peter Jackson en 2001.

La dama del lago (Lady in the Lake), dirigida por Robert Montgomery en 1947.

La diligencia (Stagecoach), dirigida por John Ford en 1939.

La doble vida de Verónica (The double life of Véronique), dirigida por Krzysztof

Kieslowski en 1991.

La duquesa de Langeais (Ne touchez pas la hache), dirigida por Jacques Rivette en 2007

La guerra de las galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza (Star Wars. Episode IV: A New Hope), dirigida por George Lucas en 1977.

La huelga (Stachka), dirigida por Sergei M.Eisenstein en 1924.

La habitación del pánico (Panic Room), dirigida por David Fincher en 2002.

La mirada de Ulises (To Vlemma tou Odyssea), dirigida por Theo Angelopoulos en 1995.

La naranja mecánica (A Clockwork Orange), dirigida por Stanley Kubrick en 1971.

La noche americana (La Nuit américaine), dirigida por Francois Truffaut en 1973.

La noche del cazador (The Night of the Hunter), dirigida por Charles Laughton en 1955.

La quimera del oro (The gold rush), dirigida por Charles Chaplin en 1925.

La regla del juego (La règle du jeu), dirigida por Jean Renoir en 1939.

La rosa púrpura de El Cairo (The Purple Rose of Cairo), dirigida por Woody Allen en 1985.

La sombra de una duda (Shadow of a Doubt), dirigida por Alfred Hitchcock en 1943.

La Strada, dirigida por Federico Fellini en 1954.

La vendedora de rosas, dirigida por Víctor Gavina en 1998.

La ventana indiscreta (Rear Window), dirigida por Alfred Hitchcock en 1954.

La vida alrededor, dirigida por Fernando Fernán-Gómez en 1959.

La vida de Brian (Monty Python's The Life of Brian), dirigida por Terry Jones en 1979.

La vida es bella (La vita é bella), dirigida por Roberto Benigni en 1997.

La vida por delante (1958), película dirigida por Fernando Fernán Gómez en 1958.

La vida secreta de las palabras, dirigida por Isabel Coixet en 2005.

Las dos torres (The Lord of the Rings: The Two Towers), dirigida por Peter Jackson en 2002.

Las horas (The Hours), dirigida por Stephen Daldry en 2002.

Las mil y una noches (Il flore delle mille e una notte), dirigida por Pier Paolo Pasolini en 1974.

Laveuses, dirigida por Luis Lumière en 1897

Lo que el viento se llevó (Gone With the Wind), dirigida por Victor Fleming en 1939.

Los cuatrocientos golpes (Les 400 coups), dirigida por Francois Truffaut en 1959.

Los cuentos de Canterbury (I racconti di Canterbury), dirigida por Pier Paolo Pasolini en 1972.

Los idiotas (Idioterne), dirigida por Lars Von Trier en 1998.

Los impostores (Matchstick Men), dirigida por Ridley Scott en 2003.

Los pájaros (The Birds), dirigida por Hitchcock en 1963.

Los Picapiedra (The Flintstones), dirigida por Brian Levant en 1994.

Louisiana Story, dirigida por Robert J.Flaherty en 1948.

Luces al atardecer (Laitakaupungin valot), dirigida por Aki Kaurismäki en 2006.

Luces de la ciudad (City Lights), dirigida por Charlie Chaplin en 1931.

Lucía y el sexo, dirigida por Julio Medem en 2001.

Luna nueva (His Girl Friday), dirigida por Howard Hawks en 1940.

M, el vampiro de Düsseldorf (M), dirigida por Fritz Lang en 1931.

Mala noche, dirigida por Gus Van Sant en 1985.

Maléna, dirigida por Giuseppe Tornatore en 2000.

Maridos y mujeres (Husbands and Wives), dirigida por Woody Allen en 1992.

Marnie, la ladrona (Marnie), dirigida por Alfred Hitchcock en 1964.

Match Point, dirigida por Woody Allen en 2005.

Matrix (The Matrix), dirigida por Andy y Larry Wachowski en 1999.

Matrix Reloaded (The Matrix Reloaded), dirigida por Andy y Larry Wachowski en 2003.

Melinda y Melinda (Melinda and Melinda), dirigida por Woody Allen en 2004.

Memento, dirigida por Christopher Nolan en 2000.

Mentiras arriesgadas (True Lies), dirigida por James Cameron en 1994.

Mi desconfiada esposa (Designing Woman), dirigida por Vincent Minelli en 1957.

Mi nombre es Harvey Milk (Milk), dirigida por Gus Van Sant en 2008.

Million Dollar Baby, dirigida por Clint Eastwood en 2004.

Nashville, dirigida por Robert Altman en 1975.

Nosferatu (Nosferatu, cine symphonie des grauens), dirigida por F.W.Murnau en 1922.

Notting Hill, dirigida por Roger Michell en 1999.

Nubes pasajeras (Kauas pilvet karkaavat), dirigida por Aki Kaurismäki en 1996.

Octubre (Oktyabr), dirigida por Sergei M.Eisenstein en 1927.

Ojos de serpiente (Snake Eyes), dirigida por Brian de Palma en 1998.

Pánico en la escena (Stage Fright), dirigida por Alfred Hitchcock en 1950.

Payback, dirigida por Brian Helgeland en 1999.

Pensamientos mortales (Mortal Thoughts), dirigida por Alan Rudolph en 1991.

Perdición (Double indemnity), dirigida por Billy Wilder en 1944.

Persiguiendo a Amy (Chasing Amy), dirigida por Kevin Smith en 1997.

Pickpocket, dirigida por Robert Bresson en 1959.

Pierrot el loco (Pierrot le Fou), dirigida por Jean-Luc Godard en 1965.

Psicosis (Psycho), dirigida por Alfred Hitchcock en 1960.

Pulp Fiction, dirigida por Quentin Tarantino en 1994.

Rashomon, dirigida por Akira Kurosawa en 1950.

Rebeca, dirigida por Alfred Hitchcock en 1940.

Rec, dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza en 2007.

Recuerda (Spellbound), dirigida por Alfred Hitchcock en 1945.

Reservoir Dogs, dirigida por Quentin Tarantino en 1992.

Rojo (Rouge), dirigida por Krzysztof Kieslowski en 1994.

Rompiendo las olas (Breaking the waves), dirigida por Lars Von Trier en 1996.

Sabotaje (Sabotage), dirigida por Alfred Hitchcock en 1936.

Sed de mal (Touch of Evil), dirigida por Orson Welles en 1958.

Ser o no ser (To Be or Not to Be), dirigida por Ernst Lubitsch en 1942.

Sherlock Jr., dirigida por Buster Keaton en 1924.

Smoking/No Smoking, dirigida por Alan Resnais en 1993.

Solo ante el peligro (High Noon), dirigida por Fred Zinnemann en 1952.

Sólo se vive una vez (Y ou only live once), dirigida por Fritz Lang en 1937.

Star Wars: The done Wars, dirigida por Dave Filoni en 2008.

Taxi Driver, dirigida por Martin Scorsese en 1976.

Te querré siempre (Viaggio in Italia), dirigida por Roberto Rossellini en 1954.

Terciopelo Azul (Blue Velvet), dirigida por David Lynch en 1986.

The girl at the cupola, dirigida por Oscar Eagle en 1912.

Tiempo real, dirigida por Fabricio Prada en 2002.

Time Code, dirigida por Mike Figgis en 2000.

Titanic, dirigida por James Cameron en 1997.

Todo lo demás (Anything Else), dirigida por Woody Allen en 2003.

Tootsie, dirigida por Sydney Pollack en 1982.

Toro salvaje (Raging Bull), dirigida por Martin Scorsese en 1980.

U-Boat (In Enemy Hands. U-Boat), dirigida por Tony Giglio en 2004.

última llamada (Phonebooth), dirigida por Joel Schumacher en 2003.

Un hombre sin pasado (Mies vailla menneisyytti), dirigida por Aki Kaurismäki en 2002.

Una historia de violencia (A History of Violence), dirigida por David Cronenberg en 2005.

Vértigo (Vertigo, 1958), dirigida por Alfred Hitchcock en 1958.

Vida de un bombero americano (The life of an american fireman), dirigida por Porter en 1903.

Vidas cruzadas (Shorts cuts), dirigida por Robert Altman en 1993.

Viridiana, dirigida por Luis Buñuel en 1961.

Series de televisión

24 horas (24 Hours), creada por Robert Cochran y Joel Surnow en 2001.

A dos metros bajo tierra (Six Feet Under), creada por Alan Ball entre 2001 y 2005.

Aquellos maravillosos años (The Wonder Years), creada por Neal Marlens y Carol Black en 1988.

Arriba y abajo (Upstairs, Downstairs), creada principalmente por el productor y guionista John Hawkesworth entre 1971 y 1975.

CSI Las Vegas (CSI• Crime Scene Investigation-Las Vegas), creada por Anthony E.Zuiker en 2000.

Los Soprano (The Sopranos), creada por David Chase entre 1999 y 2007.

Médium, creada por Glenn Gordon Caron en 2005.

Perdidos (Lost), creada por J.J.Abrams y Damon Lindelof, comenzó a emitirse en 2004.

Prison Break, creada por Paul Scheuring, comenzó a emitirse en 2005.

BIBLIOGRAFÍA

Amiel, V. (2005): Estética del montaje. Abada, Madrid.

Aristóteles (1998): Poética. Alianza, Madrid.

Arnheim, R. (1979): Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Alianza, Madrid.

Auerbach, E. (1968): Mimesis: the representation of representation of reality in Western Literature. Princeton University Press, Princeton.

Aumont, J. (1997): El ojo interminable. Cine y pintura. Paidós, Barcelona.

Aumont, J. y Marie, M. (1990): Análisis del film. Paidós, Barcelona.

Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (1996): Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós, Barcelona.

Bal, M. (1985): Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología. Cátedra, Madrid.

Balazs, B. (1978): El film: evolución y esencia de un arte nuevo. Gustavo Gil, Barcelona.

Balló, J. y Pérez, X. (1998): La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine. Anagrama, Barcelona.

Barroso García, J. (1988): Introducción a la realización televisiva. IORTV, Madrid.

Barth, J. (1981): "Tales within Tales within Tales", en The Friday book: Essay and other nonfiction. Putnam, Nueva York.

Barthes, R. (1970): S/Z. Seuil, París.

-(1972): "Introducción al análisis estructural de los relatos", en Análisis estructural del relato. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.

Bremond, C. (1964): "Le message narrative", en Communications 4, 4-32.

Bazin, A. (1973): Orson Welles. Fernando Torres, Valencia.

-(1999): ¿Qué es el cine?. Rialp, Madrid.

- Bellour, R. (1979): *L'analyse du film*. Albatros, París.
- Benveniste, E. (1966): *Problèmes de linguistique générale*, tomo 1. Gallimard, París.
- Booth, W. C. (1961): *The Rhetoric of Fiction*. University of Chicago Press, Chicago.
- Bordwell, D. (1996): *La narración en el cine de ficción*. Paidós, Barcelona.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995): *El arte cinematográfico*. Paidós, Barcelona.
- Bordwell, D.; Staiger, J. y Thompson, K. (1997): *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós, Barcelona.
- Branigan, E. (1992): *Narrative Comprehension and Film*. Routledge, Londres.
- Bremond, C. (1972): "La lógica de los posibles narrativos", en *Análisis estructural del relato*. Ediciones Buenos Aires, Madrid.
- Brooks y Warren (1969): "Understanding Fiction", en *El análisis literario*. Nova, Buenos Aires.
- Burch, N. (1979 y 1985): *Praxis del cine*. Fundamentos, Madrid.
- (1991): *El tragaluz del infinito*. Cátedra, Madrid.
- Canet, F. (2003): *Narración cinematográfica*. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.
- Carringer, R. (1987): *Cómo se hizo Ciudadano Kane*. Ultramar, Barcelona.
- Carroll, N. (2001): "On the narrative connection", en *New Perspectives on Narrative Perspective*. SUNY Press, Albany.
- Casetti, F. (1989): *El film y su espectador*. Cátedra, Madrid.
- Casetti, F. y Chio, F. (1991): *Cómo analizar un film*. Paidós, Barcelona.
- Castro de Paz, J. L. (1999): *Alfred Hitchcock, Vértigo/De entre los muertos*. Paidós, Barcelona.
- Chatman, S. (1990): *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus, Madrid.
- Chion, M. (1993): *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el*

- sonido. Paidós, Barcelona.
- (2006): Cómo se escribe un guión. Cátedra, Madrid.
- Comparato, D. (1988): El guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión. IORTV, Madrid.
- Culler, J. (1975): Structuralist Poetics. Routledge, Londres.
- Diamante, J. (1998): De la idea al film. Junta de Andalucía, Consejería de Cultura, Granada.
- Díez, E. (2003): La narrativa audiovisual: la escritura radiofónica y televisiva. Universidad Camilo José Cela, D. L, Madrid.
- (2006): Narrativa fílmica: escribir la pantalla, pensar la imagen. Fundamentos, Madrid.
- Eco, U. (1993): Lector in fabula. Lumen, Barcelona.
- Field, S. (1999): Cómo mejorar un guión. Plot, Barcelona.
- Foster, E. M. (1927): Aspects of the novel. Edward Arnold, Londres.
- García, J. (1993 y 1996): Narrativa audiovisual. Cátedra, Madrid.
- (1995): La imagen narrativa. Paraninfo, Madrid.
- Gaudreault, A. (1988): Du littéraire au filmique. Système du récit. Méridiens Klincksieck, París.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995): El relato cinematográfico: cine y narratología. Paidós, Barcelona.
- Genette, G. (1989): Figuras III. Lumen, Barcelona.
- (1998): Nuevo discurso del relato. Cátedra, Madrid.
- González, J. (2007): "Enunciación, punto de vista, sujeto", en Contracampo: ensayos sobre teoría e historia del cine. Cátedra, Madrid.
- Greimas, A. J. (1972): "Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico", en Análisis estructural del relato. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- Grieb, M. (2002): "Run Lara Run", en Screenplay: cinema/videogames/interfaces.

- Wallflower Press, Londres, Nueva York.
- Heredero, C. F. (2002): "Rompiendo las olas. La puesta en escena, la vida... Lars Von Trier". *Nosferatu*, n.º 39.
- (2004): "Wong Kar-wai: 2046 es la utopía del paraíso perdido", en *El Cultural* (25 de noviembre) [http://www.elcultural.es/Hist_print.asp?c=107761].
- Jost, F. (1983): "Narration (s): en decá et au-delá", en *Communications* n.º 38. Seuil, París.
- Katz, S. (2002): *Plano a plano. De la idea a la pantalla*. Plot, Madrid.
- Laffay, A. (1964): *Logique du cinéma*. Masson, París.
- Lee, N. (2005). "Elusive objects of desire", en *Film Comment* (Jul/Aug).
- Lewis, J. (1973): *El oficio del cineasta*. Barral, Barcelona.
- Liddell, R. (1947): *A treatise on the novel*. J.Cape, Londres.
- Llinás y Maqua (1976): *El cadáver del tiempo. El collage como transmisión narrativa/ideológica*. Fernando Torres, Valencia.
- Lotman, Y. (1979): *Estética y semiótica del cine*. Gustavo Gilj, Barcelona.
- Lubbock. P. (1962): *The craft of fiction*. Viking, Nueva York.
- Lukács, G. (1970): *Writer and critic and other essays*. Grosset & Dunlap, Nueva York.
- Lumet, S. (1999): *Así se hacen las películas*. Rialp, Madrid.
- Martin, M. (1996): *El lenguaje del cine*. Gedisa, Barcelona.
- Mascelli, J. (1998): *Los cinco principios básicos de la cinematografía. Manual del montador de cine*. Bosch Casa Editorial, Barcelona.
- McBride y Wilmington (1984): *John Ford*. Ediciones JC, Madrid.
- McKee, R. (2004): *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba, Barcelona.
- Mélétinski, E. (1971): "El estudio estructural y tipológico del cuento", en *Morfología del cuento*. Fundamentos, Madrid.

- Metz, C. (1968): *Essais sur la signification au cinéma*. Klincksieck, París.
- (1972): "La gran sintagmática del film narrativo", en *Análisis estructural del relato*. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- (1979): *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*. Gustavo Gilj, Barcelona.
- Mitry, J. (1978): *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI, Madrid.
- Nieto, J. (1996): *Música para la imagen. La influencia secreta*. Publicaciones y Ediciones SGAE, Madrid.
- Pérez, X. (1999): *El suspens cinematográfico*. Portic, Barcelona.
- Perry, M. (1979): "Literary Dynamics: How the order of a text create its meaning", en *Poetic today* 1.
- Pinel, V. (2004): *El montaje, el espacio y el tiempo del film*. Paidós, Barcelona.
- Prince, G. (1973): *A grammar of stories: an introduction*. Mouton, La Haya.
- Propp, V. (1971): *Morfología del cuento*. Fundamentos, Madrid.
- Prósper, J. (1991): *El punto de vista en la narrativa cinematográfica*. Fundación Universitaria San Pablo CEU, Valencia.
- Reisz, K. (1986): *Técnica del montaje cinematográfico*, Taurus, Madrid.
- Ricoeur, P. (1999): *Historia y narratividad*, Paidós, Barcelona.
- Rimmon-Kenan, S. (1983): *Narrative fiction: contemporary poetics*. Methuen, Londres.
- Romaguera y Alsina (ed.) (1993): *Textos y manifiestos del cine*. Cátedra, Madrid.
- Sáinz, M. (1999): *El productor audiovisual*. Síntesis, Madrid.
- Sánchez, R. (1970): *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. Pomaire, Barcelona.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001): *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel, Barcelona.
- Sangro P. (2000): *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Servicio de publicaciones de la UPSA, Salamanca.

- Seger, L. (1999) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp, Madrid.
- Siety, E. (2004): *El plano en el origen del cine*. Paidós, Barcelona.
- Souriau, E. (1953): *L'univers filmique*. Flammarion, París.
- Stam, R.; Burgoyne, R. y Flitterman-Lewis, S. (1999): *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Paidós, Barcelona.
- Sternberg, M. (1978): *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Johns Hopkins UP, Londres.
- Tarín, F. J. (2006): *Discursos de la ausencia: elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*. Ediciones de la Filmoteca, Valencia.
- Thompson, R. (2001): *Manual de montaje*. Plot, Madrid.
- Tobias, R. (1999): *El guión y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Todorov, T. (1972): "Las categorías del relato literario", en *Análisis estructural del relato*. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- (1977): *The poetics of prose*. Ithaca: Cornell University Press.
- Toledano y Verde (2007): *Cómo crear una serie de televisión*. T&B, Madrid.
- Truffaut, F. (1974 y 2000): *El cine según Hitchcock*. Alianza, Madrid.
- Vale E. (1996): *Técnicas del guión para cine y televisión*. Gedisa, Barcelona.
- Vanoye, F. (1996): *Guiones modelo y modelos de guión*. Paidós, Barcelona.
- Zunzunegui, S. (1992): *Pensar la imagen*. Cátedra, Madrid.
- (1996): *La mirada cercana*. Paidós, Barcelona.

Índice

PREFACIO	16
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN A LA NARRACIÓN	22
1.2. La tríada de Genette: historia, narración y relato	29
1.3. Los agentes del discurso: instancias que participan en la enunciación	30
1.3.1. Autor y lector real	31
1.3.3. Autor y lector implícito	32
1.4. Dos modos de narración: mimesis o diégesis	33
1.5. El grado de autoconciencia de un relato	36
1.5.1. La metalepsis narrativa	37
1.5.2. Un ejercicio de reflexividad: estructura especular	42
1.6. El universo diegético	45
1.7. A modo de cierre: un viaje por El ladrón de orquídeas	47
CAPÍTULO 2: CONTENIDOS DE LA HISTORIA: SUCESOS Y EXISTENTES	51
2.2. Sucesos: acciones y acontecimientos	53
2.2.1. Sucesos: núcleos y satélites	54
2.2.2. Peripetias: estructurales y de apoyo	56
2.2.3. Anagnórisis: reconocimiento	58
2.2.4. Cambio de fortuna: mejoramiento o empeoramiento	60
2.2.5. La intención es el origen de la acción y la consecuencia el resultado de la misma	68
2.2.6. Las dificultades generadoras de conflictos	71
2.3. Existentes: personajes y escenarios	75
2.3.1. La evolución de la noción de personaje	76
2.3.2. La construcción del personaje	79
2.3.3. La transformación del personaje	97
2.3.4. El personaje clásico y el personaje moderno	100

2.3.5. El escenario como existente	101
CAPÍTULO 3: LA ESTRUCTURA	108
3.2. Leyes que gobiernan la relación entre los sucesos: la temporalidad y la causalidad	113
3.2.1. Diferentes tipos de causalidades: personal e impersonal	116
3.3. La estructura en tres actos	117
3.3.1. Primer acto o planteamiento	118
3.3.2. Segundo acto o desarrollo	122
3.3.3. Tercer acto o desenlace	124
3.3.4. Número de actos y su duración	131
3.4. Diferentes tipos de estructura	133
3.4.1. Monograma	134
3.4.2. Multigrama	141
3.5. La temporalidad como criterio a la hora de estructurar el relato	156
3.5.1. Desviaciones temporales motivadas por la subjetividad del personaje	164
3.5.2. Perversiones temporales: la construcción de estructuras no lineales	167
CAPÍTULO 4: EL PUNTO DE VISTA Y LA VOZ NARRATIVA	175
4.2. El punto de vista: la perspectiva narrativa	178
4.2.1. Focalización y ocularización	181
4.2.2. Profundidad de la narración: objetividad y subjetividad	182
4.2.3. Alcance de la narración: limitado e ilimitado	183
4.3. La voz del narrador y su oyente el narratario	184
4.3.1. Nivel narrativo: extradiegético e intradiegético	185
4.3.2. Según la relación que tiene el narrador con la historia: homodiegético o heterodiegético	194
4.3.3. Cuatro tipos de narradores	196
4.3.4. La persona de la voz	201

