

ESTUDIOS DE NARRATIVA

Narrativas audiovisuales: el relato



Francisco García García y Mario Rajas
(Coordinadores)



icono14
editorial

Narrativas audiovisuales: el relato

Francisco García García y Mario Rajas
(Coordinadores)



Colección: Estudios de Narrativa

1. Narrativas audiovisuales: el relato

Coordinadores: Francisco García García y Mario Rajas

Primera edición: diciembre de 2011

© De los autores, 2011

© Icono14, 2011

C/ Salud 15, 5º Dcha. 28013 Madrid

ediciones@icono14.net

www.icono14.net

Editorial: Icono14 editorial

Editor: Francisco García García

Coordinador de colección Estudios de Narrativa: Mario Rajas

Coordinador técnico: Pablo César Alonso Colchón

Diseño de colección: Roberto Gamonal Arroyo

Maquetación: Aída de la Fuente, Paula Sansans, Chiara Hellquist y Mario Rajas

Fotografía de portada: Hernando Gómez Gómez

Dirección artística de fotografía de portada: Rebeca Manila

Impreso por Bubok Publishing S.L.

ISBN: 978-84-939077-3-0

Impresión bajo demanda

Impreso en España – *Printed in Spain*

Texto evaluado por el método de revisión por pares (Peer review)

Esta obra ha sido impresa por ICONO14 mediante el sistema de autopublicación de BUBOK PUBLISHING, S.L. para su distribución y puesta a disposición del público bajo el sello editorial BUBOK en la plataforma on-line de esta editorial.

BUBOK PUBLISHING, S.L. no se responsabiliza de los contenidos de esta OBRA, ni de su distribución fuera de su plataforma on-line.

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de la misma mediante alquiler o préstamo públicos.

Esta publicación ha sido realizada dentro del Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente “Aplicaciones educativas innovadoras universitarias de la web 2.0 en el ámbito de la interdisciplinariedad de la Narrativa Audiovisual con otras materias”, financiado por la Universidad Complutense de Madrid.

Índice

El relato: una aproximación interdisciplinar	9
Francisco García García y Mario Rajas	
1. Ética y narración audiovisual	13
Francisco García García (Universidad Complutense de Madrid)	
2. Análisis de la narrativa audiovisual desde nuevos presupuestos interpretativos de la psicología de la <i>Gestalt</i>	35
Tomás de Andrés Tripero (Universidad Complutense de Madrid)	
3. Narrativas transmediáticas en contextos artísticos y socioculturales	61
Rafael Gómez Alonso (Universidad Rey Juan Carlos)	
4. La narración con imágenes y las unidades discursivas	79
Pedro Javier Gómez Martínez (Universidad Complutense de Madrid)	
5. Ilusión audiovisual: transfiguración del concepto de realidad ante los discursos cinematográficos	105
Aurelio del Portillo (Universidad Rey Juan Carlos)	
6. Influencias bidireccionales entre realidad y ficción en la narrativa cinematográfica	139
Pedro Barbosa Alves (Universidad Complutense de Madrid)	
7. De lo lineal a lo simbólico a través de la interpretación simbólica	157
Begoña Gutiérrez San Miguel (Universidad de Salamanca)	

8. Avances conceptuales en la dimensión pragmática de la narrativa audiovisual en el contexto multimedia	177
Jesús Bermejo Berros (Universidad de Valladolid)	
María Teresa Soto Sanfiel (Universidad Autónoma de Barcelona)	
9. Propuestas de identidad narrativa: aciertos y límites	199
Gabriel Jiménez (Universidad Rey Juan Carlos)	
10. La narrativa de la microforma de ficción audiovisual	219
Virginia Guarinos (Universidad de Sevilla)	
11. Hibridación, televisión y memoria	243
Elena Galán (Universidad Carlos III de Madrid)	
José Carlos Rueda Laffond (Universidad Complutense de Madrid)	
12. Enunciación fílmica: algunas notas sobre el punto de vista de los narradores	267
Francisco Javier Gómez Tarín (Universidad Jaume I de Castellón)	
13. La perspectiva del personaje en el relato audiovisual	291
Josep Prósper Ribes (Universidad Politécnica de Valencia)	
14. Recursos expresivos para la construcción del personaje	311
Alfonso Cuadrado (Universidad Rey Juan Carlos)	
15. Movimiento y acción narrativa	325
Vicente Peña Timón (Universidad de Málaga)	
16. Una tipología del espacio	335
Giorgio de Marchis (Universidad Complutense de Madrid)	
17. Tiempo de la historia, tiempo del discurso	349
Mario Rajas (Universidad Rey Juan Carlos)	

El relato: una aproximación interdisciplinar

Francisco García García y Mario Rajas

Por lo tocante a la facultad narrativa...

Aristóteles

Contar historias es un fenómeno inherente al ser humano. No resulta sencillo encontrar un solo contexto histórico en el que los relatos, como manifestaciones culturales, artísticas o sociales, no hayan representado un papel fundamental en la vida del hombre.

Más allá de su función comunicativa o su relevancia como expresión estética, la narrativa ha configurado, en gran medida, nuestro propio pensamiento.

Los relatos son parte esencial de nuestra existencia. Los necesitamos para conocer, comprender, explicar, en última instancia, incluso, para intentar dar sentido, a las múltiples y cambiantes realidades humanas que, esquivas, inaprensibles, pretenden escapar inexorablemente al entendimiento.

En la actualidad, la creación y consumo de obras o productos narrativos, en sus múltiples materializaciones textuales, ha adquirido un papel especialmente preponderante en la construcción de distintas visiones del mundo y en la interacción comunicativa del sujeto con su entorno.

Así, lo narrativo no se circunscribe al ámbito cultural del entretenimiento, sino que se expande por las esferas políticas, económicas o sociales,

formando parte activa de la propia generación o construcción de significado de las mismas: la narrativa se convierte en laboratorio de la propia vida.

Desde el relato oral al hipermedia, pasando por el literario, el filmico, el televisivo o el radiofónico, el texto narrativo integra destacados espacios de reflexión, análisis y crítica, basados en las múltiples interrelaciones bidireccionales que se producen entre el relato y la realidad social y comunicativa del sujeto.

En este sentido, la Narrativa Audiovisual, como teoría general de los textos narrativos realizados con las sustancias expresivas de la imagen y el sonido, se convierte en un campo privilegiado de estudio para entender la trascendental función de los relatos —ficionales o no— en los complejos y permanentemente mutables contextos comunicativos contemporáneos.

Este libro propone una aproximación multidisciplinar —desde perspectivas epistemológicas, éticas, psicológicas, historiográficas, tecnológicas, culturales, didácticas o poéticas— a los textos narrativos audiovisuales: se trata de analizar su naturaleza, estructura, principios, componentes, características, lenguajes, códigos, instrumentos, procesos, métodos, modelos, procedimientos y funciones del relato como objeto material de estudio.

El objetivo principal de este planteamiento metodológico interdisciplinar no es otro que proporcionar al alumno, al investigador y al profesional de los medios audiovisuales, un ámbito transversal para reflexionar, para crear, para vivir la narrativa.

La fascinante heterogeneidad del proceso narrativo requiere un enfoque abierto y plural en consonancia con la facultad de hibridación, convergencia y transformación que ha experimentado el relato en los medios audiovisuales.

Ya se trate de una película, un programa de televisión, un cómic o un videojuego, la narratividad, la propiedad organizativa básica que define a los textos narrativos, creemos que debe abordarse desde enfoques significativamente diversos y complementarios. Así, por ejemplo, el estudio de la poética o construcción narrativa abarca materias tan dispares como la estética, la retórica, la pragmática, la creatividad o la semántica, todas ellas disciplinas con muchas facetas por explorar en relación a la narrativa.

Por otro lado, la narratividad implica necesariamente la cualidad de dinamismo, de progresión, como sucesión cambiante de enunciados de estado y acción, a partir de tres conceptos interrelacionados: el esquema —marco formal o estructura organizativa canónica—, el programa —cambios de estado— y el recorrido —estrategia relacional—.

Debido a ello, el relato, como sistema textual y como proceso, es el nexo de unión de las distintas propuestas científicas contenidas en este libro.

El texto narrativo se articula en dos niveles: la historia —lo narrado, el qué— y el discurso —el modo de narrarlo, el cómo—, es decir, el plano del contenido y el plano de la expresión. Dentro de cada plano se distingue entre forma y sustancia, tanto del contenido, como de la expresión. Así mismo, desde el punto de vista de la producción textual, se habla de enunciado, mientras que la enunciación corresponde al ámbito discursivo.

A partir de dicha división, este estudio pluridisciplinar del relato se estructura en cinco bloques fundamentales que articulan las distintas propuestas científicas.

En el primero, se establece un marco introductorio a la materia desde la ética, la didáctica, la psicología y los estudios culturales; a continuación, se exponen diversos aspectos de la teoría la ficción narrativa, que comprende desde la descripción de las unidades narrativas mínimas a acercamientos metodológicos desde la pragmática y la simbología; en tercer lugar, se analiza la naturaleza del texto narrativo, haciendo hincapié en la hibridación de formatos y en las nuevas modalidades de lectura e interpretación del relato audiovisual; en el siguiente bloque, se afronta uno de los temas fundamentales de la Narrativa Audiovisual: la enunciación, haciendo referencia a las instancias enunciativas y al fenómeno de la focalización y el punto de vista; por último, se estudian pormenorizadamente los cuatro componentes esenciales del relato como historia y discurso: el personaje, la acción, el espacio y el tiempo.

Estas aproximaciones al texto narrativo se caracterizan, además de por mostrar la enorme riqueza de propuestas metodológicas que admite el propio objeto de estudio, por poner de manifiesto la propiedad antitética más destacada de la Narrativa Audiovisual como disciplina académica: por un lado, el estudio de la norma o prescripción, como conjunto de

pautas y procedimientos sistematizados, como clasificación o descripción de propiedades o tendencias; por otro, la narrativa como ruptura, como violación de lo establecido, como catálogo flexible y abierto de experimentos e innovaciones creativas de todo tipo.

Al escribir un guion, dirigir actores o montar una película; a la hora de disfrutar de contenidos audiovisuales en los nuevos medios y soportes o de reflexionar sobre el papel preponderante que los relatos han adquirido en nuestras vidas, ese carácter dual de la narrativa se hace plenamente presente y no sólo articula la construcción mediática de información, educación o entretenimiento, sino que, además, configura nuestro propio sistema de principios, valores y creencias, nuestra forma de pensar el mundo y de conocernos en profundidad.

Esa es la verdadera y transgresora función que entraña la experiencia narrativa: llevarnos, por medio de los relatos, fuera de nosotros mismos para explorar e interactuar con otras realidades y volvernos a introducir en nuestros cuerpos, pero cambiados, siendo distintos.

Cualquier narrador que se precie debe esforzarse por dominar su oficio para hacer merecido uso de este fascinante poder que el espectador le otorga. La satisfacción de la obra bien hecha, de cuidar cada detalle para completar una comunicación plena en todos los sentidos, es la misión principal del contador de historias.

De este modo, las distintas metodologías de análisis del relato contenidas en este libro suponen el punto de partida de otros enfoques científicos y artísticos que comparten igualmente el objetivo, desde un punto de vista cuantitativo y cualitativo, de estudiar en profundidad el fenómeno narrativo y su aplicación práctica a la realización de obras audiovisuales.

Por ello, los variados capítulos que componen esta publicación son invitaciones manifiestas a explorar los múltiples caminos, apenas esbozados, por los que se extiende el aprendizaje de la construcción narrativa.

En ese planteamiento fundamental reside el fin didáctico último de este texto: que estudiar Narrativa Audiovisual sirva para alcanzar las competencias, habilidades y destrezas necesarias para crear nuevas obras, para realizar nuevos relatos que permitan al sujeto expresarse en toda su inabarcable y extraordinaria libertad.

Ética y narración audiovisual

Francisco García García

Resumen

La narración transmite a través de sus personajes, espacios, tiempos y acciones contenidos éticos que nos sitúan en el ámbito de los valores humanos. La estructura narrativa, por su naturaleza semionarrativa, es capaz de transmitir la vida real o imaginaria de tal forma que sea comprendida fácilmente, y los sujetos receptores trasladen su empatía con los personajes de la película a las relaciones con las personas de su entorno próximo o lejano. Tanto los autores como los receptores en la conversación audiovisual que tiene lugar dentro del texto, ponen en común la gran riqueza que cualquier obra narrativa ofrece, y que gracias a la similitud con la vida es valiosa para nuestras vidas. El relato se convierte en un espacio privilegiado para la representación de la ética y un laboratorio de experimentación e invención estética y narrativa, y por ende de aprendizaje. Los relatos históricos y ficcionales no sólo aluden a la vida con mayor o menor fidelidad; no sólo pueden convertirse en ejemplos, sino también pueden ser expresión de los compromisos sociales; no sólo son referencia de otras vidas, sino que también son parte de nuestra vida como experiencia vicaria, como aplicación y sobre todo como proyección de lo que podamos llegar a ser. Las relaciones pragmáticas

entre autores y lectores marcan también las obligaciones pragmáticas de los sujetos de la enunciación, de los enunciadorees y los enunciatarios.

Palabras clave: Narrativa — Ética — Contenidos — Valores — Medios de comunicación — Cine — Obligaciones pragmáticas — Verosimilitud — Verdad — Semejanza

Introducción

Los relatos versan sobre la vida, que puede ser vivida desde la perspectiva empática surgida entre los actores de la historia y los lectores y los autores de la misma. Estas relaciones se fundan desde la perspectiva de la ética narrativa en el tipo de obligaciones pragmáticas originadas según el tipo de naturaleza textual, tipos de autoría y tipos de recepción. Resumidamente se trata de que los autores para los relatos históricos e informativos se comprometen a decir la verdad y llevar a cabo la producción de significado de este tipo de textos, utilizando el discurso adecuado, mientras que el compromiso de los lectores consiste inicialmente en concederles la credibilidad. Para los textos de ficción los autores están obligados a generar y mantener la lógica del relato que se ha establecido para la construcción del texto, de esta forma los lectores establecen un pacto de lectura fundado en la verosimilitud. Es importante considerar que cada tipo de texto exige un tratamiento específico de la forma discursiva correspondiente.

Objetivo

- Investigar las relaciones entre ética y narrativa.

Metodología

La metodología utilizada es la epistemología. Se trata de utilizar un conjunto de estrategias de la inteligencia para indagar en el conocimiento de las cosas, que a su vez permita elaborar teorías que expliquen la naturaleza de las mismas.

1. Los relatos y la similitud con la vida

La verdad es el resplandor de la realidad, con estas palabras Heinrich Zimmer (1953) abre la expectativa del valor de los símbolos como constructores de universos que dirigen la mente hacia la verdad, pero no son la verdad. Sin embargo nos instauran en universos reconocidos por nosotros como propios, como medios de credibilidad de las experiencias nacidas tanto en los ritos como en la vida cotidiana, tanto en lo excelso como en lo vulgar, tanto en los relatos informativos como en los relatos de ficción. Lo que nos atrapa de los relatos, dice Jerome Brunner, es su similitud con la vida. Los relatos son el camino de la expresión de lo real, por una parte; mientras por otra, superan esa realidad mostrenca a través de la imaginación y de los proyectos, que no son sino estrategias creativas gracias a las cuales se ve por adelantado la posterior consecución del objetivo.

“Una verdad se demuestra en una narración” (Benjamin, 2008, p. 133). Con estas palabras Walter Benjamin está haciendo alusión claramente a la capacidad del relato no sólo para mostrar la realidad tal cual es sino, incluso, la competencia para definir la narración como una forma expresiva competente para demostrar la verdad, para argumentar a favor de la verdad. Y en la línea siguiente W. Benjamin apostilla que una narración desemboca en una sabiduría.

No basta con narrar lo sucedido, transmitir lo visto y oído, representarlo. La historia ha de ser entendida, comprendida, una historia no sólo puede ser representación de lo real, sino expresión de la imaginación; no sólo es información, sino conocimiento; no sólo ha de mostrar el signifi-

cado, sino también ha de orientar el sentido: *“La capacidad de transmitir lo escuchado y despertar en lo vivido el espíritu de la historia, lo narrable, ese simple don de ser a la vez lo objetivo e interesante, está ligada a la pura apertura del hombre interior”* (Benjamin, 2008, p. 139).

La narración en cuanto que es un texto, un discurso, nos desvela algo más de la realidad que la percepción simple de la misma; es por lo que Heidegger, decía bien, cuando decía que *“la palabra es la casa del ser”*. No sólo es que el ser se encarne en la palabra, tome espacio y tiempo en la palabra, si no que la palabra es el lugar en que el ser se encuentra a gusto. Esta hermosa metáfora pone a prueba la referencialidad misma de la palabra respecto al hecho o la cosa, y con frecuencia nos desvela algo que desconocíamos. De una forma clara lo dice Paul Ricoeur (1980, p. 30): la metáfora acude para llenar un vacío semántico. Por tanto la narración y sus recursos estilísticos ayudan a saber más de la realidad. Pero no sólo a saber más, sino a saber más profundamente, más fácilmente y mejor. Narrar alcanza tal valor de referencia, significación y sentido, que no sólo contempla el mundo, sino nuestra presencia en él. Al narrar nos narramos. Narrar es vivir, pero cómo podríamos vivir y relatarlos, de una manera explícita o implícita. El texto es el punto de encuentro, siempre vivo, siempre atento a que el caudal de su virtualidad se actualice en la lectura.

La particularidad del narrar de las imágenes es pretender despojarse del abrigo de la arbitrariedad de los símbolos, agarrándose al brazo de la imitabilidad que concede la imagen. Pero la analogía de la imagen se revuelve en el cuerpo del sentido del relato. Hans George Gadamer (1993, p. 204) nos advierte:

La imagen sólo cumple su referencia a lo representado en virtud de su propio contenido. Profundizando en ella se está al mismo tiempo en lo representado. La imagen remite a otra cosa, pero invitando a demorarse en ella. Pues lo que contribuye aquella valencia óptica no es el hecho de que no está realmente escindida de lo que representa, sino que participa de su ser (...). La imagen no se agota en la función de remitir a otra cosa, sino que participas de algún modo en el ser propio de lo que representa.

2. El narrador

Lo más maravilloso, ha dicho Walter Benjamin (2008, p. 136), en el narrador *“es que actúa como si pudiese narrar su vida entera, como si todo lo narrado sólo fuese un trozo de su vida entera (...). El narrador es el hombre que de buen grado dejaría consumirse el pabito de la vida en la suave llama de la narración”*. Se vive al narrarse, se crea al narrarse. La narración enciende la luz en que las cosas se muestran transparentes al desprenderse de la epifanía del relato.

El narrador además de tener información de los hechos, tiene también creencias sobre las cosas y sobre los propios hechos que tiene que referir, por tanto es difícil dilucidar qué es realmente lo que corresponde a lo puramente referencial y qué es lo que se debe a sus creencias.

La narración dispone de una estructura discursiva en cuanto que es representación por la que se hace presente lo ausente, anima las correspondencias entre la referencia y lo referenciado, y, en cuanto que es texto, se comporta como modelo de expresión del acontecer humano y facilita la comprensión del relato histórico por su condición semionarrativa. La misma estructura de la narrativa alude a su semejanza con lo real. Cuando la construcción narrativa es audiovisual, además de la semejanza con lo real, según el grado de iconicidad, manifiesta que se trata de esa referencia y no de otra, en cuanto que es índice; y se relaciona con lo cultural, en cuanto que es símbolo. En las narraciones ya sea su naturaleza histórica, informativa, mítica o ficcional, el modelo es el de la vida en su organización interna y cuyo sentido se entiende por el final. Así como una vida mira a la muerte, a partir de la cual toman sentido todas las cosas, así un relato se entiende según se cierre el final. La clausura del relato da sentido al desarrollo de la historia. En todo relato anida una constante causa final, en el sentido aristotélico, que no produce los acontecimientos, pero ordena e implica las relaciones que sostienen entre ellos. Este sentido de un final (*Kermode*) es el sentido del relato.

El decir compromete. El narrador dice o hace decir. El narrador no puede dejar de decir, aun cuando calle; el narrador aunque sea en contra

de su voluntad, no puede dejar de comprometerse; aunque bien es cierto que no de la misma forma, que no con la misma intensidad, que no con el mismo sentido. El decir en cualquier discurso, medio, género, formato o sustancia expresiva, compromete. Quien cuenta una historia, genera un mundo, y tiene obligaciones pragmáticas respecto a ese mundo que ha creado; quien genera una idea, relaciona unas cosas con otras, las asocia o disocia de la realidad, quien construye modelos de representación de mundos o de mensajes científicos, informativos, históricos, ficcionales, publicitarios o propagandísticos, está llevando a cabo un acto susceptible de ser considerado desde la perspectiva ética.

El mundo que yo construyo se rige por las reglas narrativas que yo le he dado. Su distancia o cercanía respecto a los modelos sociales, de una ética "natural" o "racional", de una ética de guerrilla, de una ética de náufragos o de una ética convencional, tienen que entenderse en ese espacio marcado, ese universo que exige un respeto a las reglas que el mismo se ha dado, y al mismo tiempo atender a esa fuerza inexorable de la rebeldía por las que las cosas cambien.

La acción, las características espaciales y temporales de la historia y el discurso, la construcción del personaje, el significado y el sentido del texto, se miden dentro de ese juego autogenerativo en el que el relato se inventa a sí mismo, como ha dicho Gadamer, el juego genera sus propias reglas, crece desde sí mismo.

El decir es un acto y al mismo tiempo los actos dicen. Y dicen inexorablemente. Y en ese decir cuentan lo real y lo inventado. Y con ello se exponen a decir verdad, a mentir o a imaginar. En los relatos históricos estamos obligados como en los informativos y documentales a decir la verdad. En los ficcionales, a imaginar y también a ser coherentes con la invención, con la ficción. El relato, entendido en su extensión máxima narrativa como la conjunción de la historia y el discurso, es la narración de los hechos que existieron, y de los hechos que no existieron, y de los hechos que se inventaron.

Y así se ha poblado el mundo de historias, todas necesarias, todas constructivas, si la mirada ética de la verdad, veracidad y verosimilitud, ha traspasado el cuerpo narrativo del relato.

Según A. Danto (1968), la propuesta de narrar la historia:

Surgía de la imposibilidad de describir totalmente cada acontecimiento histórico concreto, sus causas determinantes y sobre todo sus repercusiones en los acontecimientos futuros. Aun cuando fuese posible recoger todas las relaciones de un acontecimiento histórico del pasado con los precedentes y consecuentes, no seríamos capaces de prever su relación con los acontecimientos que ocurrirán más tarde. La historia es pasado, presente y futuro; es difícil describir en su totalidad los acontecimientos pasados y presentes; es imposible describir su nexo de unión con los acontecimientos futuros, aunque las repercusiones de un acontecimiento ya realizado puedan incidir mucho en los acontecimientos todavía no realizados.

La inmensidad de los hechos humanos en su cantidad, pluralidad, diversidad y grandeza, es tan inabarcable que sólo puede ser narrada para ser comprendida, al narrar es cuando somos capaces de transmitir la historia. La historia natural, como diría Walter Benjamin, la historia en todas sus dimensiones, necesita de la narración. La narración histórica es el acceso al pasado, es la proyección al futuro, es la delgada línea del presente, que sólo dura mientras transcurre, como diría San Agustín. La narración es la que hace que sea eterna la realidad. Imposible no recurrir al inicio del Evangelio de San Juan, “*en el principio existía ya el verbo...*”; imposible no continuar, “*el verbo era Dios*”; imposible no llegar hasta el final... “*y el verbo se hizo carne*”.

Pero no pensemos sólo en el relato histórico; carne, siguiendo la espléndida metáfora de San Juan, se hace también la ficción por la que se expande nuestra experiencia a campos y universos creados para ser más. Tony E. Adams, Profesor de Tampa, Universidad del Sur de Florida, considera que las narraciones vienen a ser como “*equipos para la vida*”, como herramientas para comprender, negociar y dar sentido a las situaciones que nos encontramos. En otras palabras, dice a continuación, si aprendemos a pensar, sentir e interactuar con la sociedad a través de narraciones, también aprendemos formas éticas de estar con otros sujetos: lo “correcto” y “adecuado”, formas que sirven de base para muchas de nuestras interacciones.

3. La historia

Greimas y Courtés (1982, p. 208) cuando hablan de la historia, en el sentido de la forma del contenido del relato, por una parte dicen que es un término ambiguo, pero a su vez muy rico, *“así se puede entender historia como un universo semántico —considerado como objeto de conocimiento— cuya inteligibilidad postulada a priori, se basa en una articulación diacrónica de sus elementos”*; por otra parte, indican que la historia responde a *“la descripción de acciones cuyo estatuto veredictorio no es fijo pueden ser declaradas pasadas y reales; imaginarias e incluso imprevisibles”*, o sea como un discurso de la historia, como un relato histórico; y por fin, organizada en formas o estructuras profundas, semionarrativas, y otras superficiales, o sea las distintas formas discursivas con que se cuenta una historia. Muchos relatos de ficción focalizan datos de la existencia humana, como los deseos, las ilusiones y fracasos, certezas y dudas, razón y pasión, alegría y tristeza, amor y odio que al tener una experiencia narrativa propia se tiene también una experiencia ética o moral.

Hay historias que han sido tratadas por varios enunciadores, fundándose en un sólo acontecimiento, del que tienen diferentes conocimientos y perspectivas, ya sea parcial o totalmente, como es el caso de los Evangelios y el Nuevo Testamento, en general, y la instauración de la Eucaristía, en particular. En estos casos se evalúan no sólo ya los hechos sino hasta las más pequeñas concomitancias o diferencias entre sí. Así el Papa Benedicto XVI en su libro *Jesús de Nazaret*, se fija en la coincidencia que tienen los evangelistas y San Pablo en el uso de la palabra “por” (que será derramada “por” vosotros), refiriéndose a la sangre que será derramada por vosotros. Dice Benedicto XVI (2011, p. 160):

La teología reciente ha destacado con razón la palabra “por”, común a los cuatro relatos; una palabra que puede ser considerada palabra clave no sólo de la Narración de la Última Cena, sino de la figura misma de Jesús. Su significado general se define como “pro-existencia”: no un ser para sí mismo, sino para los demás; y eso no sólo como una dimensión cualquiera de esta existencia, sino como aquello que constituye su aspecto más íntimo e integral. Su ser es, cuanto ser, un ser para.

Los exégetas, al fijarse en algo tan particular y del orden de la expresión, están definiendo la influencia que cualquier dato, por pequeño que sea, tiene para la comprensión e interpretación del relato. Pero su valor no sólo se centra en la coincidencia, en el hecho mismo de coincidir, sino también en el significado que cobra la palabra “por”, derramada por vosotros, o sea por vuestra causa, o sea para vosotros, para vuestro bien, cobrando un significado y sentido moral, teológico y filosófico. Su valor es trascendente ontológicamente considerado.

La historia reiterada reafirma su valor veredictorio y creíble. Así las representaciones, recreaciones o reconstrucciones históricas de las batallas, las liturgias, la vida cotidiana y celebraciones de los acontecimientos históricos alcanzan su credibilidad. Se evalúa entonces el grado de fidelidad de las acciones representadas dentro de los contextos sociohistóricos acontecidos. Se destaca entonces el grado normativo que preside dicha representación a lo largo del tiempo. Esto se hace especialmente importante en las representaciones y celebraciones históricas, culturales y religiosas, pudiéndose establecer según Pesch, citado por Benedicto XVI, la validez del relato en cuanto que es probada su procedencia histórica (la narración de San Marcos) y la “etiología cultural” en cuanto que es formulado el texto litúrgicamente (San Pablo, 1 Corintios 11). Se produce así una conexión entre lo litúrgico y el acontecimiento real. Benedicto XVI (2011, pp. 140-141) apostilla que ambas son compatibles, ya que, según la convicción del Apóstol, *“el texto es normativo precisamente porque reproduce exactamente el testamento del Señor (...) la formulación es normativa precisamente porque es verdadera y originaria”*.

No obstante cada representación se constituye en una nueva historia. Lo único que cambia, según los casos, es su fidelidad histórica, su carácter puramente histórico, teológico o cultural:

El mensaje neotestamentario no es sólo una idea; pertenece a su esencia precisamente el que se haya producido en la historia real de este mundo: la fe bíblica no relata historias como símbolos de verdades metafísicas, sino que se funda en la historia que ha sucedido en sobre la faz de esta tierra, refiriéndose a la Eucaristía (Benedicto XVI, 2011, p. 126).

La tradición basada, en este caso, en la liturgia de la Eucaristía, que fija una normativa de actuación, instalándose en un estado sociocultural, afina un mismo comportamiento a través del tiempo, fiel a su instauración originaria de un hecho acontecido. La coincidencia de esta representación, hasta en una palabra “por”, relatada por un autor, en este caso, por San Pablo, con el mismo hecho, que es narrado por otros autores en los mismos términos, incide en el grado de veracidad del acontecimiento.

La cuestión de la verdad, o al menos la comprensión de la verdad, es realmente una cuestión compleja, ya que no sólo se trata del valor ontológico probado en una definición referida a un objeto, sea este cualquier tipo de objeto material o formal. Michel Foucault (2010, p. 35), dice en su libro *El orden del discurso*, que cualquier proposición debe inscribirse en un horizonte teórico, y esto igualmente cabe decir respecto a contenidos morales o sociales, o sea respecto a cualquier proposición; para poder ser “entendida”, pues, debe inscribirse en el horizonte que le corresponde. Dice así:

Es más, para poder pertenecer a una disciplina, una proposición debe inscribirse en cierto tipo de horizonte teórico. (...) En el interior de sus límites cada disciplina reconoce proposiciones verdaderas o falsas; pero empuja hacia el otro lado de sus márgenes toda una teratología del saber. El exterior de una ciencia está más y menos poblado de lo que se cree: naturalmente la experiencia inmediata, los temas imaginarios que llevan y acompañan sin cesar las creencias, sin cesar...

Para que una historia sea entendida en su plenitud debe inscribirse discursivamente, como dicen Benedicto XVI y Michel Foucault, en sus horizontes socioculturales y teóricos. Sin cesar... hay relatos que son dichos reiteradamente en diversos momentos y por varios autores, siendo coincidentes. Estos relatos tienen un pacto con el hecho histórico y con su inscripción en sus correspondientes horizontes socioculturales, teóricos y temporales, que, ofreciéndose a constantes nuevas lecturas, han de conservar. Se establece un vínculo entre la tradición, la veracidad y la novedad interpretativa.

Walter Benjamin, ligando la ética a la sabiduría y ésta a la narrativa, llega a decir que *“la narración es un purgante moral”* (2008, p. 135) y que *“el narrador es la figura en la que el justo se encuentra consigo mismo”* (Benjamin, 2008, p. 96). Jean Michelet en su obra *Le Pleuple* comenta que los relatos hablan de la historia, ya sea como crónica, o sea tomando como referencia de ese contar un hecho, acción, suceso o acontecimiento de la historia misma; ya sea como historia, lo que hace que el narrar se inscriba en el recurso del tiempo, integrándose en el discurso de la humanidad a través de sus sucesos históricos, o ya sea como ficción, que es una forma de penetrar más profundamente en el sentido de la vida. La narración es un hecho social, construido por los hombres y para los hombres. Así, la narración, como sugiere Pablo Oyarzun (2008, p. 8), refiriéndose a Walter Benjamin, es una *“praxis social a la que va asociado un talante, y lo que interesa a Benjamin es menos su calidad estética que sus enlaces éticos”*, aunque ciertamente lo estético no sea baladí, y en cierta medida, la estética también contribuye a la ética.

4. La obra bien hecha es también un determinante ético

La obra bien hecha sobrepasa lo que se espera de un desarrollo cotidiano, o de una obra bien acabada. Esperamos lo mejor de cada cosa que hacemos los humanos.

Pedimos la excelencia, que sea creativa e innovadora, orientada al uso y al bien de aquellas personas a las que va dirigida que sea coherente, bien elaborada, con alto grado de aplicabilidad y transferibilidad, que sea estética y por fin orientada a un buen fin.

La creación de una historia exige cualidades y competencias específicas, y los autores que se entregan a la construcción de un buen relato están urgidos a explotar esas cualidades y a poner en juego las competencias en las operaciones de la mente y del cuerpo del autor.

El filósofo francés André Comte-Sponville indaga en operaciones del pensamiento humano, como la memoria, que por su valor estructurante

—modo de organizar temporalmente los relatos— es importante para la creación narrativa, sobre todo cuando se liga con los valores humanos. Hay una forma de ética en los relatos que alude a la fortaleza expresiva en cuanto que ésta garantiza un modelo estable, aunque flexible, de representación. Cuando escuchamos las palabras del filósofo Comte-Sponville, nos damos cuenta de que la memoria es mucho más que el recuerdo, creemos entender que es la fidelidad a lo que sucedió, que es la intención de evocar los acontecimientos de nuevo, que es la base de datos donde el argumento del relato defiende la calidad de esa memoria que se materializa en discurso, por el que se ordena el contar, o se repite o se dilata o contraen los acontecimientos por efecto del discurso, pero, sobre todo, se relacionan unos elementos con otros, la memoria asocia desde cualquier momento del relato los hechos narrativos, y pone el sello de la distinción entre lo histórico y ficcional, entre los actos virtuales y los acontecidos. Cualquiera de estas operaciones particulares de la memoria puede arruinar el carácter ético del relato, faltar a la fidelidad, si no cuida la salud de la memoria, si distorsiona los lazos de relación entre los hechos, los contextos y los actores. En todo caso, la memoria es el testimonio: quien cuida su memoria, no puede mentir, si es fiel a ella.

El espíritu es mortal en el corazón de los hombres, pero está vivo gracias al recuerdo que éste guarda de él. El espíritu es memoria, quizá sea sólo eso. Pensar es recordar, es recordar los pensamientos; querer es recordar lo que se quiere. Lo cual no quiere decir que sólo se pueda pensar lo mismo, ni querer sólo lo que se ha querido. ¿Pero cómo sería posible una invención sin memoria? Del mismo modo que el cuerpo es el presente del presente, el espíritu es el presente del pasado, en el doble sentido de la palabra presente: lo que el pasado nos lega y lo que permanece en nosotros. Es lo que San Agustín llamaba “el presente del pasado”. El espíritu comienza ahí. El espíritu preocupado, el espíritu fiel (Comte-Sponville, 1998, p. 30).

La representación narrativa de la realidad no puede prescindir del futuro, pero para escribir el futuro hay que archivarlo previamente en la memoria, su liberación, espléndida paradoja, nos arroja la extensión del relato más allá de la estrecha rivera por donde el tiempo encauza el

río de la vida. Dice el filósofo, *“la preocupación, que es la memoria del futuro, no nos olvida. Es su naturaleza, o más bien es la nuestra”* (Comte-Sponville, 1998, p. 30). La ficción se nutre de las experiencias pasadas, de la dinámica envolvente del presente, al límite una línea, que si se dice, desaparece, como mínimo espacio liminar, que la cruzamos como puente inefable sin ser notado. Pero el futuro está por escribir, y no es solo preocupación, como dice Sponville, es también esperanza, previsión e imprevisión, es estar en la lanzadera del tiempo con el deseo, la ambición, la esperanza, la incertidumbre y la imaginación de lo que ya sabemos que es tejido, aunque no sabemos todavía su dibujo. Y si aboliéramos el tiempo, frente a la memoria, el olvido. Tal vez sea necesario para que los anclajes más fuertes del haber sido aflojen las correas de la sujeción material al pasado, es decir, no olvidar, seleccionar. Para poder vivir a veces es necesario olvidar, pero para saber vivir es necesario recordar: *“Epicuro llegó a una sabia conclusión: en la tempestad del tiempo, existe el puerto profundo de la memoria... pero el olvido es un puerto aún más seguro”* (Comte-Sponville, 1998, p. 30).

Damos por supuesto que una obra narrativa es un espacio rico para la representación de los valores humanos, y que estos se materializan en las acciones, palabras, sentimientos, pensamientos, relaciones interpersonales, grupales y sociales de los personajes que lo pueblan, pero también es cierto que pueden convertirse en todo lo contrario. Por eso es preciso abordar qué son los valores, y cómo pueden representarse narrativamente.

La virtud de un ser es lo que le confiere su valor, o dicho de otro modo, su propia excelencia (...). La virtud de un hombre es aquello que le hace humano, o mejor dicho, es la potencia específica que él tiene de afirmar su propia excelencia, es decir —en el sentido normativo del término—, su humanidad. Humano, nunca demasiado humano... La virtud es una forma de ser, explicaba Aristóteles, pero adquirida y duradera: es lo que nosotros somos —por tanto, lo que podemos hacer—, porque hemos llegado a serlo. ¿Pero hubiéramos llegado a serlo sin los otros hombres? (Comte-Sponville, 1998, p. 14).

5. Los temas. Los contenidos. El cuerpo material de la ética narrativa

Las narraciones han representado, representan y, sobre todo, seguirán representado contenidos éticos.

Ya sea en la Biblia; ya en la pintura de Diego Velázquez, de El Greco, de Francisco de Goya, de Miguel Ángel o Leonardo; ya en las obras literarias de Miguel de Cervantes, Lope de Vega, Gabriel García Márquez, Homero, William Shakespeare, Virgilio, Franz Kafka, Honoré de Balzac, Antoine de Saint Exupéry, Ken Follett, Dante Alighieri, Bertolt Brecht, Federico García Lorca; ya en los mosaicos normandos y en los frescos del Ghioto, ya en las manifestaciones religiosas, ya en los programas informativos, ya en la obra cinematográfica de los más diversos directores, países, géneros o movimientos, en películas como *Ladrón de bicicletas*, *El dilema*, *Competencia desleal*, *La Tía Tula*, *El ángel exterminador*, *Casablanca*, *El golpe*, *El gatopardo*, *2001: una odisea del espacio*, *Doce hombres sin piedad*, *Alejandro Magno*, *Gran Torino*, *La muerte tenía un precio...* la presencia de contenidos morales y éticos es ineludible, y lo es porque la ética forma parte del hecho humano, de la propia condición de ser hombre con sus derechos y sus obligaciones sociales, y lo es también, porque muchos de los autores de los relatos en general y en particular de los medios audiovisuales, al considerarlos como estructuras organizativas parecidas a las formas en que se produce la vida y experiencia humana, los consideran valiosos ya como medio de transmisión de valores humanos, ya como auténticas formas de expresión del compromiso del autor con la sociedad.

Valores como la amistad, la generosidad, el amor, la solidaridad, el trabajo, el compromiso social, la libertad, la justicia social, la defensa de los derechos humanos... están presentes en la mayor parte de los contenidos de las obras de arte, literarias, audiovisuales, multimedia y digitales.

Cualquier obra cinematográfica o narrativa en general sería realmente interesante para nuestro propósito, pero haremos una pequeña reflexión, a modo de ejemplo, sobre la película de Abbas Kiarostami, *¿Dónde está la*

casa de mi amigo? (Khane-ye doust kodjast?, 1987) con música original de Amile Alla Hessine, porque es una hermosa lección de la amistad, de la justicia, de la perseverancia y de la empatía solidaria.

El niño Mohammed Reza Nematzadeh (Ahmad Ahmadpur), alumno de una escuela rural del norte de Irán, es advertido por su profesor (Khedda Barech Defai) de que, al no traer hechos en su cuaderno los deberes del día anterior, será expulsado si no los entrega correctamente al día siguiente. Su compañero de pupitre, Ahmad (Babak Ahmadpur), se lleva su cuaderno equivocadamente. Al darse cuenta de que su amigo no podrá hacer los deberes si no le lleva el cuaderno y que, por tanto, será expulsado, como ya había indicado el profesor, Ahmad emprende un viaje con muchos contratiempos para encontrar la casa de su amigo, que está en una aldea vecina. Como no lo logra encontrar, decide hacerle los deberes a su amigo. A la mañana siguiente le devuelve el cuaderno a su amigo Mohammed Reza Nematzadeh con los deberes hechos, los presenta al profesor recibiendo la alabanza de éste y evitando así su expulsión.

El sentido de la responsabilidad de Ahmad, la lucha por hacer las cosas bien, las pequeñas rebeldías que debe asumir para buscar a su amigo, el sacrificio de hacer él mismo los ejercicios de Mohammed Reza Nematzadeh, la persistencia, la lucha, la conciencia, el no cesar en el empeño, el ponerse en la posición del otro, el temor de que no sirva, de que sea reconocida su letra, la tensión en su hermosa mirada, el nombre del amigo en su boca, la empatía con él... son valores que aparecen en el film, pero, también los antivalores están presentes como las relaciones de los niños con los adultos, la incomprensión o el tipo de educación.

Como ya hemos dicho, el contenido de la obra es moral, pero la forma en que se desarrolla y, sobre todo como se ha trabajado la película, su construcción misma es también, al menos, una metáfora ética. Para Jonathan Rosenbaum (2003, p. 10), *¿Dónde está la casa de mi amigo?* es un film sobre la dificultad de ser ético. Este tema es resuelto de modo irónico por el director cuando, en la última escena de la película, el profesor le dice a Mohammed *"buen chico"* por tener los deberes hechos, sin saber nada del problema que tantas vicisitudes le ha conllevado a Ahmad, que es en realidad el que ha sido *"buen chico"*.

Para el profesor el buen comportamiento se basa en cumplir con las obligaciones y no en la ética altruista que demuestra Ahmad, que no se ve recompensada, pues seguramente el maestro se hubiera enfadado si conociera la verdad.

El filósofo francés Jean-Luc Nancy (2008, p. 80) lo expresa de manera más poética con las siguientes palabras:

La mano de él recorre el cuaderno con los deberes que el niño ha hecho para su amigo; una flor seca aparece entre dos páginas; el maestro lo marca dándole el visto bueno y cierra el cuaderno: éste se ha convertido en el nuevo lugar de la amistad, al tiempo que de la ilusión del maestro y de una cierta verdad sobre la educación. Y ese lugar es aquél en el que se inscribe el movimiento de la escritura, de esa escritura que el maestro confunde con otra, pero que también es la grabación cinematográfica de los trayectos incesantes y jadeantes para restituir ese cuaderno que ha ocupado toda la película.

En los relatos se da cita la vida, y como en la vida, las más diversas situaciones; como en la vida, la virtud y el vicio, el amor y el odio.

Pero un relato es un escaparate de la naturaleza humana y un campo de pruebas en que esperamos ver sancionado el mal, enarbolado el bien. El mal no puede triunfar, porque aunque triunfara solo sería aparente, ya que la causa final del relato es enseñar a vivir.

Extraer enseñanzas, de tal forma que el triunfo del mal es solo simulacro, espejo y sombra, mientras que el bien es evidencia del ser. Como decía Aristóteles, el bien es una disposición.

6. Las conversaciones entre enunciadores y enunciatarios en relación al texto: las obligaciones pragmáticas

Antes de hablar de las obligaciones pragmáticas de enunciadores y enunciatarios, abordemos los derechos pragmáticos de autores y lectores.

Los autores tienen derecho a construir mundos y a modificar los existentes. Los autores tienen derecho a producir sentido, restringiendo, orientado, evaluando, el acto de leer. Tiene derecho y tal vez obligación de volver a leer su texto, a explicar su texto, a descontextualizar, y, sin ser notado, extender una rejilla de significado para cuando llegue el tiempo de leer.

Más allá del presente, más allá del pasado, más allá del futuro, todo relato es una actualización de las posibilidades y virtualidades que esconde, genera u ofrece, bajo matizado esplendor, en su autopoiesis. Cada vez que de las infinitas posibilidades de actualización se formaliza una, que toma cuerpo una, hay un ejercicio del autor que ha trabajado esas posibilidades, pero que al final se decanta por una, y no termina de borrar la huella de las otras. Pero lo que se dice del autor, hay que decirlo del lector, como nos recuerda el ser. Así tanto la producción de sentido de cualquier obra, como el acto de leer, son ejercicios de libertad. Visto así, tanto el autor como el lector realizan un acto de libertad en busca de sentido, y es de libertad porque el texto para el lector es un campo de elecciones, si bien es cierto orientadas por la acción del autor, estableciendo así un nexo de interacciones potenciales; y el texto para el escritor es el campo que propone para el lector una vez realizadas las elecciones efectivas para la trama del texto, para el tejido donde debe encontrar el significado y el sentido el lector, en sus múltiples versiones, es decir, un *"lector in fabula"*, dixit Eco.

Hay, dicen, posibilidades destinadas a realizarse, es decir que es imposible que no se realicen; y posibilidades destinadas a no realizarse, es decir que es imposible que se realicen. Es evidente que ni unas ni otras son posibilidades, puesto que, como hemos visto, lo propio de la posibilidad es que no implica nada que haga imposible su realización o su no realización. Lo propio de la posibilidad es que deja abierto el camino tanto a una como a otra cosa, mientras que cuando uno de estos caminos está cerrado, no existe posibilidad, sino determinación necesaria (Abbagnano, 1959, p. 25).

Pero las líneas de posibilidad de realización en la producción y lectura de los relatos son interminables, y se alejan y se acercan de lo que

según Nicola Abbagnano, podríamos considerar como la determinación necesaria. Esta articulación de las relaciones pragmáticas entre el actor y el lector, entre las posibilidades lectoras y autoriales, son un acto permanente de creación y de lectura en un juego culturalmente humano que desanclado incita a la creatividad de las elecciones múltiples. Ponerse en situación creativa es una invocación a la ética electiva.

El intercambio y la comunicación son figuras positivas que juegan en el interior de sistemas complejos de restricción; y sin duda, no podrían funcionar independientemente de estos (Foucault, 2010, p. 40). Uno de esos sistemas es el rito. En el relato se fija quiénes son los sujetos, las formas de la enunciación, las formas del discurso, la forma en que se describe, se efectúan los diálogos, la interrogación, los gestos, el conjunto de signos y las propias circunstancias de recepción. La forma en que esto se lleve a cabo afecta en mayor o menor medida a la eficacia del discurso.

La enunciación de los discursos narrativos ha entrado en crisis, y no sabemos si ya está en camino de la superación de esa crisis. Esto se puede predicar de todo el sistema narrativo, pero muy especialmente en los relatos audiovisuales, y todavía más pertinente, en los relatos cinematográficos.

Los constructores de los relatos, es decir, el autor y el lector, ya sean estos individuales o colectivos, están en el centro de la cuestión.

Los receptores, en cuanto que son públicos objetivos, o sea, aquellos a los que de una forma más directa van dirigidos los discursos, son señalados por el dedo, y esto en un aspecto clave fundamental: se tiene la sospecha, sin duda bien formada, de que se adaptan a las capacidades, actitudes, expectativas y exigencias específicas de los sujetos de la enunciación.

Discutida la autonomía del relato en sí, se discute la autonomía de recepción también, bien es cierto que no necesariamente forzados a ningún tipo de limitación excluyente, normalmente. Existe, en cambio el peligro de que los detentadores de los medios intenten ganarse a los espectadores, adulándoles, dándoles lo que ellos creen que le gusta a las audiencias. Así dicho cuánta pérdida de valor, cuánta pérdida.

Otra de las obligaciones y cómo no, derecho de los autores y los lectores, sea quizá el aprendizaje, el saber ser autor, el saber ser lector. Dos grandes expectativas, por un lado aprender la autonomía y el sentido crítico de la lectura de los textos, por otro, cómo aprendemos las habilidades y competencias lectoras, aprendiendo de nuestros modelos culturales y de nuestras creencias.

Wittgenstein, lo ha dicho claramente, lo que creemos depende de lo que aprendemos (1995, p. 37) y Paul Ricoeur (1980) aprendemos de nuestros modelos de cultura: *“De la misma manera que, al escribir, aprendemos un determinado modelo de letras que luego cambiamos, aprendemos en primer lugar que las cosas permanecen, como una norma que después se somete a variaciones”* (Wittgenstein, 1995, p. 62).

Seyla Benhabib no se aparta de esta línea explicativa, sino que tiene el valor de situarlas en una situación tan actual como problemática, y lo explica en los siguientes términos:

Nacemos en redes de interlocución o en redes narrativas, desde relatos familiares y de género hasta relatos lingüísticos y los grandes relatos de la identidad colectiva. Somos conscientes de quiénes somos aprendiendo a ser socios conversacionales en estos relatos. Aunque no escogemos estas redes en cuyas tramas nos vemos inicialmente atrapados, ni seleccionamos a aquellos con quienes deseamos conversar, nuestra agencia consiste en la capacidad para tejer, a partir de aquellos relatos, nuestras historias individuales de vida. (...) Así como una vez que se han aprendido las reglas gramaticales de un idioma éstas no agotan nuestra capacidad para construir un número infinito de oraciones bien armadas en ese idioma, la socialización y la aculturación tampoco determinan la vida de una persona, o capacidad para iniciar nuevas acciones y nuevos enunciados en la conversación.

Así pues, tenemos un mismo patio de vecinos pero con muchas distintas alternativas.

Sin embargo algunas obligaciones se han presentado como absolutamente normativas.

Hay una obligación de respeto entre todos los actores de la comunicación, entre los autores y lectores de la obra narrativa atendiendo al tipo

de texto, al tipo de género, al tipo de público, a la finalidad misma de la comunicación.

Quien escribe relatos históricos y relatos informativos está obligado a decir la verdad, pero no sólo a decir la verdad, sino a contrastar sus fuentes, a llevar a efecto la operación de verificación de lo que dice, es decir, a comprobar si una cosa es verdadera. Pero no pretendemos, por el proceso de verificación, definir si una cosa es verdadera o no, sino si lo que se dice de una cosa es verdadera, o sea, se trata de la propiedad de verdad asignada a un enunciado. Esto trae como consecuencia que no sólo tenemos que contrastar las fuentes, si esto sucedió y si sucedió así, sino que hay que utilizar el discurso adecuado para que el enunciado diga la verdad respecto a la cosa.

Este tema de verificación de verdad de los enunciados ha sido tratado por muchos estudiosos, desde los miembros del Círculo de Praga, a Schiller, John Dewey y su propuesta de los modos de garantizar la verdad, y un largo etcétera, del que destacaríamos a William James: *“las verdaderas ideas son las que podemos asimilar, validar, corroborar y verificar”*.

Quien inventa, imagina, construye ficción, narrativa ficcional, tiene también una responsabilidad importante, los relatos ficcionales deben responder a la lógica del relato, se ha de ser fiel a esa lógica, hay que hacerlos creíbles, y hay que generar ámbitos creativos de producción mental. Las narraciones ficcionales representan el mundo, lo que fue, o pudo haber sido, sin obligaciones de atenerse a la atadura de lo real, sino produciendo universos de lo real que están escondidos para la lógica de la realidad monstrenca, pero que no lo están para los imaginarios, a cuyos espacios ambivalentes, sólo se accede por la ficción. Como ya hemos dicho amplía lo real.

Los receptores de los relatos históricos o informativos están obligados pragmáticamente a conceder credibilidad a lo escuchado cuando su contenido responde a los protocolos históricos de producción o a las rutinas y a los protocolos informativos. Pero cae sobre la responsabilidad pragmática, igualmente, la obligación de los lectores de adquirir la formación crítica suficiente no sólo para captar la información, sino también para dilucidar el grado de veracidad que posee.

Los lectores de ficción han de integrarse en el texto, en cierta medida, alcanzar grados de inmersión lectora y sobre todo, deben seguir la lectura atendiendo a las lógicas del relato, propuestas implícita o explícitamente por el autor para alcanzar así el grado de verosimilitud pretendido por el creador del relato.

7. Conclusión

Hay una ética general que ha de aplicarse a todo lo humano, hay un código deontológico que afecta a los profesionales, sobre todo, pero lo que a nosotros más nos interesa es que hay una ética del relato, de la narración que exige obligaciones pragmáticas entre autores y lectores, que promueve creatividad y requiere normatividad en sus actuaciones, es decir, cada tipo de texto exige básicamente unas obligaciones pragmáticas: decir la verdad, conceder credibilidad; ser fiel a las lógicas del relato y compartir verosimilitud; según se trate de relatos históricos o ficcionales, respectivamente.

Hay una ética de los contenidos, de la inclusión de valores morales en los relatos de todo tipo, pero muy especialmente ficcionales.

Hay una obligación ética de la obra bien hecha. Producción de relatos bien contruidos, originales y orientados a la adquisición de sentido.

La palabra compromete, el decir compromete. El valor de compromiso de los textos es un instrumento positivo para cambiar la humanidad.

El propio relato es un campo de operaciones tanto creativas como de experimentación ética.

Bibliografía

- Abbagnano, N.** (1959). *Filosofía de lo posible*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Compte-Sponville, A.** (1998). *Pequeño tratado de las Grandes Virtudes*. Madrid: Ensayo y Pensamiento.
- Danto, A.** (1968). *Analytical Philosophy of History*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Foucault, M.** (1973). *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets
- Gadamer, H. G.** (1993). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Greimas, A.J. y Courtes, J.** (1982). *Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Nancy, J-L.** (2008). *La evidencia del filme. El cine de Abbas Kiarostami*. Madrid: Errata Naturae.
- Ratzinger, J.** (Benedicto XVI). (2011). *Jesús de Nazaret. Desde la entrada en Jerusalén hasta la Resurrección*. Madrid: Editorial Encuentro.
- Ricoeur, P.** (1980). *La metáfora viva*. Madrid: Ediciones Europea.
- Rosenbaud, J.** (2003). *Abbas Kiarostami. Champaign*. Illinois: The University of Illinois Press.
- Wittgenstein, L.** (1991). *Sobre la certeza*. Barcelona: Gedisa.
- Zimmer, H.** (1953). *Philosophies of India*. New Jersey: Princeton University Press

Análisis de la narrativa audiovisual desde nuevos presupuestos interpretativos de la Psicología de la *Gestalt*

Tomás de Andrés Tripero

1. La narrativa audiovisual desde el punto de vista del diálogo psicológico con el espectador

Toda narrativa audiovisual, en cuanto que elemento esencial de un proceso de comunicación, forma parte de un diálogo entre el emisor y el receptor.

Pero un factor esencial de esa narrativa es el montaje y en el diálogo propio de la narrativa audiovisual hay, en realidad, dos montajes, el de sus responsables y el que se realiza, a partir de su percepción psicológica, en la propia mente del espectador. Una mente condicionada por su propia historia evolutiva.

De hecho, en cada una de nuestras "edades", como en las de *Lulú*, hemos visto, al ver una película, una película diferente. Un niño, a nuestro lado en el cine, no está viendo la misma película que nosotros.

No estamos viendo la misma película que vimos cuando eramos niños. Y nuestro amigo o compañera, a nuestro lado, tampoco.

Y eso es así porque incluso, esa misma película, junto con otras, contribuyó a configurar de alguna manera diferente nuestro mundo emocional cuando la vimos por primera vez.

Nuestras identificaciones con los personajes, la solución de nuestros temores, la fascinación que nos produjo la contemplación de algunas escenas, la significación erótica de algunos detalles que no nos pasaron desapercibidos o la ilusión de un futuro entreabierto por esas imágenes, condicionarían a partir de entonces muchos de nuestros procesos básicos psicológicos, contribuyendo de una manera sutil a ser el espectador que hoy vuelve a ver aquel film.

2. El papel de la narrativa audiovisual en la configuración sentimental del espectador bajo la óptica de la Psicología de la Gestalt

2.1. Narrativa audiovisual y el montaje psicológico emocional de la mente

Uno de los objetivos primordiales de la narrativa audiovisual es conseguir influir emocionalmente en la mente de los espectadores.

De la fuerza del impacto emocional dependerá el éxito o fracaso de un documento audiovisual.

Cada espectador, sin embargo, hace lo que podríamos denominar su “propio montaje cinematográfico” y sus experiencias emocionales, evolutivamente configuradas desde su infancia, serán, como hemos visto, su referente.

Esa influencia, si se consigue, no es inocente, inocua, intrascendental, sino que va a jugar un importante papel en la propia estructura mental del sujeto espectador.

Y es en este punto en donde la narrativa audiovisual, o fílmica, y la configuración psicológica de la mente guardan una mutua y estrecha relación.

Se produjo un gran avance cuando la psicología comenzó a formularse preguntas sobre la naturaleza del sentir y de las emociones.

La psicología ha venido mostrando cómo éstas resultaban, en gran medida, de las influencias que el ambiente, en este caso la imagen multimedia, ejercía sobre la conciencia, el pensamiento, el recuerdo o las perspectivas vitales del sujeto.

2.2. Características del proceso mental de montaje del espectador

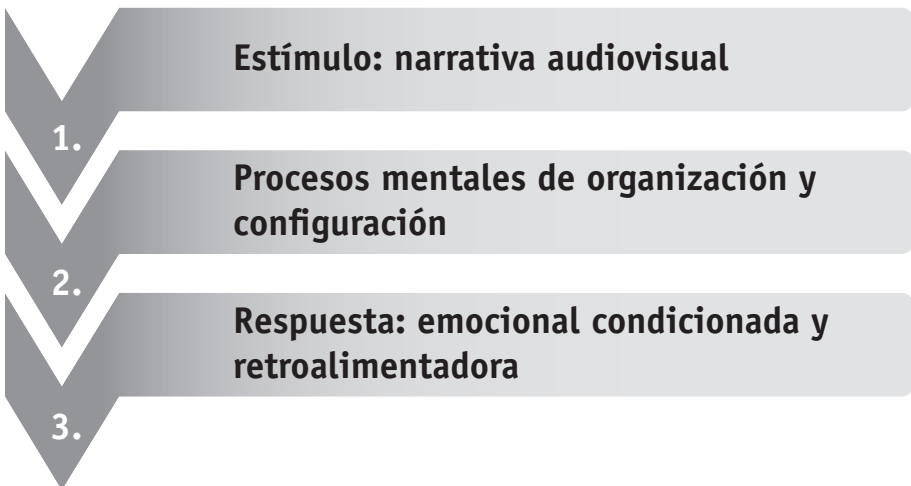


Figura 1. Montaje del espectador. Fuente: elaboración propia.

El gran paso adelante viene como resultado de la introducción, por W. Köhler, en su *"Gestalt Psychology"* (1947), del concepto de "organización", lo que yo denomino con la expresión "configuración entre el estímulo y la respuesta".

Entre el *estímulo*, la narrativa audiovisual en este caso, y la *respuesta*, el modo como esa narrativa es interpretada por el espectador, contribuyendo a la creación de emociones, tienen lugar unos "procesos de organización o de configuración" propios de lo que entendemos por nuestra conciencia.

2.3. La cuestión de la objetividad de lo percibido a través de la narrativa fílmica



Figura 2. Configuración mental. Fuente: elaboración propia.

¿Qué elementos esenciales existen en esa configuración, por parte de nuestra conciencia?

Esa es la pregunta a la que la Psicología de la Gestalt, y ahora mi Teoría de la Configuración de la Mente, trata de responder.

Cada persona organiza, en su conciencia, el mundo objetivo, que lo es como tal mundo, pero no como es reorganizado por cada uno de nosotros.

No podemos identificar el ambiente, por tanto, con lo que la persona experimenta, aunque sí podemos recrear situaciones ambientales que, en su organización mental por parte del sujeto, favorezcan determinadas experiencias afectivo-emocionales.

Así pues los fenómenos percibidos en estas circunstancias no sólo son meros elementos sensoriales sino que, en cuanto percepción fenomenológica, son "totalidades complejas organizadas".

Por ejemplo, el cine de humor, el dramático, el de terror, como "meta-géneros" condicionan un tipo diferencial de impacto emocional.

El bélico sería un género que podría contemplarse de modo humorístico como en *El gran dictador* (1940) de Charles Chaplin o *Ser o no ser* (1942) de Ernst Lubitsch, aunque sea generalmente tratado en términos dramáticos como en *La cruz de Hierro* (1977) de Sam Peckinpah, o, en ocasiones, bajo el matiz del terror, como en esa interesante película que se titula *La fortaleza maldita* (1983), de Michael Mann.

Nuestra experiencia afectiva cinematográfica resultará siempre personal, ya que en ella influyen recuerdos, vivencias y experiencias únicas que han configurado nuestra conciencia desde la infancia.

Así pues hay un campo dinámico propio en cada uno de nosotros, constituido por nuestra personal experiencia psicológica y nuestro ambiente, y su interacción forma los contenidos afectivo-emocionales que dan forma, configuran y modelan nuestra conducta.

A veces el desequilibrio entre nosotros y nuestro ambiente origina tensiones emocionales y nuestra voluntad (volición) se encamina a la búsqueda de la restauración del equilibrio.

2.4. Principios básicos de la Teoría de la *Gestalt* en atención a la interpretación de los géneros cinematográficos por parte del espectador

Principios básicos de la Teoría Gestaltista: principios que pueden aplicarse al modo en que el espectador tiene de interpretar, organizar y configurar los diferentes metagéneros de narrativa audiovisual.

1. El sentimiento configurado es un sentido de la cognición, un fenómeno constituido de conciencia.
2. El sentimiento, base de la experiencia emocional, se constituye en perspectiva de análisis de la interpretación de la narrativa.
3. La propia estructura organizativa de la información cerebral, es por este motivo, biológicamente adaptada a la interpretación de los estímulos emocionales cinematográficos. El cine da contenido semántico a las áreas cerebrales de la cognición.

4. Según Köhler, la actividad cerebral se encontraría controlada por el “principio de equilibrio” o de “reducción de la tensión”.
5. El humor, del cine cómico, por ejemplo, podría jugar en el cerebro un papel de estimulación de un determinado tipo de información capaz de responder al peligro de entropía, o de tendencia al desorden del sistema, disminuyendo así la tensión provocada por las emociones negativas o el estrés ambiental y respondiendo al principio *gestaltista* de equilibrio.
6. Hoy los sentimientos, más allá de la Teoría Neurológica de Köhler, son objeto de estudio de la actual neurociencia cognitiva.
7. Aún queda mucho camino para seguir el rastro de las respuestas cerebrales a los estímulos que sirven para “organizar” sentimientos a través de los métodos de visualización (neuroimagen) del cerebro humano “*in vivo*”, desde la corteza hasta el centro mismo de las estructuras basales emocionales.
8. Podríamos poner en marcha la experiencia científica examinando el comportamiento del cerebro frente al estímulo humorístico cinematográfico.
9. Parece probable que es que esos registros y observaciones nos aportarán, con toda probabilidad, no sólo importantes hallazgos terapéuticos sino también datos relevantes sobre el funcionamiento mismo de la conciencia cerebral y de sus reacciones psicobiológicas.
10. Los sentimientos pueden (configurando nuestra estructura emocional) aprenderse.
11. La narrativa audiovisual se convierte así en una importante fuente de aprendizajes emocionales de todo tipo.
12. El principio general de la Teoría del aprendizaje *gestaltista* es la *Praeganz* o tendencia emocional a restaurar el equilibrio.
13. El aprendizaje tiene lugar cuando existe una tensión o desequilibrio de fuerzas en el campo psicológico constituido por conciencia y ambiente.
14. El proceso de aprendizaje, al que se asiste en la narrativa filmica, elimina así la tensión. La carcajada o el grito, según se trate de

una narrativa humorística o terrorífica, son en ambos casos desahogo de una tensión provocada por el contexto narrativo fílmico.

15. A mejor organización entre la relación ambiente-conciencia, mejor y mayor aprendizaje afectivo-emocional.

2.5. El papel de la narrativa cinematográfica ante la necesidad de alcanzar un “pensamiento productivo (*Productive Thinking*)”

Una de las ideas más interesantes para el aprendizaje afectivo-emocional fue aportada por M. Wertheimer.

Este se refería al desarrollo de un pensamiento más productivo en el campo emocional que permitiría el enfoque y el reenfoque del análisis de las dificultades, en esa necesaria búsqueda constante del equilibrio mental personal.

Casi la totalidad de la narrativa fílmica responde, con una infinidad de claves interpretativas de los conflictos humanos, a esta necesidad.

Wertheimer emprendió el estudio del “pensamiento productivo” y de la resolución de problemas que interferían en nuestras emociones impidiéndonos alcanzar los objetivos deseados, utilizando un gran número de sujetos, desde niños, en proceso inicial de aprendizaje, hasta personajes conocidos que habían alcanzado grandes logros, como puede ser Albert Einstein.

Este autor *gestaltista* se refería a tres procesos diferentes en la consecución de este tipo de pensamientos productivos para resolver problemas emocionales:

1. Los procesos de pensamiento de tipo “A” son los que ofrecen soluciones decisivas, que se contemplan en el ámbito de los problemas estructurales, y comprenden operaciones mentales tales como el agrupamiento, la reorganización, la reconfiguración y el descubrimiento de características esenciales que influyen en nuestras emociones.

2. Los procesos de tipo “Y” suelen ser confusos y conducen a conclusiones prematuras en el análisis de las circunstancias que influyen en nuestras emociones. A veces se trata de una búsqueda inquieta de hipótesis sin sentido y muy influenciadas por presiones e influencias externas. Estos procesos corresponden al tipo de aprendizaje por asociaciones, condicionamientos, o el que resulta de las pruebas de ensayo y error para ver qué es lo que puede pasar.

Evidentemente, el pensamiento mejor para el aprendizaje de la resolución de las dificultades afectivo-emocionales, es el pensamiento productivo.

Pero ambos procesos no sólo son utilizados en el contexto de la narrativa fílmica sino que, además, podemos servirnos de ellos como herramienta pedagógica fundamental para desarrollar la inteligencia fílmica.

De hecho estos procesos, que podemos considerar como “procesos de control (metacomponentes) del procesamiento de la información” (Stenberg, 1979) intervienen en:

1. La naturaleza del problema que se presenta en la pantalla.
2. Su esquema argumental de presentación.
3. Las ideas que se proponen para resolverlo.
4. La selección de alguna de las ideas propuestas.
5. Cómo se pone en práctica el proceso de resolución.

Y, aplicando estos procesos de pensamiento al análisis pedagógico de la narrativa fílmica, podemos evaluar:

- Cómo el espectador comprende la forma en la que se resuelve en la película un posible problema. También la forma errónea que se deriva de los procesos de tipo Y.
- Cómo se desarrolla la capacidad de comprender la toma de decisiones de los personajes respecto a las posibles alternativas —o estrategias de acción— en la resolución de un conflicto: si mediante procesos de tipo A o de tipo Y.

- Y, finalmente, cómo se es capaz de establecer pasos o secuencias en el desarrollo de una solución posible.

A través de éstos procesos, por ejemplo, los espectadores habrían de decidir también, situándose en la perspectiva del personaje que actúa en una investigación, qué información procesada es relevante para la resolución de un determinado misterio planteado en la película y cuál no lo es o se ofrece como obstáculo.

En el enfoque productivo se produce un cambio o transición desde un punto de vista subjetivo limitado a otro más independiente, con una “aprehensión” más objetiva y más capaz de contemplar todos los aspectos de una situación que nos perjudica, examinando los requisitos estructurales y como éstos crean una determinada funcionalidad emocional.

Esto nos ayudaría a lograr una neutralización de las interferencias originadas por nuestras propias creencias y experiencias personales que, casi siempre, dificultan la claridad necesaria para entender los problemas emocionales y poder así darles una solución tipo A.

3. El ejemplo del cine de humor a la luz de las teorías *geltastistas*

El humor es un fenómeno que permite al individuo salir de su conciencia individual e instalarse en una realidad de representaciones cómicas.

Una realidad imaginaria reconocible a través de la percepción cinematográfica como alternativa existencial real del espectador. El *esse est percipi* adquiere así una nueva dimensión que nos permite vivir formas y expresiones de divertida liberación.

Curiosamente la experiencia perceptiva del humor adquiere una especial dimensión de totalidad liberadora, en el sentido de que no hay realidad más allá de lo que en ese momento, y gracias a la ficción cinematográfica, aparece a mi conciencia. Ello debido a esa circunstancia de la mente que Román Gubern y Joan Prat (1992), refiriéndose en su caso

al género de terror, denominaron “suspensión de la incredulidad (*suspension of the disbelief*)” y que consiste en integrarse sensorial y anímicamente en una fabulación que se acepta, sin reparos, como real.

El fenómeno cinematográfico permite pues que la conciencia y la representación cómica del mundo se vivan en un determinado espacio-tiempo recreado de manera simultánea.

Si tomamos como ejemplo una imprescindible película española, como *Amanece que no es poco* (1988), excelente comedia de José Luis Cuerda, podemos decir que el tema está formado por una serie de acontecimientos en un lugar imaginario que posee, en el espejo de la reconstrucción mental de nuestras vivencias, muchos vínculos posibles con una realidad inventada pero no por ello menos real para nosotros.

Es una película de hechos significantes sorprendentes, que nos permiten acercarnos a unos seres peculiares que viven experiencias construidas sobre el camino de la representación cómica de un mundo, un pueblo rural, aparentemente atípico pero capaz de recrear una serie de significaciones surrealistas que adquieren para nosotros, en nuestro cerebro, un significado verdaderamente real y por lo tanto cómico.

Sólo es cómico lo que puede interpretarse, por muy absurdo que parezca, como real.

Quizá porque la película ha sabido representar con naturalidad situaciones disparatadas es por lo que éstas se hacen creíbles, no sólo a través de ella, sino también por medio del espectador que acepta participar de su juego. Es así como se hace posible en su esquema de pensamiento.

Esta suerte de “paralogismo psicológico bersogniano” nos lleva a la consideración de que la representación humorística tiene en el cine una causa independiente de la voluntad del propio espectador, más allá del deseo de éste de gozar participativamente en la construcción mental de una experiencia liberadora y gratificante.

El humor es, pues, un estado de la mente que, en forma de idea chocante, sorpresiva, ridícula y sin experimentarse, en sí mismo, el riesgo del ridículo, trasciende al sujeto, emancipándolo.

Pero necesita de esa “donación de sentido” husserliana, a través del argumento y de la propia estructura de la imagen fílmica, que se hace

realidad a través del doble montaje, el de sus creadores y el de sus espectadores, para poder instalarse cómodamente en nuestra particular “*inteligencia fílmica*” (Andrés, 2008).

Sabemos naturalmente que el montaje no es sólo una técnica de empalmar imágenes, planos o secuencias (como lo era para el primer cine mudo), sino que forma parte de esa lógica de la acción, que da el sentido necesario para que lo fílmico pueda llegar a ser asimilado por nuestra conciencia como un fenómeno natural propio (Andrés, 2008).

La “continuidad” o la asimilación del movimiento, es uno de los principios básicos de la organización rítmica de la experiencia percibida, que cabe añadirse a los otros principios citados por M. Wertheimer (1912) para determinar las leyes propias de la Gestalt y que también podemos atribuir aquí, como recurso, para la comprensión del mensaje fílmico.

Las otras leyes o principios de la percepción de la forma eran los de “proximidad”, “ semejanza”, “cierre: *the end*”, “familiaridad” o “situación”; sin olvidar las operaciones de transferencia, centración o descen-tración en referencia a las experiencias de Köhler (1947) y Wertheimer (1922), (1935).

Según estas leyes, las imágenes percibidas son “experiencias del sujeto percibiente” y por lo tanto fenomenológicamente reales. Sin olvidar que todas esas experiencias fenomenológicas coresponden a un contenido “subyacente” de procesos fisiológicos.

El espectador que ríe no sólo ha de experimentar el curso de la acción de lo divertido sino que la estructura humorística cinematográfica le ha de otorgar cierta proximidad o semejanza con lo tratado, permitiéndole esa familiaridad con la situación y esa “operación de transferencia” que es, en definitiva, lo que le hace gracia cuando se imagina a sí mismo en un situación semejante.

Y el “cierre”, el punto final, “*the end*”, es precisamente lo que le da el sentido definitivo a la obra considerada como un todo estructural listo para ser asimilado por nuestra conciencia y permanecer en ella, transformándonos, con su mensaje de optimismo.

El humor es pues un hecho de conciencia que exige un determinado tipo de estructuración de lo real. Ya E. Titchener, en su obra *Sensación*

y atención (1908), nos había sugerido que la comprensión del significado no es el resultado de una síntesis operada por la conciencia a partir de percepciones diversas, sino, más bien, consecuencia del contexto en el que esas sensaciones perceptivas se ofrecen.

Es el todo, decía Titchener, el que determina el significado de las partes. La forma en la que los datos son articulados y considerados.

La estructura del film es básicamente un sistema de relaciones y son esas relaciones, entre sí y respecto a su conjunto global, lo que realmente percibimos como cómico o como trágico, como intriga o como relato de aventuras.

La percepción me conduce a la sensación, por ello en el cine veo, oigo y siento, pero no sólo desde los afectos, también como sensación físico-perceptiva que se transforma en reacción sensorial, ya sea de agobio, repulsión, excitación o relajación.

El cine ofrece "campos sensoriales" a nuestra percepción y ésta, a partir de las consiguientes reacciones sensoriomotrices, los organiza en "sistemas de relaciones" con significado cómico o trágico.

¿Qué experiencia física nos produce la contemplación de las imágenes de *El verdugo* (1963) de Luis García Berlanga, cuando al pobre hombre, que se ha metido por necesidad y desesperación en esa tarea, se le reclama con voz de ultratumba desde una barca siniestra, lenta en su discurrir por las aguas profundas, para el trabajo, en un descuidado momento de ocio en las Cuevas del Drach?

O cuando en el extraordinario film *Primera Plana* (1974) de Wilder se ve cómo el condenado va tambaleante camino del patíbulo y el funcionario le dice: "¡Venga hombre, que es por su bien!".

Las formas holísticas pueden representarse en las percepciones profundas de una gruta que infunde admiración y cierto temor, en el largo pasillo carcelario que conduce al ajusticiamiento, en las masas geométricas de edificios monstruosos, como símbolo moderno del aplastamiento y de la opresión.

Tal es, este último, el caso de *Metrópolis* de Fritz Lang (1926). De un Lang tan futurista como verosímil que concibe, tres años después de su "mujer robótica", el viaje interplanetario de *La mujer en la luna* de 1929.

Fue su última película muda. Un film científicamente asesorado por uno de los ingenieros que trabajaron en las V1 de la Segunda Guerra Mundial cuya maqueta del cohete fue considerada como secreta.

La obsesión por la forma era tal en Fritz Lang, que, como F.W. Murnau a partir de 1922, dibuja de manera precisa todos y cada uno de los planos de sus películas.

Por el contrario, a la obsesiva *Metrópolis*, la forma que se representa ante la conciencia puede adoptar el sentido de la experiencia del contacto amable con la naturaleza en la dulce campiña francesa. Los datos sensoriales, los *stimuli* cambian entonces radicalmente y nuestra toma de conciencia nos devuelve a los senderos del humor.

La manera en la que lo percibido se muestra ante nuestra conciencia produce un cambio radical de sentido y de sensaciones. Nos encontramos ante otro sistema diferente de relaciones.

En *La alegría está en el campo* (1995), del director y guionista E. Chailier, no sólo asistimos a un cambio de perspectiva de las delicadezas de la ciudad a la simple sencillez de la campiña francesa, sino a la puesta en escena de una mente urbanita en una *Gestalt* rural, las categorías situacionales ofrecen, ya desde el principio, una expectativa de lo risible.

También en esa otra magnífica película francesa *Bienvenidos al norte* (2008), bajo la dirección de D. Boom encontramos algo más de lo mismo: la traslocación de mentalidades que producen situaciones humorísticas, la aproximación a la vivencia mental de otra forma de concebir al ser humano y al mundo, a partir de su facticidad narrativa de carácter cinematográfico.

Nuestra propia realidad se sitúa así ante otras realidades posibles, por otra parte sólo realmente reales en la medida de que son las caricaturas propias de los tópicos y prejuicios que, conscientes de su sentido exagerado e inapropiado, nos hacen gracia y nos proporcionan risa.

Los psicólogos de la Gestalt introdujeron el concepto de "organización", "montaje", en el sentido cinematográfico, entre el "estímulo" humorístico, en este caso, y la "respuesta" expresada en forma de segregación de endorfinas, en el contexto de las neurociencias, o de reacciones sensoriomotrices como la risa o la sonrisa.

Nosotros podemos colocar al cine de humor, o al humor mismo, en ese ambiente fenomenológico de la conducta al que Koffka (1935) se refería.

Y es así cómo entre estímulo y respuesta tienen lugar los “procesos de organización” de nuestra mente que asimilan los elementos cómicos en el contexto de una unidad compleja en donde convergen esas significaciones verbales, musicales y visuales que dan lugar al cine como un arte audiovisual y al espectador como un ser perceptivo capaz de dar una interpretación divertida a lo que siente, ve y oye.

La ficción humorística cinematográfica no sería posible sin la complicidad maliciosa del espectador, mucho más que en otros géneros en donde conviene guardar un cierto distanciamiento para no sufrir en exceso las consecuencias de la identificación con sucesos o personajes poco recomendables, pero tampoco lo sería sin la funcionalidad de los mecanismos cerebrales que, gobernados por el principio de equilibrio o de reducción de la tensión emocional hacen de ésta, de la ficción humorística, un recurso esencial para la supervivencia frente al estrés.

¿Podría significar la capacidad para percibir el humor un recurso de supervivencia del cerebro humano para controlar las tensiones? Y, más importante aún, ¿podríamos, mediante terapias basadas en la risa, encontrar opciones de tratamiento terapéutico psicológico e incluso, a partir del principio de plasticidad, terapias aplicadas a la mejora de los trastornos emocionales?

El cerebro funciona, desde luego, como un campo dinámico capaz, debido a su plasticidad neural, de reorganizar el equilibrio del sistema como consecuencia de los efectos de la experiencia, en este caso, humorística o cómica.

Sobre esta capacidad véanse los trabajos sobre las últimas tendencias en neurociencias de Cottman y Berchtold (2002). Capacidad de la experiencia cómica para reorganizar incluso, mediante el ejercicio de la risa, los mapas corticales sensitivos y motores. Aspectos sobre cuya posibilidad tenemos el proyecto de diseñar experimentos en los que se podría contemplar la posibilidad de utilizar el registro, experimental, de potenciales evocados EEG de alta resolución sobre áreas de la corteza somatosensitiva.

La idea de un campo psicológico isomorfo del campo físico es lo que permite desarrollar nuevas teorías sobre la volición y las emociones, distinguiendo, por ejemplo, el aspecto sentimental, en cuanto sentimiento, de la risa, de su correlato neuro-fisiológico emocional. Ambos campos cumplen un papel decisivo en restaurar el equilibrio, mediante fuerzas saludables, cuando se originan tensiones entre sujeto y ambiente.

Los *gestaltistas*, muchos años antes que los primeros descubrimientos sobre la plasticidad cerebral, habían sugerido que el cerebro funcionaba como un campo dinámico capaz de autodistribuirse y autorregularse en función de un sentido del equilibrio especialmente relevante en un sistema de adaptación psicobiológica.

Aparece así la risa como manifestación destacada de esa adaptación psicobiológica.

La risa parece tener cierta localización en la zona pre-frontal del neo-cortex y libera endorfinas que, entre otras muchas funciones antiestrés, tienen un poder potenciador de las funciones cerebrales superiores, sedante y analgésico.

Probablemente el ser humano ha reído desde la aparición de sus primeros antecesores y es también probable que la risa le proporcionaría, desde entonces, importantes claves adaptativas, pero no tenemos constancia literaria del fenómeno hasta sus primeros análisis por parte de la filosofía griega.

Se esperaba en la academia antigua, como ahora de los psicólogos, que los filósofos y teóricos tuvieran una opinión sobre la risa, sobre su función y significado.

Sabemos que Aristóteles incluye lo cómico en su *Retórica*. Es una pena que el libro sobre la comedia haya desaparecido.

La risa va unida en muchas ocasiones al chiste y éste forma parte indispensable de los gags lingüísticos o visuales del cine de humor.

El exagerado acento inglés de Laurel y el no menos exagerado acento sureño de Hardy dieron "al Gordo y al Flaco" una nueva dimensión a sus personajes. La pareja fue un claro ejemplo del humor verbal y visual, ya que utilizaban precisamente los diálogos para enfatizar su personal humor visual a través de la acción y del movimiento.

Y es a partir de esa lógica como podemos transformar la imagen lingüística del chiste en una imagen "audiovisual" propia de nuestro pensamiento. De algo que imaginándolo nos haga "morirnos de risa".

La risa es pues, para Bergson, en su magnífica obra sobre *La risa y la significación de lo cómico* (1899/2008), una proyección de nuestra conciencia personal, de nuestro *élan vital*, sobre una idea o situación con la que no podemos dejar de sentirnos personificados.

La risa formaría parte esencial de lo que se ha dado en llamar "inteligencia emocional" ya que, en términos bergsonianos, se produce como una descarga de la tensión emotiva ante situaciones en las que nos vemos representados, aunque sólo sea como deformación o esperpento cómico, que no trágico, de nosotros mismos.

Desde el punto de vista fisiológico, la risa es una respuesta biopsicológica emocional que, normalmente, expresa y comunica alegría, que potencia el sistema inmunitario y que al producirse el fenómeno de la entrada del doble de aire en los pulmones favorece la oxigenación y fortalece el corazón. Y no sólo esto, sino que además lubrican y limpian los ojos con lágrimas saludables. El movimiento del diafragma produce un masaje interno que facilita el proceso digestivo. Supone un importante ejercicio psicomotor que pone en marcha más de 400 músculos, algunos de ellos del estómago.

De ahí que pueda utilizarse como terapia, ya que libera las tensiones corporales y se sitúa al mismo nivel que la expresión corporal, la actividad lúdica, la danza, los masajes o los ejercicios respiratorios y de relajación. Freud, en su libro *El chiste y su relación con el inconsciente* (1905), sostenía que el humor permitía liberar la energía psíquica de las emociones desagradables, ayudándonos a convivir con ellas y, sobre todo, a superarlas.

Así pues es la conciencia perceptiva, o la inteligencia fílmica, la que relacionando y distinguiendo un conjunto de relaciones, organiza los fenómenos cinematográficos percibidos, transformando los géneros de conciencia, los géneros psicológicos, en cinematográficos.

Y es de esta manera como, partiendo de la inteligencia de la apariencia y de la ilusión que el cine genera, alcanzamos el conocimiento

racional del género de humor en el contexto preciso de “las cosas en sí”, utilizando la expresión kantiana.

Pero se trata de un conocimiento que no sólo cumple una función meramente cognitiva, y por lo tanto educadora, sino también, perceptiva, sensoriomotriz y neurobiológica, con profundas derivaciones hacia la capacidad de reequilibrio del sistema neurológico y con un gran potencial terapéutico por explorar.

4. La teoría de la configuración de la mente

En el análisis de la narrativa audiovisual encontraremos una amplia oferta de concepciones teóricas hasta asistir a una cierta preponderancia de lo que podríamos llamar “paradigma cognitivo de la interpretación de la narrativa audiovisual”.

Una perspectiva de interpretación científica que es, en realidad, tan plural como los especialistas o profesores que decidan situarse en ella.

No podrá haber, por tanto, más originalidad que la que ofrezcan las diferentes combinaciones que dan su tonalidad y estilo a cada una de las diferentes propuestas.

En mi “Teoría de la Configuración Audiovisual de la Mente”, como recurso de análisis de la narrativa audiovisual, se concibe a la mente humana, en el sentido de “mentalidad”, “personalidad psicológica”, o “auto-conciencia adquirida hasta un cierto momento del desarrollo”, como:

Un sistema configurado psicológica y socialmente, actuante y operativo, desde el punto de vista del comportamiento del sujeto, y de carácter cognitivo y adaptativo.

Un sistema en el que, según la aplicación que aquí ofrecemos, el entorno audiovisual se manifiesta como uno de los elementos configuradores más significativos de la mente humana.

Se trata de un sistema, en el que, tanto desde el punto de vista de la entrada como de la salida de la información audiovisual, puede concebirse como una *performance* o, según la interpretación que aquí damos: como “una configuración mental”.

Una *performance*, en términos generales propios, podría ser un resultado posible, evidenciado en su actuación, de un sistema que puede ser mecánico, biológico o psicológico. Si nos referimos a la conciencia humana, tendríamos que pensar necesariamente en una síntesis articulada de esas realidades.

La mente humana (como sistema psicológico) puede ser, en parte y como aquí hacemos, interpretada como una *performance* que resulta de una configuración evolutiva audiovisual.

Una *performance* psicológica, una determinada configuración de la mente, no posee —en consecuencia— un carácter definitivo:

1. Es producto de un desarrollo, en el caso que nos interesa, del sujeto psicológico.
2. Posibilita ajustes, modificaciones, adaptaciones o “reconfiguraciones”.

La alimentación psicológica multimedia de la mente, mediante la entrada (*input*) de información multimedia, tiene un importante significado en la evolución del sujeto y se constituye como un elemento que va modificando sistemáticamente el modo de percibir el entorno o realidad.

Teniendo en cuenta esta realidad, y si nos parece oportuno limitar las posibles influencias negativas y estimular las positivas, hemos de dar una respuesta educativa.

Podemos, a través de los recursos de la intervención psicopedagógica que se consideren más adecuados, proceder a establecer nuevas configuraciones del sistema con el objeto de controlar, optimizar o modificar los aspectos que en un momento determinado se consideren oportunos.

Hay pues una “configuración evolutiva” que puede contemplarse desde dos puntos de vista:

1. El retrospectivo: consideraría los factores multimedia que han contribuido a construir un sistema mental determinado (en los aspectos negativos: personalidad inestable, autoritaria, insensible al dolor ajeno, etc.).

2. El prospectivo: qué es lo que podemos esperar de un sistema mental específicamente configurado por un determinado tipo de productos audiovisuales.

Si hay un desarrollo evolutivo habrá también fases o momentos de ese proceso. Etapas que mostrarán la realidad que ese sistema brinda en cada período o ciclo vital.

Por tanto, podemos referirnos a una “configuración sincrónica” que establece, en un momento dado, las relaciones lógicas y psicológicas del sujeto con los elementos audiovisuales coexistentes y que forman esa parte actual del sistema.

La mediación del factor tiempo dará lugar, entonces, a una configuración dialéctica sujeto-ambiente en continua transformación.

Se trata de “cambios configurativos” en los que “los acontecimientos vitales” (la influencia multimedia es “un acontecimiento vital”) juegan un papel configurador básico, aunque no, naturalmente, único.

Nuestra teoría parte del supuesto de que la mente humana, en desarrollo, es sometida a una continua configuración ambiental desde las primeras experiencias perceptivas fetales hasta la culminación del ciclo existencial.

En la mente humana influyen, como “factores configurantes”, todo tipo de determinaciones ambientales: biológicas, históricas, sociales, culturales etc., pero esos factores no actúan como representaciones deterministas.

Habremos de reconocer siempre un factor psicológico único de personalidad, que define al individuo como un “idiofenómeno”, como un ser absolutamente diferente al resto de la humanidad. Dotado, por sí mismo, de una poderosa voluntad y de un sentido inequívoco de libertad que siempre, y en última instancia, definirá el sentido último de su actuación.

Tal configuración mental puede ser conceptualmente representada en términos fenomenológico-evolutivos como “campos de la conciencia”.

Si atendemos a una perspectiva similar a la de la *Teoría del Campo Psicológico* de Kurt Lewin (1951), se trataría de campos en los que se ofre-

cen, al sujeto, las personas, las cosas, los acontecimientos y situaciones que definen el paisaje psicológico en cada fase de su desarrollo.

Y esto sucedería a través, primordialmente, de “procesos comunicacionales complejos”, en los que los elementos multimedia adquieren, en su diversidad y contenido, un especial significado de “factor de campo”.

Cada campo de la conciencia se reviste, de este modo, de las características con las que se ha configurado su evolución personal hasta ese momento.

Paisaje propio al que anteriormente hemos dado el concepto, admitido por nuestra lengua, de *performance*.

El campo mental de la conciencia, o sistema operativo cognitivo configurado, se establece, pues, como un “sistema complejo de conciencia” que se auto-configura funcionalmente en su diálogo con la información, en este caso procedente de la narrativa audiovisual, que recibe del ambiente.

Los elementos de esa información formarían el “conjunto de elementos *performantes*”. Pero no todos los “elementos *performantes*”, biológicos, sensoriales, comunicacionales o emocionales, poseen el mismo poder configurador. El poder configurador de esos elementos depende de:

1. Su significación ambiental.
2. Su poder motivacional.
3. De que se trate o no de una experiencia cristalizadora o, por el contrario, traumática.
4. De la receptividad propia de la fase específica de desarrollo del sujeto y de sus características cognitivas.

Y es que la disposición estructural interna, o sistémica, de un sujeto determinará, siempre y según sus cualidades, el tipo de fenómenos a los que es potencialmente receptivo.

Así pues, cada fase del desarrollo humano posee un mundo perceptivo-atencional propio cuyo conocimiento y dominio nos ofrece las claves para un análisis del sistema configurado de conciencia o para una intervención configuradora de carácter clínico u orientador y educativo.

Esos “elementos *performantes* audiovisuales”, que constituyen una parte significativa de la realidad configurada, no sólo dotan de información compleja, sino que también forman y modelan al sujeto, tanto en su estilo mental, como en su conducta.

Naturalmente que se trata de elementos percibidos, pero su sentido no es otro que el de la actuación: no hay percepción sin actuación, no hay percepción de los actos violentos sin determinación agresiva de una mente que se prolongará en la acción agresiva.

En este sentido nos situamos en la misma perspectiva del principio de percepción-acción, según el cual, la percepción no sólo informa sino que también transforma.

Ya poseemos suficientes datos científicos como para afirmar que la estructura neurobiológica del sujeto cambia y evoluciona continuamente, tanto en su forma más estrictamente física, como en su forma lógica o de contenido.

La percepción del bebé, por ejemplo, le impulsa a actuar sobre su nicho ecológico. El niño no percibe su mundo si no es para actuar sobre él. En la fase neonatal será la persona que interactúe directamente con el niño, generalmente, la propia madre, la que adquiera el máximo significado. El recién nacido, entonces, procesará información sobre sus condiciones de inserción en su nicho-ecológico y esa información podría determinar positiva o negativamente su desarrollo futuro.

La mente adquirirá siempre un rango subjetivo, como elemento personal indiscutible de la conciencia.

Pero la mente humana se organiza con “configuraciones específicas” que podemos analizar, diferenciar, valorar, variar, alterar, transformar, modificar o, incluso, eliminar o perturbar de una manera contrastada y objetiva, si ese fuera el caso de nuestra intervención, dejando, por este momento, al margen, las consideraciones positivas o negativas de la intencionalidad moral de nuestra acción.

El uso y la orientación que se dé a los recursos multimedia de información y de comunicación, transformará a estos medios en importantes elementos de configuración de la mente: ya sea infantil, escolar, adolescente, juvenil o adulta.

Pero en toda configuración multimedia se busca siempre un “control de funcionamiento del sistema” del que se pueden esperar determinadas prestaciones o resultados, ya sea de carácter educativo, social, político, o de consumo. Un “control” que dará un significado propio a la experiencia del tiempo, al pasado individual o colectivo, al presente o a la concepción de futuro.

Pero insistimos en que no se trata de una teoría determinista, al estilo del conductismo más puro, ya que se sostiene que, a partir de que el individuo puede ir siendo capaz de reflexionar sobre sí mismo, desarrollará hábitos y habilidades autocríticas y podemos utilizar la didáctica de la narrativa audiovisual para cumplir tales objetivos.

5. Presupuestos de la Teoría de la Configuración de la Mente

Nuestra teoría de la “Configuración Audiovisual de la Mente Humana” parte, pues, de los siguientes postulados o hipótesis:

1. La mente, o conciencia adquirida hasta un cierto momento del desarrollo como resultado de la influencia multimedia, es interpretada aquí como un sistema de carácter cognitivo-operativo que contribuirá a definir la conciencia psicológica —en acción— del sujeto, dando lugar a una determinada “mentalidad psicológica actuante” que no es independiente del resto de los elementos coexistentes del sistema que definen al sujeto, como sujeto vital.
2. La mente psicológica, considerada en su sentido de conciencia o “conjunto de funciones psíquicas superiores”, o como “ego cognoscente”, es continuamente configurada a lo largo del proceso de desarrollo del sujeto mediante un proceso continuado de interacción comunicativa en la que la revolución multimedia adquiere un especial rango.
3. Cada fase del desarrollo, como respuesta a las diferentes influencias multimedia, dará lugar a una determinada configuración, o

estructura eidética o “*performance*” y a un determinado tipo de “inteligencia fílmica” con sus correspondientes características propias.

4. Todo ello será el resultado de las elaboraciones mentales anteriores y orientará el comportamiento actual hacia un futuro hipotéticamente previsible, aunque no fatalmente predeterminado: estableciéndose así una retrospectiva y una prospectiva configurativa.
5. Cada configuración puede someterse a un “análisis o diagnóstico de respuesta” a partir del cual, dada la extraordinaria plasticidad de la mente humana, se puede proceder a determinados cambios, modificaciones o ajustes.
6. Podemos establecer así una concepción teórica del aprendizaje que dará lugar, en la práctica, a programas de formación y comprensión de la narrativa audiovisual, a la intervención de carácter psicoeducativo o incluso, desde el punto de vista clínico, a terapias que utilicen recursos multimedia.
7. Las influencias audiovisuales, intencionalmente articuladas en la narrativa audiovisual, pueden ser interpretadas como *performances*, o “Sistemas Fenomenológicos Configuradores Específicos”.
8. Un “Sistema Fenomenológico Configurador Específico” puede ser, a modo de ejemplo, una película violenta.
9. El film violento, con sus indicadores potenciales de violencia, actos, actitudes o tipos —psicológica, verbal, física o sexual— puede configurar una mente violenta que dé lugar a una determinada mentalidad y conciencia de la realidad.
10. Si quisiéramos transformar tal mentalidad sería preciso reconfigurar o reorganizar, o educativa o clínicamente, esa conciencia de la experiencia de realidad que ha determinado su mundo perceptivo.
11. Sería posible, por tanto, partir del análisis del film violento para proceder a una “evaluación del riesgo de violencia potencial adquirida, inducida o configurada en el espectador de un film violento”.

12. Toda configuración de la mente, en la que se incluyan elementos perceptivo-sensoriales, semánticos y afectivo-emocionales, posee una estética.
13. La estética es el elemento clave de la psicología de la percepción que vincula al sujeto y al objeto en una conciencia emocional que define y caracteriza su mentalidad o personalidad psicológica.
14. En este sentido, prefiero el concepto de “conciencia afectivo-emocional” al término, que es más bien un oxímoron retórico o unión paradójica de términos antitéticos, de “inteligencia emocional”.
15. De estos principios se desprende una interpretación de la realidad psico-evolutiva que exige una metodología de carácter experimental para la comprobación científica de sus postulados, en la que se distinguen los elementos configuradores del sistema, como variables independientes, y los elementos configurados, valorados como variables dependientes.
16. De todos estos principios se desprende, tanto la elaboración de una psicología del aprendizaje como de una psicología clínica que se oriente desde el criterio de una “terapia reconfiguradora”.

6. Conclusiones

- La narrativa audiovisual ejerce un poderoso influjo en la configuración de la conciencia humana.
- La narrativa es un proceso comunicacional en el que entre Emisor y Receptor media la capacidad de la conciencia humana para estructurar, organizar y responder a esa información desde la orientación de sus sentimientos y de su conducta.
- Esa influencia posee un carácter evolutivo.
- Esa influencia, como elemento configurador básico de la mente humana, determina los modos de pensar y de sentir.
- Las leyes clásicas de la *Gestalt* nos son útiles para explicar, y comprender, cuáles son los mecanismos psicológicos de dicha configuración.

- Los principios *gestaltistas* más significativos serían:
 1. Principio de Equilibrio mente-ambiente.
 2. Principio de la Reducción de la Tensión Emocional y Cognitiva.
 3. Principio de Aprendizaje y Organización: a mayor organización ambiental, mejor aprendizaje.
 4. Principio del Pensamiento Productivo (Procesos de Tipo "A") en la resolución argumental.
 5. Principio del paralelismo psico-físico.

Bibliografía

- Andrés Tripero, T. De** (2008). *El desarrollo de la inteligencia fílmica*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. <http://ares.cnice.mec.es/informes/15>
- Bergson, H.** (2008). *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cottman, C.W. y Berchtold, N.C.** (2002). A behavioral intervention to enhance brain health and plasticity. *Trends in Neurosciences* (25), pp. 295-302.
- Freud, S.** (1905/2008). *El chiste y su relación con el inconsciente*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gubern, R. y Prat, J.** (1992). *Las raíces del miedo*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Halliwell, S.** (2009). *Greek Laughter: A study of cultural psychology from Homer to early Christianity*. Cambridge University Press (originalmente publicado como *What made the Greeks laugh?*). J. Piaget. (1952a). En E. G. Boring (Eds.) *A History of Psychology in Auto-biography*, (4), pp. 237-256. Worcester, Ma: Clark University.
- Köhler, W.** (1947). *Gestalt psychology*. Nueva York: Liveright.
- Kofka, K.** (1935). *Principles of Gestalt Psychology*. Harcourt: Brace.
- Piaget, J.** (1952b). *Essai sur les Transformations des Opérations Logiques*. Paris: P.U.F.
—(1953). *Lógica y Psicología*. Barcelona: A. Redondo.
—(1956). Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente. En J. Piaget. (1971). *Los estadios en la psicología del niño*. Buenos Aires: Nueva Visión.
—(1965/1970). *Sabiduría e ilusiones de la Filosofía*. Barcelona: Península.
- Wertheimer, M.** (1912). Experimentelle Studien über das sehen von Bewegungen. *Zeitschrift für Psychologie*, (61), pp. 161-265.
—(1922). Untersuchung zur Lehre von der Gestalt. *Psychol. Forsch.* (I), pp. 47-65.
—(1935). *Drei Abhandlungen zur Gestalttheorie*. Berlín: Erlangen.

Narrativas transmediáticas en contextos artísticos y socioculturales

Rafael Gómez Alonso

*El enunciado es siempre colectivo, incluso cuando parece emitido por una
singularidad solitaria.*

Gilles Deleuze y Felix Guattari

Introducción

La multiplicación de la oferta cultural ha dado lugar a diferentes confluencias de manifestaciones artísticas que obedecen a lógicas de hibridación y que inducen a desarrollar unas prácticas de usos dinámicos en la interpretación de lo realizado y expuesto. A raíz de estas nuevas formas de creación ha surgido una nueva demanda de consumo en el que las dimensiones espectaculares, lúdicas, socioculturales y educativas se encuentran más integradas y más adecuadas al uso de nuevas tecnologías. En este sentido, las prácticas de adquisición de nuevos conocimientos han dejado de ser más específicas, unitarias y bidireccionales (en los procesos de emisor a receptor) para pasar a ser más globales, abiertas, dinámicas, polifónicas y multidireccionales.

La expansión de universos narrativos enfatiza el concepto de obra abierta, vaticinado entre otros por Umberto Eco (1984), y de mayor interacción entre dispositivos tecnológicos, tal como pronosticó décadas atrás Marshall McLuhan (1996). Partiendo de estas bases generales, las lógicas de sentido que pueden ofrecer diferentes ámbitos, espacios y eventos socioculturales,

adquieren y fortalecen nuevos efectos de recepción de las obras y objetos que se presentan ante un determinado público. Tanto las experiencias creativas para la ideación de nuevas propuestas, como las cualidades narrativas para la generación de discursos heterogéneos, aumentan el interés hacia contextos socioculturales. Prueba de ello se ejemplifica en el aumento de visitas a museos o centros culturales, o al cambio que se está produciendo en otros contextos sociales hacia la integración de nuevos modos de producción cultural.

Palabras clave: Narrativa transmediática — Crossmedia — Nuevos medios — Cultura audiovisual

Objetivos

El presente trabajo¹ pretende estudiar las transformaciones que genera la convergencia de medios en la construcción de narrativas en prácticas artísticas y socioculturales, fenómenos que están adquiriendo gran atención por parte de los receptores de este tipo de eventos y que supone un enriquecimiento educativo, informativo y cultural bajo un prisma de actividad aparentemente lúdica.

La narrativa transmediática o *crossmedia* se concibe como un instrumento unificador y combinatorio de diferentes medios, lenguajes y soportes sistematizado en la organización estructural de dispositivos generadores de producción de sentido. La combinación de estas lógicas de dispositivos y estructuras narrativas supone una mayor capacidad de formulación de diversas interpretaciones, dependiendo de la generación de lecturas, que se patentan en historias destinadas a la configuración de escenarios variables, multidireccionales, descontextualizados de sus objetivos primarios, o dicho de otro modo, a la reprogramación de dichos espacios dotados de una mayor capacidad significativa.

La creación de nuevos procesos discursivos transmediáticos, en la intervención de eventos culturales de diferente índole, conlleva una capacidad reflexiva más amplia a la hora de repensar la capacidad de los

dispositivos utilizados. Dichas reflexiones obedecen a cuestiones de orden posestructuralista basadas en cuestionar las relaciones inmóviles de los objetos y dispositivos para configurarse en procesos dinámicos, así como en la recontextualización de los textos. Por otra parte, también supone un entrecruzamiento en las formas de producción de sentido, que conlleva a nuevas formas de generación de conocimiento. Eje que se sustenta en el pensamiento de la filosofía deconstructiva, propiciada desde los años sesenta del pasado siglo XX, y que en la actualidad se hace más patente a través de la puesta en práctica de los discursos que justifican las arbitrariedades de los sistemas culturales a través de procesos de producción incompleta o abierta².

Estudiar las transformaciones que provoca la convergencia de medios en la construcción de narrativas, en prácticas artísticas y socioculturales, supone un enriquecimiento de la construcción de discursos producida por las consecuentes interacciones y dialogismos entre diferentes sistemas de producción textual.

Dichos sistemas otorgan una mayor capacidad creativa y reflexiva en los procesos de producción que repercuten en las capacidades receptivas y perceptivas de los futuros espectadores-usuarios.

Partiendo de las bases anteriores, las teorías narrativas no sólo necesitan ser actualizadas sino que es necesario que se contextualicen a los nuevos procesos o que se hagan nuevas lecturas de textos clásicos en los que es posible encontrar cualidades de innovación que en otras épocas era difícil generar por la incapacidad de interconexión que ofrecían los dispositivos tecnológicos así como por la incapacidad de producir discursos que quedaban fuera de las lógicas de interpretación producidas.

En ese sentido, ya no es posible hablar de la especificidad de los lenguajes audiovisuales sino de la hibridación de lenguajes, cuestión que en épocas anteriores sólo se estipulaba en un sentido puramente teórico.

1. Dispositivos intermediales en contextos socioculturales

La implicación del uso de dispositivos tecnológicos de índole variable y diferente entre sí para generar un discurso, sea abierto o cerrado en su disposición o recepción, que sustente los objetivos de plantear una posible exposición cultural, supone conocer de antemano las capacidades de interconexión de los textos y dar a entender al receptor nuevas formas de lectura e interpretación, no sólo de los propios textos, sino de los posibles discursos que se generan y de la capacidad creativa que determinan los ámbitos de exhibición.

Cada vez son más los museos y centros culturales que apuestan por el uso de prácticas intermediales que ofrecen estrategias de representación amparadas en discursos transmediáticos, tanto como proceso de adaptación a los nuevos usos de acceso a la cultura, como apuesta a la reinterpretación de discursos que podrían haberse sometido a estructuras clásicas³.

Las narrativas transmediáticas no deben entenderse como relatos aplicados a las tecnologías innovadoras sino como procesos combinatorios de modelos clásicos con modelos contemporáneos. De esta forma no sólo se pretende generar o idear nuevos textos sino plantear o reactualizar textos de los que ya se había hablado o expuesto en otras condiciones estáticas de lectura y percepción, anteriores a las de los denominados nativos digitales, es decir, usuarios que han desarrollado sus capacidades de recepción y emisión de mensajes con el uso de nuevos medios.

El tejido artístico o social que pretende desarrollar una determinada exposición se encuentra contaminado por la posición espectacular del acondicionamiento de medios, pero también por su accesibilidad a nuevas formas de conocimiento. Generar discursos bajo diferentes puntos de vista y concebirlos por la unificación y entrecruzamiento de textos de diferente índole permite obtener un resultado formativo más enriquecedor. De este modo se pretende imponer un lector que esté más predisposto a encontrarse ante interrogantes⁴ o procesos incompletos de sentido, frente al espectador de eventos culturales que estaba acostumbrado a circuitos culturales cerrados en su interpretación o fijados en un discurso posmodernista

con la intención de generar una actitud crítica en el receptor (propuesta que está entroncada con las intenciones que han ido abarcando todas las vanguardias artísticas).

La adaptación y convergencia de diversos medios expresivos y comunicativos, como propuesta *crossmedia*, se configura en la organización estructural de diferentes objetos y dispositivos, en tanto que artefactos culturales, que determinan un cambio de significado individual al proceder a contribuir a un significado de producción más global.

Las narrativas transmediáticas suponen, desde un punto de vista constructivo, la circulación de diferentes flujos de información en el que convergen distintas formas de expresión, representación y narratividad, adecuadas a través de múltiples dispositivos, y configurados mediante propuestas visuales, sonoras, audiovisuales y escritas. Por medio de estas tácticas de hibridación se fortalecen redes textuales de configuración de significados implicados en la construcción de discursos artísticos, socioculturales y mediáticos entrecruzados. La comparación, el dialogismo y la confrontación suscitada entre determinadas obras en un mismo espacio, alteran su significado primario quedando a disposición de otros documentos que dan testimonio a las líneas de lectura propuestas. De este modo el discurso artístico se encuentra entretejido por el discurso social y viceversa, alterando cambios de recepción entre lo que se considera información social y experiencia estética.

Los museos y centros de exhibición pueden albergar diferentes tipos de soportes artísticos e informativos como esculturas, dibujos, pinturas, planos, diagramas, carteles, serigrafías, recortes de prensa, ilustraciones, documentos escritos, objetos relacionados con el área temática de la exhibición (reales o confeccionados a modo de simulacro) así como todo tipo de dispositivos auxiliares fijos y móviles, o el uso de proyecciones en pantallas de diversos formatos que ofrecen imágenes en movimiento o diapositivas deslizantes y encadenadas, con acústica de uso colectivo o particular⁵, con el fin de proyectar un espacio discursivo en el que se sustenten varias líneas de lectura en el proceso constructor de narrativas aplicadas. Los procesos de narración transmediática obedecen a unas lógicas estructurales ancladas en principios antropológicos de hibridación sociocultural. Bases

originadas en las investigaciones de Claude Lévi-Strauss (2002) sobre los procesos de integración cultural, y que atienden a la representación de bricolajes culturales o principios de la multiculturalidad. Partiendo de estas ideas se establecen propuestas curatoriales basadas en la transfiguración y transmutación de códigos culturales y sociales establecidos desde diferentes focalizaciones de lenguajes, historias, cartografías y acciones temporales como articulación de discursos críticos de narrativas globales, particulares o simbólicas. Por otro lado, algunos investigadores, como Nestor García Canclini (2004), hablan de una “sociedad de los relatos dispersos” ante los procesos de identidad intercultural y de sociedades sin relato en el sentido de la falta de una narrativa globalizadora.

Las prácticas colaborativas y la reprogramación de espacios, tal como propone Nicolas Bourriaud (2004), precisan de un incremento de propuestas creativas para forjar nuevas formas de expresión, narración e ideación de acontecimientos mediáticos o reformulación de los mismos. Bajo este paradigma, el papel que adquieren los significantes primarios se transforma en cualidades personales para entretejer determinadas historias. La integración de objetos, no artísticos ni culturales, pero significativos para una determinada exposición puede potenciar nuevos valores *auráticos* a objetos que de manera individualizada o descontextualizada fuera del entorno expositivo dejan de poseer un sentido estético.

Los espacios que exhiben colecciones artísticas pretenden ofrecer nuevas formas de lectura por la disposición de los medios. Algunos ejemplos particulares pueden observarse en las propuestas ofrecidas en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en la cualidad de promover itinerarios que van mutando en función de la temática propuesta. De este modo la colección de obras que posee este centro ha dado lugar a que se organicen exhibiciones en torno a los conceptos de teatro, feminismos o arquitecturas, y a que sus articulaciones generen nuevos textos de estudios basados en la performatividad, estudios de género o a proyectos de representación arquitectónica. Por otra parte, las lógicas de distribución de las obras ofrecen al receptor el que se organicen visitas guiadas en torno a un determinado tema (propuesta similar a lo que sería el título de una película o novela), como el caso de la visita titulada *Modernidad: progreso y decadentismo*.

2. Taxonomías de las narrativas transmediáticas

La disposición de las narrativas transmediáticas supone indagar en los procesos de adaptación y convergencia de diferentes modos de expresión y comunicación en los entornos estudiados, saber reconocer las conexiones de las líneas de lecturas (impuestas, mediadas, libres o multidireccionales) que estructuran un determinado discurso, así como sus articulaciones temporales, su puesta en escena (lógicas de la representación) y las extensiones de accesibilidad, participación y sociabilidad que otorgan dichas acciones.

Las taxonomías narrativas clásicas deben entenderse como propuestas creativas, innovativas y pragmáticas acordes con las nuevas formas de representación audiovisual, ya que los productos multimedia y las redes sociales comparten criterios tanto en los procesos de producción como en los de recepción, en los análisis de los medios utilizados, en los mensajes producidos y en la negociación de discursos.

Las narrativas *crossmedia* ofrecen una clasificación tipológica atendiendo a la estructuras diegéticas que pueden concebirse en un sentido intradiegético (cuando afectan al ámbito interno del proceso expositivo o sociocultural), articuladas bajo dispositivos de orden interno en la generación de posibles líneas de lectura, y en sentido extradiegético o adyacente, auspiciadas en la articulación de dispositivos externos encargados de auxiliar, suplir o ampliar las condiciones de los dispositivos internos y de propiciar líneas de actuación basadas en las mediaciones sociales con otros textos que hablan, citan y promueven lo que acontece.

Las redes sociales pueden aportar nuevos discursos a los establecidos como agentes informativos (estipulando una función persuasiva en los mensajes), como agentes de discusión (estipulando una función crítica), como agentes de colaboración (estipulando una función creativa) y como agentes activistas (estipulando una función *performativa* en las que la participación pasiva de los receptores se transforma en aportaciones activas difundiendo textos en continua mutación)⁶. Un ejemplo sintetizador de todas estas tipologías de agentes implicados en la confección de narrativas

transmediáticas en redes sociales puede observarse en la exposición del MACBA titulada *¿Estáis listos para la televisión?* en la que se invita a reflexionar sobre el sentido cultural de determinados espacios televisivos descontextualizados de su función mediática, como propuesta de representación estética y reflexión filosófica. Dicho proyecto cuenta con varias extensiones tecnológicas como una web, una cuenta de red social (Twitter), un canal de video (Vimeo), un proyecto educativo de televisión on line (ZeroTV), todas ellas en continuo proceso de actualización mientras dura la exhibición; a su vez se gestionan todo tipo de actividades culturales relacionadas con su objetivo temático, de tal modo que la capacidad de generar narrativas transmediáticas se experimenta a lo largo de todo el proceso expositivo y posiblemente continúe *on line* una vez haya terminado la exposición en dicho espacio museístico.

Las aplicaciones *crossmedia*, resultado del proceso interactivo de ideas, significados y objetos, han dado lugar a la participación de experimentos en narrativas expandidas, es decir, a entender el uso de medios como capacidad expansiva en escenarios diferentes para los que ha sido concebido⁷.

Dentro de las narrativas transmediáticas surgen exposiciones basadas en los conceptos de narrativas hipertextuales basadas en simulaciones de navegación e interrelación de contenidos y de dialogismos interrumpidos que configuran ámbitos atemporales y destinados a la productividad de pensamientos *on line*. En este sentido, algunas reflexiones teóricas son concebidas como propuestas de exposición, a la vez que se convierten en la génesis de repensar y redescubrir claves de entendimiento filosófico y estético de determinados pensadores y creadores del mundo de la cultura y el arte⁸. Así, por ejemplo, en la exposición titulada *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?*, comisariada por el investigador Georges Didi-Huberman, y anclada en la obra *Atlas Mnemosyne* del historiador y teórico del arte Aby Warburg, basa dicha exhibición en el desarrollo del proyecto argumental de esta obra clave en la historia del arte sustentada en la interrelación de colecciones de imágenes con el propósito de estudiar y analizar las cualidades iconológicas de la interrelación de sistemas culturales a través de diferentes soportes de representación icónica con el propósito de narrar la historia de la memoria de la cultura europea. Dicho evento ha dado lugar a

un revisionismo del pensamiento de Warburg así como a una mayor difusión de las influencias ejercidas en la obra del historiador Didi-Huberman. Otra manifestación cultural basada en el mismo orden de articulación del pensamiento artístico es la desarrollada en la exposición titulada *Walter Benjamin. Constelaciones*⁹, que incide en la reflexión originada en la interrelación de hipertextos y fragmentos que el pensador Walter Benjamin utilizó en la base de varios de sus textos como análisis de los cambios socioculturales que tuvieron lugar desde finales del siglo XIX, y que son perfectamente adaptables a las nuevas formas de percepción basadas en las continuas fragmentaciones que ofrecen los discursos audiovisuales (fragmentaciones textuales que aparecían descritas en algunas de sus obras como el *Libro de los Pasajes*). Dicha exposición posee una capacidad de navegación *on line* a través de un sistema hipertextual bautizado con el término "Atlas Benjamin" como proyecto cartográfico de las posibilidades de interrelación de textos y términos utilizados por el filósofo alemán¹⁰.

Allan Cameron (2008) expone como identificadores de análisis de la narrativa modular, propia de los territorios transmediáticos, los conceptos de orden, caos, modularidad, simultaneidad, sucesión y mediación, ofreciendo como propuesta la confección de narrativas anacrónicas o ajenas a un orden lógico temporal. Es en este enclave donde lo atemporal se codifica como una experiencia de lectura particular que remite al simple acto de la visita al espacio o la inmersión en una determinada historia asignada o marcada a un participante o receptor de la práctica artística o sociocultural.

Los principios constitutivos de los proyectos de exhibición cultural basados en las lógicas transmediáticas se sustentan en diferentes modelos de representación y puesta en escena:

- **Modelo documental:** sustentado en un proceso pedagógico y difusor de la cultura, con carácter formativo e instructivo, que desarrolla una función narrativa anclada en demostrar cómo cualquier valor sociológico y cultural pasado puede articularse bajo un paradigma de artísticidad por su carácter de patrimonio de interés.
- **Modelo estructuralista:** sustentado en principios y bases primarias que atienden a la función representativa de mostrar y enseñar un

conjunto de objetos (obras) con carácter generativo y constructivista, y articulado bajo un prisma formador de discurso de proyección orientada o fijada en un objetivo concreto.

- **Modelo deconstruccionista:** obedece a un planteamiento crítico que induce a repensar la exposición, a la cualidad estética del objeto representado. La determinación del valor estético de los objetos exhibidos (carácter aurático o cultural) difiere al de su propósito de función generativa de discursos socioculturales. Esta disposición reinterpretativa trata de ofrecer nuevos planteamientos a discursos artísticos planteados con anterioridad para ofrecer nuevas reflexiones y focalizaciones a discursos ya planteados pero auspiciados en otros modelos de proyectos.
- **Modelo multicultural:** basado en principios de hibridación y en estrategias discursivas ancladas en los estudios culturales. Trata de reflexionar sobre las políticas de identidad, género, clase y raza a través de diferentes lógicas de representación visual.
- **Modelo lúdico:** planteamiento participativo, colaborativo e interactivo de los receptores. Los visitantes o espectadores se convierten en prosumidores, es decir, en productores y consumidores de discursos en su relación con los objetos y los medios, produciendo una dimensión poética e innovadora¹¹.
- **Modelo performativo:** replanteamiento del dialogismo directo e indirecto entre la obra y los receptores. Actitud efímera ante procesos cambiantes de la exposición. Importancia a la instantaneidad, a la acción representada y a la articulación espacio-temporal desarrollada durante el acto de percepción visual.

3. Acciones pragmáticas de las narrativas transmediáticas

Las propuestas de la aplicación de narrativas transmediáticas destinadas al contexto pragmático tienen como fin el fortalecer el análisis de las prácticas colaborativas surgidas en entornos artísticos y socioculturales, partiendo

de las bases teóricas que ofrece la narrativa audiovisual. Conjuntar dichas bases metodológicas en ámbitos de exhibición sociocultural significa generar nuevos procesos de creatividad artística audiovisual.

La concepción de metodologías aplicadas debe atender a la necesidad de desarrollar posibilidades de acción artística que indaguen en la capacidad que posee la combinación de dispositivos técnicos, rudimentarios, tecnológicos y humanos con el objetivo de ofrecer discursos innovadores, basados en las posibilidades intermediales que pueden instaurarse en los contextos de exhibición cultural. Por ello es preciso, indagar en los entornos en que se va a realizar la exposición, conocer las funciones y características que ofrecen determinados ámbitos, y exponer las cualidades de re-significación para reprogramar los espacios y generar ámbitos de narratividad (cualquier espacio puede ser planificado como una línea de lectura).

Desde el punto de vista de la recepción, es necesario proyectar los ámbitos de exposición como lugares en los que proyectar experiencias multisensoriales. Finalidades que pueden aprovecharse con recursos de hibridación de materiales, soportes, usos de tecnologías y propuestas de acción discursiva basadas en la aplicación de conceptos teóricos, con el objetivo de generar un posible debate y actitud crítica en el espectador.

Las narrativas transmediáticas desarrolladas en procesos de exhibición cultural no sólo deben entenderse en el ámbito de la exposición in situ sino en el conjunto de rasgos que fortalecen su discurso, como son todo tipo de actividades anexas (lúdicas y didácticas), indagar en los catálogos confeccionados ex profeso así como en las lecturas relacionadas con los temas propuestos, ampliar conocimientos con las informaciones anexas que pueden aparecer en los enlaces que ofrecen diferentes sistemas multimedia, incluido internet, y finalmente generar posibles debates a través de las herramientas que ofrecen las redes sociales, que pueden llegar a confeccionar nuevos discursos¹².

Las acciones pragmáticas deben articularse bajo un prisma multidisciplinar e intermedial que reconsidere no sólo las ventajas de los espacios de exposición sino conocer la articulación de los objetos que se poseen, es decir, saber las posibilidades que pueden ofrecer las obras o colecciones propias frente a las adquiridas temporalmente como procesos

de apoyo de relación y relectura de las propuestas artísticas y culturales confeccionadas ante un tema determinado como objeto de la exhibición.

El concepto de museo o espacio expositivo como obra abierta (Eco, 1984) supone que un texto no sólo se apoya sobre una competencia sino que contribuye a coproducirla a través de una cooperación textual en base a una actividad producida por el propio texto (Eco, 1999). Partiendo de estas bases, las narrativas transmediáticas no sólo son producidas por el entrecruzamiento de discursos sino por la producción discursiva que surge en la configuración de los textos y en sus efectos, es decir, en la asignación de un “lector modelo” que da sentido a la cooperación interpretativa de la exposición.

4. Conclusiones

El conocimiento global proporcionado por la integración de determinados soportes, lenguajes y objetos en las lógicas de la narrativa audiovisual proporciona una diégesis contextual más enriquecedora, reflexiva y ambivalente para el receptor de mensajes culturales.

Los museos y centros de exhibición cultural, así como otros ámbitos redefinidos para actividades de exposición, son concebidos como espacios de intermediación y actitud crítica de la esfera pública que pueden verse extendidos en nuevos discursos originados a través de las redes sociales.

Los nuevos procesos de producción cultural en centros de exhibición obedecen a un giro de percepción transdisciplinaria, intermedial y multicultural.

La transgresión o fragmentación de las normas y las rupturas de los discursos clásicos y legítimos supone una disolución de modelos clásicos y posmodernos, apostando por diferentes lógicas narrativas en una era vaticinada por Nicolas Bourriaud (2009) como altermodernidad, una sociedad abierta, basada en una lógica rizomática, o de salpicaduras culturales, sustentada en la confluencia de múltiples posibilidades de creatividad, producida por el choque entre la representación de nuevos discursos socioculturales y las tácticas de representación clásicas o tradicionales.

El exceso de información que plantean diversas exposiciones culturales se manifiesta como un reflejo estético de la sociedad entrópica propia de la amplificación y del continuo acceso a diversos medios en diferentes espacios y tiempos discursivos. La entropía está fagocitando un proceso de *anentropía* en el receptor, es decir, nuevas formas de recepción ancladas en el desorden y desequilibrios de la transmisión de informaciones, basadas en textos inacabados, difusos, entrelazados, diseminados y fragmentados.

Los textos o materiales alejados, aparentemente, entre sí, cobran un sentido disciplinar como motores de ejes narrativos de significación en la construcción de historias. A su vez, la multiplicidad de dispositivos que se utilizan en narrativas transmediáticas da lugar a forjar nuevas prácticas o actos de la vida cotidiana (siguiendo los modelos propuestos por el antropólogo Michel de Certeau).

El ámbito artístico y cultural apuesta por una innovadora dimensión objetual de los materiales expuestos (desde el punto de vista real o simulado con la relación de objetos) que guarda estrecha relación con las experiencias estudiadas en el ámbito del *Nerd Art*, es decir, en la disposición artesanal de los nuevos medios y las sinergias y adecuaciones entre los usuarios y las tecnologías aplicadas.

La multiplicidad de significados y perspectivas que ofrecen las narrativas transmediáticas suponen la capacidad de configurar procesos combinatorios discursivos en la confección de un proyecto con el denominador común de albergar uno o varios relatos convergentes, divergentes, abiertos, cerrados, poliédricos o rizomáticos dentro de un mismo sistema comunicativo, basado en sustentar un tejido de confluencias de soportes, escenarios, agentes y medios.

Las propuestas de atracción hacia ámbitos artísticos y socioculturales está sustentada en una conjunción de estructuras narrativas en las que pueden intervenir dimensiones lúdicas (participativas), espectaculares, polifónicas, multiculturales, multimedia y atemporales (ancladas en los servicios que ofrecen los dispositivos de internet así como las propias redes sociales).

Finalmente, merece la pena subrayar como dentro del contexto de la implicación de las narrativas transmediáticas prevalece, a su vez, una cierta

tendencia, no sólo a mostrar una hibridación entre lo cultural, social y artístico, sino a generar una implicación personal y fática en el espectador, es decir, una dimensión afectiva tanto hacia la relación del usuario con los nuevos medios como hacia el valor sociocultural de los objetos (interés suscitado que se genera en el proceso intermedial de lo expuesto).

Notas

¹ Este artículo está desarrollado en el marco del proyecto de investigación “La construcción de la realidad social en los jóvenes a través de los servicios y contenidos digitales abiertos: Conductas y competencias sociocomunicativas en la Red de los nativos digitales”, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, dentro de la convocatoria de Ayudas para la realización de proyectos de investigación, del Programa Nacional de Investigación Fundamental, Plan Nacional de I+D+I 2008-2011 (Área: Humanidades y Ciencias Sociales) y de referencia: CSO2008-01496.

² Obras como “Lógica del sentido” de Gilles Deleuze, “La diseminación” de Jacques Derrida o “Las palabras y las cosas” de Michel Foucault, entre otras, muestran un pensamiento complejo en el momento en que fueron elaboradas sus propuestas para ser llevadas a niveles más prácticos en la ejecución de nuevos discursos, pero en la sociedad del siglo XXI, por la capacidad de los dispositivos tecnológicos y el uso de la redes sociales, son más proclives a su indagación como propuestas deconstructivas, en el sentido de interrogarse sobre la capacidad variable y la recontextualización de las obras y sus significados.

³ Exposiciones como las de Dalí, Lorca y la Residencia de Estudiantes (celebrada en Caixaforum de Madrid entre el 22 de septiembre de 2010 y 6 de febrero de 2011), o la de Miguel Hernández (celebrada en la Biblioteca Nacional entre el 4 de octubre y 29 de noviembre de 2010), son pruebas de cómo las exhibiciones están configuradas con diferentes soportes, objetos y tecnologías que se entrecruzan para ofrecer lógicas narrativas amparadas en la necesidad de ofrecer una historia o diégesis más enriquecedora de un determinado contexto histórico.

⁴ En este sentido han surgido exposiciones culturales en diferentes museos que estaban configuradas en un proceso transmediático no sólo en la disposición de sus tecnologías y combinación de soportes sino en la propia génesis de su planteamiento de interrogante. Ejemplos de este tipo de propuestas han sido las desarrolladas en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía por su director Manuel Borja Vilel en la reconfiguración de la colección permanente del museo, denominando a uno de los itinerarios como “¿La guerra ha terminado?” (en alusión, a su vez, al título de la película de Alain Resnais), en el que se plantea cómo un determinado espectador debe reflexionar sobre el sentido de la producción artística y social de una determinada época.

⁵ Como el uso de guías grabadas en dispositivos de audición ofreciendo un complemento interactivo y de acercamiento al conocimiento de obras concretas, que a su vez puede llegar

a suponer un cierto distanciamiento en la experiencia estética innata en el sentido de que el espectador no se deja llevar por su propia experiencia o fruición ante la obra u objeto que admira, ya que es intermediado por el instrumento que le transmite todo tipo de informaciones anexas. Bajo este punto de vista, parece necesario constatar el hecho de que las cualidades de generar imágenes mentales en el receptor se encuentren mediadas por tecnologías utilizadas, es decir, dispositivos que pueden interferir positiva o negativamente en la recepción de las obras.

⁶ *Celebrada entre el 5 de noviembre de 2010 y el 25 de abril de 2011, y comisariada por Chus Martínez.*

⁷ *Una de las prácticas de narrativas extendidas más habituales en centros culturales y museos es el caso de la difusión de material cinematográfico a través de grandes pantallas de instalación, en tanto que espacios expandidos para reproducción de la obras y generados como ámbitos en los que desarrollar nuevas experiencias perceptivas. Un ejemplo de este tipo de acontecimientos se ha desarrollado en el centro cultural Caixaforum de Madrid en la exposición “El efecto del cine. Ilusión, realidad e imagen en movimiento” (desarrollada entre el 28 de enero y el 24 de abril de 2011) en la que se reflexiona sobre la capacidad de transmisión de nuevas experiencias de la representación de la cultura audiovisual.*

⁸ *Celebrada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía entre el 26 de noviembre de 2010 y 28 de marzo de 2011. comisariada por el investigador Georges Didi-Huberman y anclada en el obra “Atlas Mnemosyne” de uno de los teóricos clave en la historia del arte como es Aby Warburg, cuyas propuestas teóricas se basaban en un proyecto de interrelación.*

⁹ *Celebrada en el Círculo de Bellas Artes de Madrid entre el 17 de noviembre de 2010 y el 6 de febrero de 2011.*

¹⁰ *El ámbito de la exhibición se configura como un salón en el que no existen manifestaciones artísticas sino dispositivos de acceso a las obras con el objetivo de plantear en el receptor un espacio sobre la reflexión.*

¹¹ *Un ejemplo de este tipo de cualidades en centros culturales se pudo apreciar en la exposición de la artista Eulalia Valldosera celebrada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía entre el 4 de febrero y 20 de abril de 2009, que versaba sobre las relaciones entre sujetos y dispositivos como metáforas de máquinas de afectos, dentro del ámbito de las prácticas denominadas como Nerd Art.*

¹² *Efecto similar a los discursos que ofrecen los grupos denominados como fanfiction o fans de series de ficción de los discursos ya constituidos, así como entornos que aportan nuevas dimensiones narrativas a los contextos ya establecidos.*

Bibliografía

- Bourriaud, N.** (2004). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
—(2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Camellon, A.** (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Deleuze, G.** (2005). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
- Derrida, J.** (2007). *La diseminación*. Madrid: Fundamentos.
- Duarte, I. y Bernat, R.** (2009). *Querido Público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia: Cendeac.
- Eco, U.** (1984). *Obra abierta*. Madrid: Planeta.
—(1999). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- Foucault, M.** (2006). *Las palabras y las cosas*. Madrid: Siglo XXI.
- García Canclini, N.** (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa.
- Gómez Alonso, R.** (2003). El museo: espacio creativo. *Revista Icono 14*, (2).
- Jenkins, H.** (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Lévi-Strauss, C.** (2002). *Mito y significado*. Madrid: Alianza Editorial.
- Macdonald, S.** (ed.) (2006). *A companion to museum studies*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Mcluhan, M.** (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Ribalta, J.** (2009). *El espacio discursivo de la exposición. Espacios fotográficos públicos. Exposiciones de propaganda, de Pressa a The Family of Man*. Barcelona: MACBA.

La narración con imágenes y las unidades discursivas

Pedro Javier Gómez Martínez

Introducción

Este artículo pretende ser un resumen de dos temas, a nuestro juicio introductorios, pero esenciales en la enseñanza de la Narrativa Audiovisual: por un lado, mostramos y analizamos algunos de los más esenciales elementos de que consta el relato audiovisual para, en segundo lugar, explicar cómo, a partir de ellos, surge la estructura de la obra. Desde el punto de vista didáctico, resulta valioso que los estudiantes vayan incrementando progresivamente su vocabulario para que sepan generar pensamiento y transmitirlo con la necesaria terminología. Pero además de fomentar su capacidad analítica, se pone énfasis en el aspecto creativo, esto es, la escritura. El estudiante debe ser competente para comenzar a generar el documento literario previo a cualquier obra audiovisual, el guión.

1. La estructura

1.1. La historia y el discurso

Denominamos “historia” al conjunto de sucesos entre los que se da algún tipo de relación (generalmente de causalidad), por la cual percibimos una unidad de sentido en un texto temporalmente ordenado de una cierta forma. Esta unidad de sentido lleva implícitas varias instancias: alguien nos cuenta algo que a su vez ocurre en un tiempo y lugar no necesariamente tomados de la realidad.

El “discurso” sería la forma en la cual la historia nos es contada, es decir, la “expresión” a través de la cual se comunica el “contenido”.

Esta manera de definir los elementos comunes a toda narración es heredera del estructuralismo y gracias a ella podemos tener una visión bastante concreta de lo que es un texto audiovisual y/o literario y de cómo funciona.

La mezcla de unos determinados sucesos (acciones o acontecimientos, diría Chatman) y su ordenación en el transcurrir de la historia, nos da lo que conocemos como trama. La duración adjudicada a cada suceso se relaciona con la presencia e importancia que concedemos a cada parte de la historia.

La historia se compone de:

- **Sucesos:** hechos relevantes que a su vez pueden ser acciones, si son sucesos que tienen un sujeto (personaje) claro y si existe una voluntad de éste en realizarlas, o acontecimientos, si le ocurren al sujeto con independencia de su voluntad, con lo que pasa a ser sujeto agente de dicha acción¹.
- **Existentes:** elementos descritos o mostrados y que pueden ser, personajes (sujetos u objetos) o escenarios (lugares).

El discurso muestra todo ello utilizando una determinada forma o expresión. Por tanto, la historia es contenido y el discurso es expresión:

- **Sustancia del contenido:** el conjunto de sucesos (acciones y acontecimientos) y de existentes (personajes y escenarios) que conforman una historia (Ej: el mito infantil de Caperucita).
- **Forma del contenido:** el modo en el que a criterio de cada “autor” se concreta la sustancia o historia original. El contenido, puede tener diversas formas, según concretemos esas acciones y acontecimientos en personajes y escenarios (Ej: la versión de Perrault, la de los hermanos Grimm, la de Finn Garner, la de Rodari...).
- **Sustancia de la expresión:** naturaleza del medio elegido para la transmisión de esa historia (literaria, cinematográfica, televisiva, ballet, etc.).
- **Forma de la expresión:** estructura de la transmisión narrativa, el estilo final en el que esa historia queda mostrada tras la intermediación de todas las instancias autoriales implicadas (director, actores, escenógrafos...).

Pensemos en una historia sobradamente conocida por la mayor parte de nosotros: *La caperucita roja* según la obra, por ejemplo, del escritor Charles Perrault.

Decimos que es un clásico popular por la cantidad de versiones literarias, orales, cinematográficas, etc., que han circulado desde que se tiene constancia de la existencia de este clásico universal. Algo hay común a todas ellas: una abuelita, una niña inocente, un bosque, un lobo, una casa... en lo relativo a “existentes”. Una recomendación o prohibición (no entretenerse en el camino), un desafío a esa prohibición, un engaño, etc., en lo que se refiere a los sucesos que conforman la historia. Todo ello es la sustancia del contenido.

Pero también hay diversas formas de contarlo. Una de ellas es la de Perrault. Otra podría ser la versión que nos da Carmen Martín Gaité en su *Caperucita en Manhattan* (Siruela, 1991). Ambas son una particular forma del contenido.

Si bien es cierto que, en la forma del contenido, cada autor ha introducido sus propios códigos, herederos de la sociedad en la que cada uno ha vivido, la estructura de la transmisión narrativa, también es diferente en ambos

casos porque han podido utilizar elementos de orden y estilo diferentes: esa sería la forma de la expresión.

Finalmente, la sustancia de la expresión sería la misma en ambos casos. Se ha utilizado el canal literario como vehículo de comunicación con un público lector, sin embargo, hay otras fórmulas de presentación de esa misma historia.

Para situarnos en el aquí, hoy y ahora de la Narrativa Audiovisual, debemos beber previamente en las fuentes de los clásicos y establecer algunas consideraciones desde la pregunta: ¿Cómo son los relatos audiovisuales a día de hoy?

Partiremos de una definición de “trama” para poder entender su componente menor, la acción, aún cuando para Aristóteles ambos conceptos presentan una casi identidad.

- Nosotros denominaremos trama al conjunto de sucesos debidamente enlazados que configuran una misma línea argumental y que en ciertas obras audiovisuales forman parte de un “todo” mayor al que conocemos como *story line*.

Podemos hablar de la trama central de un argumento y de las subtramas para referirnos a líneas argumentales que brotan del tronco central. Si analizamos unidades argumentales menores, como la secuencia, veremos que cada secuencia puede constituirse (potencialmente) en una trama de orden menor, relacionada, directa o indirectamente, con la trama principal (y en múltiples casos, ni siquiera relacionada con ésta).

Aunque el concepto de subtrama y de trama secundaria es de uso indistinto, conviene reflexionar sobre el hecho de que no todas las tramas tienen un mismo nivel de desarrollo para un mismo texto. Imaginemos que en *Caperucita roja* introducimos una variante y aplicamos un segmento relevante de historia para contar algo sobre otro personaje, por ejemplo, el cazador. Sería una manera de dar fuerza a un personaje que, aunque esencial (salva a Caperucita) está presentado con una información muy básica (sabemos que es cazador y poco más). Si desarrolláramos una línea sobre la vida de ese personaje que explicara satisfactoriamente su decisión

de ir a la casa (P. Ej.: en otro tiempo, una de sus hijas murió en las fauces del lobo), esa trama tendría un principio y un final a situar, posiblemente, entre dos puntos concretos del relato (P. Ej.: al principio, en una especie de prólogo, o entre la marcha de Caperucita y su primer encuentro con el lobo). Tendríamos lo que Truby denomina una historia ramificada.

Si desarrolláramos aún una tercera línea, por ejemplo para explicar la desesperada búsqueda de Caperucita por parte de su madre, esta segunda trama tendría un principio y un final a situar, posiblemente, entre el principio y el final del relato y no entre dos puntos de éste, como en el caso anterior. Es decir, sería una trama paralela que correría a la vez que la trama principal.

Hablando en puridad, lo primero sería una trama secundaria. El equivalente literario de una subordinación gramatical, dentro de la sintaxis del relato. Por el contrario, la segunda sería una subtrama propiamente dicha porque correría a la par que la principal, pero un nivel por debajo en la atención del lector-espectador.

Hoy, el discurso narrativo audiovisual juega, desde un punto de vista estructural, con el manejo de tramas secundarias y subtramas, de una forma muy fluida. Es la herencia de una tradición que arranca desde la Grecia clásica hasta nuestros días y que encuentra sus principales hitos en:

- Aristóteles.
- El teatro romano espectacular.
- El teatro fragmentario medieval.
- El teatro renacentista, barroco y neoclásico (siglos XVI al XVIII), con las importantes aportaciones de Shakespeare y la Comedia del Arte.
- La narrativa realista del XIX, muy en especial, la obra de Dickens.

Vamos a reflexionar principalmente en las aportaciones aristotélicas, en buena medida las más utilizadas para analizar las características estructurales de la narrativa audiovisual vigente y de finales del siglo XX.

1.2. El modelo aristotélico de los tres actos

Cualquier historia por elemental que resulte, se compone siempre de tres movimientos básicos: planteamiento (acto I); confrontación (acto II) y resolución (acto III). Field recomienda mantener 1/4 del texto total para los actos I y III; 2/4 para el acto II. Se ha inspirado en el análisis de grandes clásicos de la cinematografía universal como *Chinatown* (R. Polanski, 1974).

Los autores estadounidenses llegan a ser extremadamente precisos respecto a la duración de cada uno de los tres actos. Sobre una película de hora y media (100-110 páginas de guión), Lew Hunter recomienda que el primer acto no sobrepase las 17 páginas y que el final del segundo acto se sitúe sobre la página 85, aunque su situación admite una tolerancia mayor que el primero (Hunter, 1994, p. 262). Field utiliza segmentos parecidos para la estructuración dramática del film: primer acto, páginas 1 a 30; segundo, páginas 30 a 90 y tercero, páginas 90 a 120 (Field, 1994).

Aristóteles denominaba a estos tres movimientos "*principio, medio y fin*". Larivaille hablaba de "*perturbación, transformación y resolución*" (García Jiménez, 1996, p. 34); Field los denomina "*planteamiento, confrontación y resolución*" (Field, 1994, cap. 1). Estos y otros autores se están refiriendo a lo mismo. Tres movimientos indispensables para cerrar el sentido.

Para contar una historia es imprescindible un primer movimiento aproximativo, que nos ayuda a conocer a los personajes, nos introduce en el entorno del argumento, nos cualifica como lectores, sienta las bases relacionales enunciador-enunciatario y adelanta las potenciales virtudes del texto. Actúa como exordio en sentido retórico, como primer escalón hacia el gran objetivo que no es otro que conquistarnos y persuadirnos.

A este primer movimiento, le sigue un segundo en el que surge algún tipo de confrontación o gran conflicto. Es el cuerpo central de la obra hasta el punto de llegar a afirmarse que si no hay segundo acto, no hay película.

En el segundo acto se siembran las dificultades del camino, los obstáculos a los que los personajes deberán enfrentarse, con mayor o peor fortuna.

Y finalmente llega el tercer movimiento o acto, la resolución, el desenlace en el que averiguamos lo que ocurrió finalmente y en el que los pormenores quedan explicados, salvo cuando se trata de una historia abierta.

La vida cotidiana está plagada de estructuras narrativas que respetan el paradigma de los tres actos. Desde el chiste a la noticia periodística, pasando por las más insignificantes anécdotas que podamos escuchar en el transporte público. Los elementos a definir son siempre los mismos: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Por qué?, ¿Para qué?... Empleando una homología rápida con la estructura de la oración simple: hay un sujeto, hay una acción (verbo) y hay, finalmente, unos elementos receptores de esa acción o unos elementos circunstanciales y suplementarios de la misma.

En *Blade Runner* (R. Scott, 1982), “un agente de policía elimina a diversos humanoides biológicos (replicantes) por un equivocado sentido de la existencia”, ese podría ser el pitch o enunciado básico del film. El primer acto nos cuenta quién es ese agente, el segundo el proceso de eliminación de los replicantes y el tercero nos desvela esa nueva dimensión de la existencia humana, que sólo es aprehensible al héroe después de su catarsis.

En general, se admite que el final de un acto ha de tener lugar con la aparición de un acontecimiento desencadenante, que tira de la acción y nos lleva al comienzo del acto siguiente. Es lo que estos autores denominan el *plot-point* o nudo de la trama², por aquello de que enlaza una parte de la obra con otra.

Field sugiere que alcancemos el primer nudo de la trama al cubrir la cuarta parte (en tiempo real de visionado) de la historia. En la mitad de la obra se produce una gran fractura, un hecho que condensa la mayor parte de las emociones y el interés del espectador. En la práctica profesional solemos hablar de punto de crisis, una especie de falla que divide el segundo acto en dos (el acto de mayor duración, doble que los otros dos en las proporciones de Field).

- Definimos punto de crisis como el momento (suceso) de la trama en el que el personaje se encuentra más lejos de la consecución de su objetivo programático.

Y al final del segundo acto nos encontramos con el segundo *plot-point*, con el segundo nudo, que nos llevará al desenlace.

Es decir que, de nuevo parece inevitable la existencia de un hecho de naturaleza rítmica, que tiende a dividir la historia en tres partes, una de las cuales (la central), resulta de doble duración que las otras dos. Si ponemos énfasis en el ritmo como elemento dinámico de la imagen y no en la proporción, como elemento escalar, ello es porque queremos envolver todo en la sustancia expresiva más necesaria de cualquier narración, el tiempo.

Si hemos anticipado algunas de nuestras dudas respecto a la aplicación del paradigma en la ficción televisiva seriada actual, justo es reconocer que dicho paradigma ya sufrió en épocas anteriores momentos de infrautilización, con frecuencia desde estéticas o movimientos cinematográficos concretos. Este paradigma es genérico pero tiene sus salvedades y limitaciones.

Dos elementos más se dan en cualquier narración audiovisual y sin los cuales, la posibilidad de narrar quedaría considerablemente mermada. Se trata del objetivo programático y de la acción resolutive.

El objetivo programático es la misión que el personaje debe cumplir en el transcurso del relato. El clímax o punto climático es el suceso de la historia (acción o acontecimiento) en el que descubrimos si dicha meta será conseguida o no.

La consecución del objetivo no siempre equivale a dar a la audiencia la mayor satisfacción. En ocasiones, sorprender con el fracaso del personaje abre importantes reflexiones en el espectador, si bien éste nunca debería salir defraudado de la sala de proyección. El espectador debe entender el porqué de ese fracaso y el personaje deberá obtener algo a cambio del mismo. En otras palabras, el fracaso en su misión le aportará algún beneficio, tal vez de naturaleza inmaterial, que dará sentido a todo el relato. La mera exposición de un fracaso rara vez justifica todo el proceso de búsqueda que se desencadena en el espectador. Ha de estar justificado.

La acción resolutive no tiene por qué ser el desenlace, aunque va incluida en él. Es la última acción que mostramos y lo aconsejable sería que tuviese un alto nivel de impacto, una gran pregnancia. A menudo es clave en el recuerdo que a posteriori se va a tener del film (P. Ej.: en *El planeta de los simios* de Franklin J. Shaffner, 1968; la imagen de la estatua de la libertad derribada cuadraba el final de una forma que difícilmente

conseguiría cualquier versión posterior que se hubiese producido). Como menciona García Jiménez (1996, p. 338), la función de la acción resolutive puede ser variada: como paradoja, elucidación (da sentido a todo lo visto), resolución (resolvemos un problema), síntesis (resume), parénesis (da una cosmovisión personal)... Algunas acciones resolutive, por ejemplo, son emblemas del cine clásico (la boda, el cierre de la puerta del dormitorio, el pistolero perdiéndose en la inmensidad de la llanura...).

2. Los tipos de trama: clásica, minimalista y anti-estructura

McKee (1997) distingue entre trama clásica, minimalista y anti-trama para referirse a tres posturas distintas en la aceptación del paradigma.

Sólo la trama clásica es fiel al paradigma, las otras dos lo malogran o lo contradicen (lo que constituye una forma más de tenerlo en cuenta):

- **La trama clásica:** los sucesos van ligados por una relación de causalidad; el final es cerrado; el tiempo es tratado linealmente, lo que no excluye las elipsis y flash-backs sencillos si no dejan lugar a dudas sobre el orden de la historia; el conflicto de los personajes se cataliza externamente; el protagonismo recae en un héroe único; la lógica de la realidad reflejada en el discurso se somete a la lógica del mundo real; y el protagonista asume un papel activo en la propia resolución de su conflicto o en el logro de su objetivo programático fundamental.
- **La trama minimalista:** permite finales abiertos; un desarrollo del conflicto más introspectivo, evocado generalmente a través de los personajes (la huella que el conflicto deja en ellos, antes que las acciones de respuesta que es capaz de generar); no lo centra todo en un personaje único (también cuentan y mucho, las relaciones entre diversos personajes que pasan a un primer término de la acción según se implican en la trama: a veces la corralidad es absoluta y ni siquiera puede hablarse de "protagonistas", en plural, caso

de muchas grandes obras del neorrealismo); y la actitud de los personajes suele ser pasiva ante los sucesos.

- **La anti-estructura (antitrama):** los sucesos se encadenan sin ninguna causalidad; la referencia al mundo real es mínima, con una aparente ausencia de lógica (lógica reconocible, al menos) que nos invita a penetrar en el absurdo; y la estructuración temporal resulta tan aleatoria que no cabe hablar de respeto a una linealidad hilvanadora.

Por lo general, tiende a creerse que una trama clásica es más fácil de seguir por un público sin demasiada iniciativa porque la información se le da completada. Linda Seger, que ha estudiado a fondo la estructura en tres actos para la TV, insiste en que dicha estructura se mantiene también para este medio en las historias que mejor funcionan y llega a decir que, aunque la *sitcom* suele ofrecerse en dos actos, los *teletelms* en siete y los capítulos de las series de una hora, en cuatro, estas estructuras, pervertidas por la publicidad, mantienen los tres actos originales de cualquier relato, de modo que sus actos reales no coinciden exactamente con los actos coyunturales que impone el mercado televisivo. Parece una explicación muy plausible. Por este motivo nos gusta más la utilización del término movimiento propuesta por Tobías, ya que el acto como tal tiene una definición algo más difusa.

También ciertos autores, especialmente Mckee, señalan la importancia de mostrar un hecho desencadenante sobre el que se va a apoyar el conflicto. Suele encontrarse este suceso hacia la parte más proximal del primer acto.

Rescapitulando y ampliando algunos de los conceptos expuestos hasta ahora, podríamos decir que cualquier historia audiovisual suele constar de: un primer impulso o hecho desencadenante que da lugar a un conflicto. El conflicto evoluciona en una dirección y nos va mostrando hechos³ hasta cierto punto esperados. Entonces, la historia da un giro con el que se inicia el segundo acto. La acción nos llevará a un punto crítico en el que el conflicto se percibirá como irresoluble. Es la culminación en el “descenso a los infiernos” del personaje. A partir de ahí ha de iniciar su recuperación y en ese tránsito, aparecerá un nuevo suceso que cambie nuevamente la dirección de los acontecimientos. El espectador llegará al punto de máxima

satisfacción o clímax en torno al cual se dibuja el desenlace. Aún puede quedar un fleco, con valor de epílogo, antes de que la historia finalice por completo.

3. Vigencia del modelo aristotélico

En líneas generales, el modelo aristotélico sigue siendo la forma más sencilla y eficaz de llegar al público en los relatos audiovisuales completamente cerrados o cuasi-cerrados.

Nos referimos a las películas cinematográficas y a los episodios de series de televisión con estructura tendente al cierre.

En otros, como las series de TV con tendencia clara a la estructura en “continuará”, como los seriales, el modelo aristotélico no es perfectamente aplicable para cada capítulo, aunque las tramas siguen teniendo una estructura de giros sólo observable cuando se desvincula la trama a la estructura del episodio y se analiza horizontalmente, es decir, en términos de programación antes que tomados episódicamente.

En tal caso, las tensiones, los focos de máximo interés, son más un concepto del ámbito de la programación que del día a día. El final de un trimestre o de una temporada es equivalente al final de un “gran acto”.

4. Las unidades de análisis⁴

4.1. Plano, plano-secuencia, escena, secuencia mecánica y dramática, bloque televisivo

El plano constituye la unidad indivisible de límites más claros ya que, como sabemos, viene definida en su duración por el corte de montaje.

No queremos entrar aquí en las posibilidades expresivas de su utilización ya que esto sería objeto de estudio de otras disciplinas más específicas de la dirección, la fotografía o el montaje audiovisual como la Teoría de la Realización.

Tan solo aludiremos a dos reglas básicas:

- La duración del plano tiende a ser directamente proporcional a la extensión de su contenido.

En otras palabras, en la mesa de montaje debemos decidir cuánto dura el plano en función de lo que cuente. Es difícil calibrar con exactitud la cantidad de esa información en términos de “densidad”, ya que la relevancia de una determinada acción puede justificar un uso algo libre de esta regla genérica.

Si buscamos parámetros más objetivos, tendremos que remitirnos a la escala de planos para encontrar alguna referencia lógica entre la espacialidad del plano y su duración:

- Planos más amplios demandan duraciones mayores.

Recordemos brevemente la escala de planos y su clasificación. Esta se rige por dos principios:

1. Planos cuya denominación se basa en la representación del cuerpo humano como referencia:

- **GPG (Gran Plano General):** los límites de la imagen abarcan grandes extensiones de espacio en las que el sujeto es representado apenas como un punto. No muestra individuos, sino grupos o simplemente espacios. Acompañado o no de panorámica descriptiva, diríamos que su duración en montaje debe tener en cuenta la cantidad de espacio representado, grupos mostrados y su movimiento, o partes de la composición con alguna incidencia en el desarrollo de la historia.
- **PG (Plano General):** el sujeto es representado en su totalidad, de pies a cabeza y su duración en montaje depende sólo del movimiento que necesitemos mostrar, exceptuando la acción “hablar”, para la que este plano no es precisamente el más adecuado ya que puede provocar monotonía.

- **PA (Plano Americano):** corta al sujeto por debajo de las rodillas por lo que también es conocido como “tres-cuartos” (3/4). Al ser la narrativa estadounidense la que lo popularizó, en Europa se ha preferido la primera denominación. Muy conveniente para mostrar acciones del sujeto, sin que el diálogo pierda presencia por lo que se utiliza sistemáticamente en comedias, siendo su uso también muy eficaz en géneros de acción como el *western*.
- **PM (Plano Medio):** corta al sujeto por la cintura. Narrativamente es una zona de nadie entre el diálogo y la acción, ya que diálogos excesivamente extensos resultarían aburridos, pero a la vez la gama de acciones que podemos representar en estos planos es bastante limitada.
- **PP (Primer Plano):** sus límites son los del rostro humano. Perfecto para mostrar reacciones de los sujetos ante palabras o acciones de otros sujetos. Obligan a llevar un cuidado extremo de la gestualidad y el *raccord*, y admiten una duración mayor cuando se añade texto proferido del rostro en imagen (su duración en principio, debería ser mucho menor cuando ese mismo rostro se limita a escuchar o a mostrar reacciones gestuales que se resuelven en apenas un instante).
- **PPP (Primerísimo Primer Plano):** acota la parte del rostro en la que se concentra la expresividad, esto es, entre las cejas y el comienzo de la barbilla. Comparte con el PP todos sus fundamentos narrativos, pero les añade un plus de misterio, de expectativa o énfasis.
- **Planos Detalle:** muestran en pantalla partes concretas del rostro (ojos, nariz, boca...), y a menudo se utilizan para sugerir las percepciones sensoriales propias de nuestros sentidos (ojos: mirar, llorar...; nariz: olfato, respiración...; boca: hablar, degustar...). Tienen alto valor enfático. Suelen ser un recurso expresivo extremo que requiere duraciones escasas y cuya utilización se aconseja siempre moderada.

2. Planos cuya denominación no se basa en la representación del cuerpo humano como referencia:

- **Detalles/insertos:** muestran objetos del decorado, elementos del atrezzo, planos detalle... bien como recurso para evitar errores de montaje, bien porque la importancia del objeto lo requiere. Su duración tiende a ser breve, menos breve si el objeto está dotado de algún movimiento.

Al margen de su escala, el plano, simplemente el plano, puede ocupar funciones muy concretas en la narración:

- **Plano autónomo:** por ejemplo, recogido por Metz (en Barthes y otros, 1974) concreta tiempo y espacio, pero no cuenta nada. Muy utilizado en las telecomedias, en los planos de situación que nos muestran las fachadas de las casas, que nos ubican espacialmente y nos acercan a una idea de tiempo. Su duración es breve y a menudo aparece complementado con el sonido de la secuencia anterior o posterior a ese plano, en el característico encabalgamiento. Recordemos estos planos con la presencia de los diálogos en los primeros compases de la secuencia que viene a continuación en cualquier *sitcom*, así como en muchos otros formatos de índole televisiva.
- **Intercut:** es un plano intercalado en una secuencia, que no llega a constituir secuencia y que sin embargo muestra un espacio que puede ser próximo o lejano, pero que involucra a algún personaje intruso en el devenir de la secuencia que estamos narrando. Es semejante en la función gramatical que se le supone a una oración subordinada de tipo adverbial. Por ejemplo: dos personajes hablan de algo secreto, íntimo o personal. Asistimos a la revelación. Un único plano nos muestra a alguien que pasa junto a la puerta y lo escucha: A le dice a B, mientras C, en un único plano, lo escucha. El *intercut* presupone siempre una subordinación al término principal. Televisivamente hablando, la forma de grabar estas secuencias implica mayor dotación de recursos para el segmento principal

(primera unidad) y menor para el segmento subordinado (segunda unidad, cámara autónoma...).

- **Plano-secuencia:** es aquel cuya duración coincide con el de una escena o secuencia mecánica, sin que dentro de la misma se produzca corte alguno (puede tener incluso la duración de una secuencia dramática o de una película entera).

En este tipo de planificación, si se busca el movimiento es a través de:

1. El punto de vista (cámara móvil, cámara desencadenada...).
2. De los movimientos internos del plano (puesta en escena).
3. En algún caso, utilizando composiciones en escorzo, con fugas muy pronunciadas, para contrarrestar esa falta de dinamismo propia del plano-secuencia.

Algunos directores (Kurosawa, Ozu y muchos otros grandes maestros del cine japonés), lejos de buscar compensación al efecto estático de estos planos, utilizan a veces el punto de vista fijo y la ausencia total de movimiento como una fórmula de representación que crea su propio estándar de ritmo, muy lejos de lo que nos impone el discurso televisivo y publicitario de hoy día, y que quizá por ello puede resultar chocante para el adormecido espectador occidental.

La mayor parte de los realizadores actuales considera que el plano-secuencia en escala larga (GPG, PG...) es difícilmente soportable si no va conjugado con un punto de vista móvil (Ej: *Dublineses*, de John Huston) o una puesta en escena deliberadamente ágil y dinámica (al estilo de las comedias de Berlanga). Otros directores clásicos han llegado a utilizar el plano-secuencia como elemento habitual de su repertorio expresivo, como "estilema" por el que el director intentó en su día burlar los cortes de la censura.

Otros dos conceptos fundamentales son la escena y la secuencia:

- **Escena:** es un concepto ambiguo en el contexto audiovisual. En su origen teatral, la escena designaba cada una de las partes en

las que se dividía el acto y que era compartida por unos mismos personajes (venía delimitado por la entrada y/o salida de personajes y acompañada, generalmente, de un cambio de situación). En puridad, el concepto se queda hoy obsoleto cuando lo aplicamos al cine o a la ficción televisiva⁵, sin embargo, no es extraño que se siga utilizando, debido a una incorrecta traducción de los manuales anglosajones. En estos textos se nos habla con frecuencia de *scenes* y de *sequences*. La *scene* equivaldría genéricamente a lo que aquí hemos llamado siempre secuencia (secuencia mecánica, en concreto) y la *sequence* sería el equivalente de una unidad algo mayor, la secuencia dramática.

- **Secuencia:** posee dos acepciones; la secuencia mecánica (o escena cinematográfica) es cada parte del texto que ocurre en un mismo espacio-tiempo. Es decir, sería aquel segmento que conserva las unidades de lugar y de tiempo; por el contrario, la secuencia dramática conserva la unidad de acción y si conserva la unidad de tiempo no conserva la de lugar y viceversa. La continuidad temporal no es necesaria para las secuencias dramáticas, la unidad de tiempo sí lo es para las mecánicas.

Un sencillo ejemplo nos lo puede explicar con algo más de claridad: tres personajes discuten en una habitación cerrada, son tres gangsters. Uno de ellos se levanta, acusa a los otros de haber dado información a la policía, les amenaza y, finalmente, abandona la habitación. Entonces, sale a un pasillo y allí se encuentra con varios policías que tras un breve forcejeo, le detienen.

Tenemos dos escenas (secuencias mecánicas): la que sucede en la habitación y la que tiene lugar en el pasillo. El guión mostrará por tanto dos cabeceras de escena, mencionando el nombre de la localización, que es un interior en ambos casos y el efecto —pongamos que es noche—, será el mismo para las dos, dado que hay una continuidad temporal plena entre ambos segmentos.

La numeración entre ambas deberá ser correlativa, en el borrador final⁶ al menos.

Pensemos ahora qué ocurre cuando desarrollamos dos situaciones en un mismo espacio separadas por un paso de tiempo o elipsis.

Volvemos a la habitación de nuestros gangsters: al principio sólo están dos de ellos, el que presiente la delación y otro, al que intenta sonsacar respecto a la lealtad del tercero. Paso de tiempo (encadenado o simple corte) y ya les tenemos a los tres jugando a las cartas. Empieza la discusión.

No hemos cambiado de espacio y todo ello junto a la secuencia mecánica del pasillo sigue formando una única secuencia dramática. Pero ahora tenemos tres escenas, dos en la misma habitación, porque manteniendo la unidad de espacio, hemos transgredido la unidad temporal (antes habíamos mantenido la unidad temporal y el cambio de espacio era lo que había provocado un cambio de secuencia mecánica o escena cinematográfica) más la del pasillo.

Cuando un personaje se mueve por espacios pequeños y concretos, como un apartamento, todo ello se puede considerar un único espacio, aunque esto siempre depende del diseño de la acción y de las características de estas localizaciones a las que comúnmente se denomina espacios “complejos”:
25. INT. COMPLEJO CASA DE FEDERICO - DÍA.

Para terminar de liarlo todo un poco más, los de la ficción televisiva incorporaron un nuevo concepto: el bloque televisivo. Aunque la denominación está en desuso, el concepto sigue más vigente que nunca en las series realizadas por el procedimiento multicámara⁷, porque es una forma rápida y eficaz de dividir el texto en términos de eficacia en el rendimiento de producción.

- **Bloque:** es el fragmento entre dos cortes de grabación que sin embargo incluye continuos cambios de punto de vista (plano).

4.2. El sintagma descriptivo

El sintagma es un conjunto de elementos de naturaleza lingüística que posee alguna unidad en su funcionamiento dentro de la oración. Fruto de la enorme influencia de la lingüística en el estudio del texto audiovisual,

Christian Metz (en Barthes, 1974) introduce esta denominación que es de ámbito estrictamente académico e investigador.

Nadie en un plató —nadie en su sano juicio, al menos—, hablaría de “sintagmas”. A estos se les considera, en términos generales, secuencias. ¿Por qué establecer diferencias y no quedarnos con el común denominador? Porque en la diferencia se ve la variedad. Y su uso, con conocimiento de causa, marca la sutil distancia entre lo bueno y lo mejor, o entre lo bueno y lo vulgar, o entre lo vulgar y lo decididamente torpe y zafio.

Son secuencias de una especial complejidad, que unas veces participan más del concepto de secuencia mecánica y otras, por el contrario, del de secuencia dramática.

Los sintagmas descriptivos tienen una muy limitada función narrativa (de hecho ésta es casi nula, en el sentido de que apenas cuentan nada). Son una sucesión de planos que sirve a la ambientación de la historia de un modo eficaz. Por ejemplo: en *Midnight Cowboy*, película de John Schlesinger, la llegada del personaje protagonista a Manhattan es precedida por un sintagma de este tipo, que nos muestra algunos lugares emblemáticos del conflicto social, las calles con su intensa actividad, los personajes extravagantes, la noche...

En televisión, a veces se califica a estos sintagmas como “cortinillas” porque ciertamente actúan como separadores de contenidos, aunque su valor narrativo, si bien bajo, casi nunca llega a perderse del todo (obsérvese la temporalidad en el ejemplo aludido, implícita en esa transición del día a la noche, piénsese en las acciones concretas que pueden ser mostradas...). Juega un valor parecido al de la conjunción gramatical.

Su razón de ser en el texto se asemeja bastante a la del plano autónomo. La diferencia está en que el sintagma, por definición, se compone de varios planos, en tanto el plano autónomo es un único plano. Se da otra diferencia entre ellos, más bien coyuntural que operativa: el plano autónomo (por cierto, también llamado, con frecuencia, cortinilla en el ámbito profesional), muestra un espacio acompañado de música y/o diálogo en *voice-over*.

El sintagma descriptivo no muestra diálogo (salvo en los efectos de encabalgamiento de sonido, cuando el diálogo de la secuencia empieza a escucharse en el final de la secuencia anterior), aunque suele llevar música.

Desde el punto de vista estético, los sintagmas descriptivos suponen una elección con marcadas intenciones. Es obvio que si se prefiere introducir un sintagma, cualquiera que sea su duración, en vez de un plano autónomo, ello se debe en parte a que se busca dotar de una cierta temporalidad lo que no es sino una pausa en el relato, una pausa pensada para ambientar, para crear sensaciones, para embellecer o completar el sentido del texto. Ensuciar este recurso con elementos informativos como el diálogo, haría poco justificable su presencia.

4.3. El sintagma alternante: paralelo y convergente

Los sintagmas alternantes se caracterizan por mostrar dos juegos de escenas que por lo general corren simultáneos en el tiempo de la historia, pero que sin embargo son mostrados de forma sucesiva en el texto.

Quiere esto decir que el montaje nos muestra personajes y/o espacios diferentes, pero ordenados de tal modo que el espectador reconstruye fácilmente las dos o más líneas de acción que le proponemos y que pueden converger o no.

En el sintagma alternante paralelo (montaje paralelo) esta convergencia no llega a producirse. El caso más claro lo encontramos en el clásico montaje paralelo que nos muestra lo que dos personajes de la historia hacen y que busca, por lo general, el contrapunto (que lo que hace uno sea diametralmente lo contrario de lo que hace el otro).

Estos sintagmas tienen gran valor ideológico pues son herederos del montaje dialéctico de Eisenstein. El cineasta soviético llevaba al extremo el choque de significados entre imágenes contiguas aunque éstas no siempre se integraran en sintagmas propiamente dichos.

En el sintagma alternante convergente (montaje convergente) las diferentes líneas de acción (pueden ser más de dos) desembocan en un mismo punto. La famosa fórmula narrativa del cine mudo conocida como “salvamento en el último minuto” es la más sencilla y clara expresión de esto. Si lo lleváramos a nuestro ejemplo del apartado anterior, intercalaríamos en la discusión creciente de los gangsters varios planos de la policía llegando al

edificio, tomando posiciones, subiendo, etc... En *Jacky Brown* de Tarantino, la película comienza con uno de estos sintagmas.

En *El silencio de los corderos* se daba un interesante caso mixto que buscaba deliberadamente equivocar al espectador. Por un lado, la víctima cautiva en una situación de creciente peligro; por otro, la joven policía llegando a la casa; por otro, las fuerzas del FBI acudiendo en ayuda de esta última. El equívoco se rompe cuando el espectador descubre que los del FBI están siguiendo una pista falsa y la chica debe enfrentarse sola contra el maníaco. Hay una alternancia paralela camuflada como convergente, entre: a) la chica y el maníaco; b) las fuerzas del FBI. Una rápida sucesión de alternancias, descubre finalmente la trampa y consuma la alternancia convergente entre la chica y el maníaco. Actúa de nexos (y anzuelo) un inserto repetitivo del timbre de la puerta que nosotros como espectadores asociamos con el espacio equivocado. Eficaz, realmente.

4.4. El sintagma frecuentativo

Muestra una cadena de acciones que implica gran variedad de espacios y/o tiempos diferentes, los cuales por su extensión, serían de otro modo inabarcables. Cuando la temporalidad es muy marcada (por ejemplo, cuando queremos contar con breves pinceladas, el progresar de una relación sentimental y lo hacemos valiéndonos de múltiples planos sin continuidad rigurosa, mostrando el paso de las estaciones y con fondo musical), tendemos a denominarlos elipsis, cuando en realidad serían al menos una amplia sucesión de ellas junto a otros recursos diferentes (es en concreto una sucesión de elipsis a la que se denomina comúnmente secuencia de montaje o sumario).

Muy útiles para caracterizar al personaje en las primeras secuencias de un film, los sintagmas frecuentativos a veces se aprovechan también para enseñar los títulos de crédito. Su valor narrativo es muy alto porque, o bien nos dan innumerables sucesos que aunque tienen por función principal describir, también cuentan, o bien, nos muestran acontecimientos que marcan un escalón de cierta importancia en el progresar de la historia.

¿Por qué son más que meras elipsis? Porque no sólo se juega con el tiempo, también lo hacemos con el espacio. Porque la elipsis en sí misma es sólo una supresión, mientras que el sintagma frecuentativo moviliza significantes dispersos y les dota de un valor significativo que por sí solos nunca alcanzarían.

4.5. Secuencias de uso específico: *teasers*, *tags*, prólogos y epílogos

Estas secuencias se dan más en la ficción televisiva que en el discurso cinematográfico, ya que son derivadas del “efecto continuará” de las series, a pesar de lo cual el uso de algunas de estas figuras no es descartable del todo en la gran pantalla.

Teasers y prólogos van al comienzo del texto. *Tags* y epílogos aparecen al final. El *teaser* es un gancho inicial para atrapar la atención del espectador o darle una información clave que necesitará para interpretar adecuadamente cuanto venga después. Puede ser una selección de momentos escogidos de lo que indefectiblemente volveremos a ver, aunque ya no de un modo fragmentario sino completo. También una selección de lo que ya vimos en anteriores entregas del mismo relato, pudiendo incluir por tanto imágenes resumen de episodios anteriores con el fin de ubicar al espectador. Incluso podría darse el caso de que no fuera más que un mero resumen sin función expectatorial o anticipatoria ninguna.

El *teaser* posee una variante a la que denominamos prólogo. Es una secuencia mecánica o escena (o una secuencia dramática), con sentido pleno, que anticipa el asunto de alguna trama y que naturalmente no volveremos a ver. Nos introduce en el asunto de la trama principal.

En publicidad, el *teaser* es un formato de anuncio que consta al menos de dos partes: un primer fragmento en el que se lanza un mensaje normalmente ambiguo e incomprensible, pero que precisamente por ello llama la atención y un segundo, en el que se completa el sentido.

El *tag* es un segmento situado al final del texto, a veces incluso detrás de los títulos de crédito, frecuentemente, a la vez que estos. En el relato

televisivo, nos muestra algo de lo que podremos ver en sucesivos episodios, pero tendremos de nuevo acceso a esas imágenes ya contextualizadas en su entrega natural. Más excepcionalmente resume cuanto hemos visto en el episodio para que los espectadores que no pudieron verlo en su totalidad accedan sumariamente a esa información. También las “tomas falsas”, aunque estas introducen una variante brechtiana que nos saca de la ficción.

El epílogo es, por decirlo así, la pieza simétrica del prólogo. Es un *tag* (por tanto va al final) y nos muestra una secuencia que no nos será mostrada de nuevo, ni nos ha sido mostrada antes. Cierra flecos en las tramas secundarias, a veces también de la principal y en ocasiones puede ser una mera anécdota con moraleja, que ilustra algo de lo que se ha contado, pero de una marcada autonomía narrativa con respecto al resto del texto, de tal modo que si lo suprimiéramos, no se notaría la diferencia narrativamente hablando (la historia está ya contada, con frecuencia, el epílogo sólo añade sentido).

Su uso en TV es muy frecuente. Los epílogos que dan una información extra o los *tags* sumariales se utilizan para poder mostrar los cartones de agradecimiento de los rodillos de salida y que el departamento de emisiones no se lleve la imagen antes de tiempo para entrar en publicidad.

Procesadores de texto para la escritura de guiones como *Screenwriter* o *Final Draft* incluyen en sus plantillas estos apéndices.

5. Conclusiones

- La narración audiovisual se compone de historia y discurso; contenido y expresión.
- Un mismo contenido admite infinitas formas.
- La estructura de la historia mantiene elementos constantes, observables y analizables.
- El modelo aristotélico presenta unos altos índices de implantación en el relato audiovisual.
- Dicho modelo se basa en una estructura de tres actos que puede, a su vez presentar variantes.

- Las principales variantes observadas por Mckee se refieren a lo que este autor denomina la trama minimalista y la anti-trama.
- El discurso audiovisual se articula en escenas (secuencias mecánicas) y secuencias (secuencias dramáticas).
- El plano sólo puede ser considerado unidad narrativa de contenido en ciertos casos.
- El plano es una unidad formal, aunque su duración ideal depende de su contenido, que suele guardar muy baja autonomía en relación a otras unidades mayores como la escena o la secuencia.
- Los sintagmas descriptivo, alternante y frecuentativo son formas concretas de secuencias.
- El prólogo, el epílogo, el *teaser* y el *tag*, son formas concretas de escenas y/o secuencias, colocadas al principio o al final del texto.

Notas

¹ Para algunos autores debe darse una condición adicional de jerarquía: el suceso engloba la acción y ocupa un peldaño superior en la jerarquía de la acción.

² También "turning-point" o punto de giro.

³ ¿Qué significa "hechos en una misma dirección"? Trataremos de ilustrarlo con un ejemplo: si hay causalidad, los sucesos se deducen unos de otros en una cadena que compone lo que denominamos la trama: (A) sale de su casa, tiene un accidente, le llevan al hospital, no le encuentran nada... hasta ahí todos los sucesos van en la misma dirección. Si al llegar a su trabajo (A) cambia sus pautas de comportamiento o demuestra haber adquirido habilidades excepcionales como comunicarse con entes de otra dimensión, tal vez el espectador lo relacione con el accidente pero ya no se tratará de un posible narrativo esperado, ni deducible. El curso o devenir de los acontecimientos ha cambiado.

⁴ Igual que existen unidades durativas que surgen de manera espontánea cuando tratamos de contar una historia, cualquiera que sea, el espectador percibe fragmentos con unidad propia.

⁵ Habría que empezar aclarando qué significa "entrar en escena", cinematográficamente hablando: ¿entrar en el espacio físico en el que sucede la acción o en el campo visual de la cámara? El sentido de este concepto es por tanto muy poco operativo en el cine.

⁶ Algunos guionistas, siguiendo la costumbre de los estadounidenses, prefieren no numerar las secuencias hasta que no entregan el borrador final ("Final Draft").

⁷ Durante muchos años las series solían filmarse en 35, 16 o S-16 mm., como si se tratara de una película, utilizando una sola cámara y componiendo plano a plano.

Bibliografía

- Aristoteles** (1970). *El arte poética*. Madrid: Espasa Calpe.
- Barthes, R. y otros** (1974). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Chatman, S.** (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus Humanidades.
- Field, S.** (1994). *El libro del guión*. Madrid: Plot.
—(1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot.
—(1997). *Prácticas con cuatro guiones*. Madrid: Plot.
- García Jiménez, J.** (1996). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gómez, P. J.** (2003). *Nuevas técnicas creativas en la elaboración de guiones. Introducción al estudio del ritmo en la ficción audiovisual*. Madrid: Editorial Complutense.
- McKee, R.** (1997). *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: Regan Books.
—(2002). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Seger, L.** (1999). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- Truby, J.** (2009). *Anatomía del guión. El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona: Alba.

Ilusión audiovisual: transfiguración del concepto de realidad ante los discursos cinematográficos

Aurelio del Portillo

Resumen

Las definiciones de “realidad” siguen siendo cuestionadas por los estudios y avances de la física, de la filosofía, del arte, y de otras consideraciones que quizás pueden escapar del ámbito de lo racional pero no dejan por ello de ganar terreno ante la fascinante y diversa actividad de la inteligencia humana. Las tecnologías de la comunicación están modificando la entidad, presencia y acción de las personas en redes, sociedades y mundos virtuales. La realidad deviene cada vez más en representación. Quizás siempre ha sido así. En el ámbito de la cinematografía proliferan propuestas que plantean la existencia de lo real como una representación de la mente (*Mátrix*, *Abre los ojos*, etcétera) de la misma manera que algunas filosofías orientales redujeron hace milenios la realidad al ámbito de lo ilusorio. Los propios mecanismos y discursos del cine son una excelente escuela para poner a prueba la consistencia de un concepto que parece estar perdiendo su antiguamente inamovible solidez. Cuestionamos en este texto la idea de “realidad”, de forma interdisciplinaria, aunque orbitando alrededor del ingenio cinematográfico. El cine y la vida interactúan en los ámbitos de la creatividad.

Palabras clave: Realidad — Ilusión — “Maya” — Cinematografía — Interactividad — Realidad virtual — Narrativa audiovisual — Creatividad

1. Introducción: la entelequia¹ de lo real. La realidad como relato

Cuando afirmamos que algo es “real” estamos sin duda dejándonos llevar por el rito ancestral de las palabras, según el cual consideramos que un significado atribuido y cultivado por la costumbre es consustancial con ese objeto de conocimiento que intentamos al menos aprehender, cuando no poseer, por medio del lenguaje. ¿Tiene la cultura² capacidad para crear, para “cultivar” entes objetivos³ ? Si acaso, “entes de razón”⁴, siempre bajo la sombra de la duda que suscita la imposible objetivación del entendimiento.

¿En qué sentido podría “cultivarse” la “realidad”⁵? Si digo “realidad”, ese concepto parece consolidarse de inmediato en el espacio consciente de mi actividad mental, sin darme cuenta de que con toda probabilidad no sé a ciencia cierta lo que estoy diciendo, salvo recordar automáticamente una definición, ahora sí, cultivada. La consideración que hace la RAE sobre lo “efectivo” frente a lo “ilusorio” deja, a mi juicio, todo el problema por resolver, porque “efectivo” es definido como “real y verdadero”. Vuelta a empezar. Y definir “realidad” como “existencia real” es una tautología que no avanza en ningún sentido hacia ningún tipo de comprensión. Porque lo que se cuestiona es la posibilidad de considerar que algo existe por sí mismo, sin necesitar que nadie lo perciba, observe, piense o conceptualice. Puede afirmarse, como puedo afirmar lo que me parezca conveniente, pero no deja de ser más un deseo o acto de fe que un hecho constatable. Por el momento, la física (no metafísica) no ha encontrado ningún objeto material concreto del que pudiera estar construida la materia. Más bien al contrario, avanza fascinada hacia una posible constatación muy sorprendente: puede que no haya tal partícula fundamental o mínima para construir lo material, sino ciertos comportamientos de la energía, un campo de posibilidades, quizás infinito, en el que se concretan determinadas organizaciones o pautas a partir del mismo hecho de la observación, de la percepción, de la conceptualización. El “átomo” dejó de ser indivisible hace mucho tiempo. Su división y fragmentación parece no tener fin. Fascinante... Y si la materia no

fuera más que la reiteración de ciertas pautas de comportamiento de la energía, nada la diferenciaría sustancialmente de la naturaleza de los pensamientos, de la actividad de la mente. Mente y materia, interesante aproximación:

Existe hoy en día un amplio grado de consenso, que desde el ángulo físico de las ciencias se aproxima a la casi totalidad, acerca de que la corriente del conocimiento se encamina hacia una realidad no mecánica; el universo está empezando a parecerse más a un gran pensamiento que a una gran máquina. Ha dejado de considerarse a la mente como un intruso accidental en el reino de la materia; estamos empezando a sospechar que más bien deberíamos saludarla como creadora y gobernadora del reino de la materia⁶.

Todo lo que consideramos como real podría ser una interacción entre energías a la que accedemos mediante una interpretación, una proyección de la mente en la pantalla de la conciencia. Y es precisamente esta alegoría la que queremos escenificar en este texto: el cine como metáfora de la "realidad". Porque con ello, además de intentar aquilatar un poco mejor el concepto de lo real poniéndolo en duda, como ya se ha hecho desde múltiples tradiciones y disciplinas, podemos replantearnos el marco de la comunicación audiovisual, y más concretamente las técnicas y discursos de la cinematografía, como un experimento en el que se plantea y cuestiona permanentemente el relato de la realidad humana en la escenografía del mundo. Un enriquecedor trasvase de experiencias y aprendizajes entre diferentes niveles de realidad y de conciencia, como hace el psicoanálisis con la interpretación de los sueños. Aunque en este caso no nos proponemos analizar significados simbólicos, sino más bien prestarle atención al propio carácter onírico de toda realidad. ¿Estamos siempre soñando⁷ de algún modo?

1.1. La pantalla de la conciencia: vida, consciencia y vivencia

Dentro de la consciencia, todo aparece como contenido. Podemos hablar del contenido de la consciencia en términos de imágenes: imágenes visuales, sonidos, pensamientos, sensaciones, emociones, etcétera. El contenido de la consciencia, las imágenes que surgen, tienen una capacidad de embelesar aparente, que se suele denominar "maia" (lo ilusorio)⁸.

El hecho de estar vivo no conlleva necesariamente el ser consciente de ese hecho. Tener vida, estar vivo, es una circunstancia de la que participamos multitud de organismos en los diferentes reinos de la naturaleza, aunque con notables diferencias que no viene al caso comentar aquí. Las complejidades por las que unos seres y otros desarrollamos diferentes funciones vitales son un muy interesante campo de observación y estudio, pero nos interesa ahora prestarle atención a una dimensión sobrevenida: la consciencia de ser. Parece obvio que todo lo que se expresa en el escenario del universo, de la naturaleza, sigue unas razones y un orden que aún hoy son un gigantesco misterio para la ciencia y la filosofía. También una lección permanente para el arte. No se puede negar que de alguna manera hay una multiplicidad de niveles de consciencia en todo ello. Ya se ha afirmado desde antiguo en múltiples textos y tradiciones filosóficas que la consciencia es el trasfondo único de todo lo que existe, que la existencia en sí es una expresión de la consciencia de la que toda realidad depende, que todo está realizado por la consciencia. También la ciencia se acerca a esta visión:

La nueva física sugiere que la consciencia misma se mete en los entresijos del mundo físico, afectándolos. Esta visión implica que no hay una realidad única. Todas las realidades posibles coexisten, y una porción de la consciencia deja fuera del montaje todas aquellas realidades que no pueden aceptar las propias intuiciones. [...] La nueva física se encuentra con que la consciencia es tal vez el único fenómeno que efectivamente existe⁹.

La multiplicidad de realidades se proyecta sobre la pantalla de la conciencia en el discurso del tiempo. Y ante esa pantalla, consciente de sí misma, consciente de ser, la mente humana interpreta la representación proyectándose también en ella conformando entre todas las realidades posibles la realidad que vive. No todos los fenómenos de la vida son autoconscientes, según parece, pero el ser humano sí lo es. Y esa posibilidad de ser consciente de sí mismo y de lo que vive le permite trascender el hecho biológico de vivir a la categoría de “vivencia”¹⁰, como explicaba Ortega. Experimentamos el mundo y nos experimentamos a nosotros mismos a través de esa proyección de formas en la conciencia de la que formamos parte. Es nuestro aprendizaje. Quizás también el aprendizaje o reconocimiento de la conciencia en sí misma a través de nuestras vivencias. Es la escuela de la llamada “realidad”, como lo es la extraordinariamente similar escuela del cinematógrafo.

1.2. “Maya”¹¹: la realidad ilusoria

Durante siglos los místicos han afirmado que materia y conciencia son sólo aspectos diferentes de una misma cosa. Para todos aquellos que se han pasado la vida tratando de penetrar los secretos de la materia, la nueva física trae un mensaje que no es nuevo, pero que muy bien puede resultar ser el redescubrimiento más importante que jamás haya hecho la humanidad. [...] Nos hemos adentrado en la materia y hemos encontrado un poco de maya y un atisbo de nosotros mismos¹².

Para todos es evidente que cuando asistimos a una proyección cinematográfica estamos sufriendo un engaño, una ilusión óptica, un espejismo, gracias al cual podemos dejarnos llevar por esa fantasmagoría, atribuirle significados y valores, y responder emocionalmente ante lo proyectado. Muchas de estas experiencias nos afectan profundamente, marcan una referencia más en nuestro aprendizaje, de alguna manera nos modifican. Tomamos conciencia de la experiencia cinematográfica convirtiéndola en “vivencia” como lo hacemos con las demás experiencias vitales. Los aspectos ilusorios de estos procesos no parecen disuadirnos de perseverar en ellos.

Se ha replanteado en múltiples ocasiones la experiencia de vivir con la que nos enfrentamos cada día como una ilusión fabricada por la mente para “descubirla”, en el sentido literal de apartar la apariencia que la cubre con el atributo de realidad que le hemos otorgado, en el sentido en que lo hacen algunas tradiciones orientales:

El ser humano no ve las cosas como son, sino como aparecen. Y esta ilusión no sólo está en su mente individual, pues hay unanimidad de visión; se trata de una ilusión cósmica (maya-samasti). La creación del universo físico y psíquico se debe a esta maya universal. Todos los objetos múltiples se deben al juego cósmico en el que maya recubre la realidad de lo Absoluto mediante nombres y formas¹³.

Si todo lo que nos acontece en la vida es elaborado en el interior de nuestra mente, tanto si procede de los sentidos externos como de nuestro propio universo interior, el de los pensamientos y las emociones con que nos identificamos, lo que “vivimos” cuando leemos un relato, sobre cualquier tipo de soporte o pantalla, y lo interpretamos dotándolo de sentido y significado, sigue un proceso muy similar. Deberíamos reflexionar sobre esa distinción tan radical que hacemos entre nuestras diferentes realidades. ¿Imaginar es menos real que percibir? ¿No es la propia percepción un mecanismo fisiológico y mental limitado a un minúsculo campo de energías al que quizás hemos sobrevalorado enormemente?

Imaginar es conocer una cosa de una manera distorsionada. Éste es el modo de conocer tanto del estado de vigilia como del sueño. Se trata de dos modos distintos de objetivación de la mente: objetivación externa y objetivación interna. También podríamos hablar de una experiencia consciente o de una experiencia de lo inconsciente. En ambos casos las experiencias resultan “reales” para el que las experimenta¹⁴.

El potencial de la mente humana nos resulta desconocido en su mayor parte. Ni siquiera hemos resuelto con claridad las relaciones entre mente y cerebro. Y no sabemos “dónde” reside la conciencia de un ser humano. Sabemos poquísimos de los diferentes niveles de conciencia a los que

nos estamos refiriendo. Y no sabemos prácticamente nada de las dimensiones personales y transpersonales de la inteligencia, limitándolas con una extraña confusión en la que ser listo o habilidoso para manipular ideas y hechos puede ser interpretado como ser inteligente. ¿Por qué somos entonces tan contundentes afirmando qué es la realidad separando lo que consideramos real de lo que consideramos que no lo es? François Truffaut se preguntaba si el cine es superior a la vida.

Nos estamos planteando ahora si el cine es, de alguna manera, semejante a la vida. O si es, al menos, una representación inteligente de la vida. En tal caso podría servirnos para avanzar hacia el conocimiento de nosotros mismos, del ámbito social en que nos integramos, y del modo en que establecemos nuestras relaciones y nuestra forma de comunicarnos.

1.3. La ceremonia de la cinematografía

La ceremonia tiene esa misión, crea una situación especial, rara para los sentidos: luces, adornos que impresionan, actitudes diferentes a las cotidianas, movimientos, sonidos. Ante ese ambiente extraño, la mente se queda a la expectativa, observando¹⁵.

Las artes escénicas se presentan ante el público como un ritual. El hecho de acudir a la sala, compartir silencio y atención colectivamente, la disposición del escenario como un altar en el que se oficia la liturgia, etcétera. El cine, de alguna manera, también ofrece esa posibilidad colectiva en las salas de proyección. Pero tiene además la posibilidad de crear el mismo ámbito de fascinación a nivel personal, en la intimidad de cualquier espacio privado. En este caso será la pantalla donde confluyan y focalicen los necesarios estados de atención individuales ante los que culmina la ceremonia.

Como si se tratara de las proyecciones en el fondo de la caverna que utilizó Platón para explicar alegóricamente el estado ilusorio y limitado del conocimiento humano, asistimos a un teatro de luces y sombras, formas y movimientos aparentes, a los que, desde un estado semejante

al de la hipnosis, dotamos de valor y significado. Durante la ceremonia no somos conscientes del vacío de la pantalla ni de la fuente de luz que la ilumina. Solamente vemos la proyección de nuestra mente fundiéndose con la fantasmagoría cinematográfica, convirtiendo la ilusión en vivencia con el concurso de las emociones al que luego atenderemos. Este ceremonial vuelve a plantearnos claras proximidades y posibles identificaciones con la percepción e interpretación de eso que llamamos “realidad”, tal y como estamos explicando, permitiéndonos una vez más valorar y cuestionar nuestras habilidades para crear identidades y creer en ellas, tanto en la construcción de personalidades como en sus relaciones sociales. Esto se hace cada día más visible también en las representaciones virtuales con las que interactuamos cotidianamente y que ya hemos integrado con toda naturalidad en nuestras vidas, al menos en los países más desarrollados desde el punto de vista económico y tecnológico. El relato de nuestras vidas aparece en las pantallas según la dramaturgia que cada uno de nosotros quiera construir a través de avatares, perfiles, iconos, definiciones verbales de estados anímicos, emoticonos, pseudónimos, selección de imágenes fotográficas o videográficas, etcétera. Un nuevo teatro del mundo con nuevas máscaras, imágenes asincrónicas fragmentadas que podemos organizar en la mente mediante una lectura participativa que recrea como relatos las realidades que quiere ver. Fragmentos, rasgos, componentes que la mente integra en formas según sus modelos aprendidos, de la misma manera que es la forma generada por la integración mental de fragmentos la que nos permite cohesionar las palabras, imágenes, sonidos o signos que constituyen la microestructura de todo relato. También del relato de la vida, como estamos planteando. En todo caso, sea llamado realidad o ficción, la construcción narrativa que se crea en la mente parte de ilusiones perceptivas, conceptuales o imaginativas, a semejanza de lo que estamos definiendo como “ilusión audiovisual”.

No vemos las cosas como son, o como no son, sino como van siendo disfrazadas y representadas con el concurso de nuestra ilusa y entusiasta aquiescencia. Probablemente porque nos es más cómodo aceptarlo así que cuestionar continuamente nuestros propios ensueños.

2. Los mecanismos de la ensoñación

La ensoñación acumula ser en torno a su soñador, dándole la ilusión de ser más de lo que es¹⁶.

La construcción de nuestro universo personal responde a una búsqueda: la de nuestra identidad. Esta búsqueda está impulsada por un anhelo natural: el anhelo de ser. De ello luego derivará el deseo de ser algo concreto, de crecer, de ser más, y también el miedo a no ser, el miedo a la muerte, y todos los mecanismos psicológicos que se ramifican a partir de estas interpretaciones de nuestra naturaleza ignota. A través de las sensaciones y de su correlativa interpretación mental configuramos nuestra imagen del mundo. Mediante los pensamientos, reforzados por las emociones, configuramos nuestra imagen de nosotros mismos y nos identificamos como algo separado del mundo. Acumulamos experiencias y cargamos con ellas como si fueran nuestro “yo”.

El contacto, la sensación y el deseo crean la experiencia. Esa experiencia, ya sea agradable o desagradable, provechosa o improductiva, deja un residuo al que llamamos memoria. Desde ese residuo surge una respuesta, llamada el pensar, que se haya condicionada conforme a diferentes influencias ambientales, etc. En una palabra, la mente —no sólo los niveles superficiales de la conciencia, sino el proceso total— es el residuo del pasado¹⁷.

En general, respondemos a todas las relaciones y a todas las vivencias desde ese condicionamiento artificioso, dejando muy poco espacio para lo nuevo, para la creatividad. Nuestra propia forma de percibir lo que consideramos externo está mediatizada por esa construcción mental de nuestro propio personaje. La suma de esas construcciones personales fabrica también el condicionamiento social, la cultura, las normas, etcétera, y establece juicios, divisiones, comparaciones, fragmentaciones infinitas de una aparente realidad que apenas conocemos. Y defendemos apasionadamente “lo mío” o “lo nuestro” frente a “lo de otros”, hasta llegar a límites de fanatismo rayanos con la locura: desde el equipo de

fútbol o el partido político hasta la religión o la raza, pasando por la forma de vestir, el barrio o la provincia. Adquirir cosas o ideas nos sumerge en esa ensoñación de ser más con la que nos encubrimos. Y sin embargo todo se presenta ante nuestro entendimiento como una sencilla danza de energías, como un diálogo de vibraciones al que otorgamos un valor que seguramente no se corresponde con su naturaleza inocente, sino más bien con la ilusoria construcción de nuestro propio personaje en nuestra propia película. Veamos cómo funciona inicialmente este espejismo.

2.1. Percepción sensorial: diálogo de vibraciones

Lo que consideramos la realidad exterior, el mundo frente al que nos situamos desde la atalaya de nuestro ego¹⁸, se comporta como una frenética actividad de energías en vibración. Algunos de esos patrones de vibración reiterada en determinadas proporciones son considerados como partículas por la física, aunque, ya lo hemos dicho, no haya constancia de ningún material concreto, partícula fundamental o cosa semejante que sea sólido, indivisible y sirva para construir el gigantesco edificio de lo físico. Uno de esos comportamientos de la energía es la luz, vibraciones de naturaleza electromagnética que se transmiten de forma rectilínea a unos 300.000 km/seg. en lo que llamamos “vacío”, algo menos veloz en medios más densos como el aire o el agua.

Cuando esa energía interactúa con otras vibraciones, como son las estructuras de los cuerpos, los fluidos, los gases, etcétera, se producen una serie de fenómenos tales como la absorción, la reflexión, la dispersión, la refracción, etcétera, de tal manera que parte de esa luz se convierte en calor al ser absorbida, otra parte es reflejada, otra dispersada... La luz, como todas las vibraciones que pueden ser descritas por la mecánica ondulatoria, tiene parámetros variables: la longitud de onda, la frecuencia y la amplitud. Según varían esos parámetros varían también los comportamientos antes descritos, de tal modo que una determinada longitud de onda puede resultar absorbida y otras reflejadas, por

ejemplo, lo que permite que veamos las “cosas” con distintos colores. Distintas estructuras de energía absorbiendo o reflejando otras formas de energía, entre las que se encuentra la llamada “luz”. Esto es lo que está ocurriendo ante nuestros ojos. ¿Y qué son nuestros ojos? Una estructura de energías en cuyo mecanismo podemos encontrar diferentes comportamientos según las partes en que se diferencia esa estructura. Algunas de esas partes de la estructura de energías que es el ojo pueden reaccionar ante determinadas energías externas, sufriendo alteraciones.

Así resulta que cuando una parte de la luz que se ha reflejado en las estructuras externas tiene determinadas características (amplitud y longitud de onda) puede provocar que alguna de las estructuras internas del ojo modifique el estado de reiteración, que podríamos calificar como estabilidad o reposo, liberando cargas eléctricas. Es decir, que se produce una alteración en el comportamiento de la energía del ojo de forma proporcional a las características de la energía de luz que recibe como impacto. Esas cargas eléctricas, energía también, se mueven vertiginosamente por otras estructuras de vibración: el nervio óptico y el córtex cerebral, por ejemplo. Ninguna de estas estructuras internas puede ser considerada como un objeto sólido estático, como tampoco podría ser considerado así nada de lo que puede ser percibido¹⁹. Unas vibraciones interactúan con otras vibraciones, como en la música. Y de esa interacción surge un proceso complejo que llamamos percepción. Lo más interesante de este proceso, según creo, es una pregunta de muy difícil respuesta: ¿quién percibe? Más allá de la reacción en intrincadas y frenéticas conexiones sinápticas de nuestro córtex cerebral, ¿qué sucede? Cuando las vibraciones dialogan en mi cerebro, algunos de los patrones que se reiteran establecen una relación con las reiteraciones de mi actividad cerebral correspondientes al reconocimiento de una forma, de una palabra o de un significado, creando una nueva estructura de energías a la que llamamos imagen.

Cuando todo esto está ocurriendo, ¿quién es el espectador? ¿Ante quién sucede? ¿Es ese “quién” otro patrón de vibraciones reiteradas, acaso algo pensado? ¿Podría tratarse de la pantalla de la conciencia ante la que se proyecta la película de la “realidad”? ¿Hay alguien ahí?

Es necesario que ocurran algunos cambios estructurales o químicos en el cerebro como resultado de la adquisición de nuevo conocimiento. De algún modo, las neuronas corticales alteran sus formas de reacción a los acontecimientos externos, que el organismo consigue reconocer y recordar²⁰.

2.2. Atribución de significados: cultura, memoria, ego y aprendizaje

Los mecanismos de la memoria son estructuras mentales mediante las que respondemos a los estímulos según experiencias pasadas. De alguna forma es un filtro por el que tamizamos todo lo que nos acontece, un condicionante de nuestra actividad vital, de nuestro aprendizaje. A través de la educación vamos fijando en la memoria desde los primeros años de nuestra infancia patrones de referencia con los que nos enfrentamos a las situaciones y relaciones que nos va planteando la vida. Gracias a ello adquirimos destrezas concretas necesarias para nuestra actividad personal y social. Por ejemplo, distinguimos unas formas de otras, aprendemos a conducir un vehículo o a realizar un determinado trabajo, conseguimos comprender el espacio en el que vivimos para desplazarnos por él, podemos leer, escribir y hablar utilizando los códigos de una determinada lengua, reconocemos los rasgos de las personas con las que interactuamos, etcétera. Pero estos procesos de aprendizaje que fijan estructuras de reconocimiento en nuestra actividad cerebral van más allá de simples aspectos formales de carácter práctico. Todos los significados que vamos atribuyendo a las cosas, entendiendo como “cosas” también las experiencias vitales, las complejas estructuras que se ven implicadas en cada vivencia, son algo más que recursos para andar por casa. Los significados que fijamos en la memoria asociados a determinados objetos de conocimiento condicionan todo el ámbito interpretativo de la percepción. Gran parte de este proceso previo de conceptualización no se limita a ponerle nombre a las cosas, sino que asocia con ellas una respuesta emocional conocida, plantea juicios y valoraciones de forma, podríamos

decir, preventiva. Ese residuo de experiencias pasadas que ha pasado a formar parte de nuestra estructura cerebral y con el que filtramos en cada instante la vida constituye nuestro "ego", la identidad personal en que nos reconocemos cada uno de nosotros.

Este intrincado mecanismo de configuración de estructuras en nuestra actividad cerebral tiene una base física que altera y reitera patrones de comportamiento de la energía, según estamos planteando. Se trata de objetos de una enorme complejidad, pero objetos al fin y al cabo. Los llamamos "pensamientos". Constituyen, quizás, uno de los mayores tesoros de la mente humana. Pero también uno de sus más terribles y peligrosos condicionantes.

Podemos fácilmente comprobar como en multitud de ocasiones, casi todas para la mayoría de las personas, el pensamiento se interpone como un ruido en el proceso de la percepción aunque no haya sido invitado ni sea para nada necesaria su presencia. Ver una puesta de sol y vivir su belleza en plenitud no precisa de lenguaje ni de interpretaciones. Y sin embargo, en la mayor parte de las veces en que intentamos vivir de forma directa algo, como el ejemplo que estamos poniendo, irrumpe de forma automática el pensamiento poniendo nombres, adjetivos o valoraciones donde solamente es necesario el silencio. Para muchos seres humanos ese parloteo mental es una auténtica tortura de la que se intentan librar. Para otros es, simplemente, su identidad. Creen ser el que piensa, y por lo tanto se identifican con lo pensado, con esa acumulación de cosas en el desván de la memoria. Y ese creer ser desde el pensamiento es también pensar, evidentemente. El "ego" es ese proceso acumulativo pensado. Desde esa estructura cerebral podemos creer que siempre percibimos gracias a ella, pero se puede comprobar con cierta facilidad que hay "algo" que no necesita ser tramitado con palabras y que mantiene nuestra mente activa, despierta y callada. Ante ello se proyectan los resultados finales del mecanismo de la percepción, que también son pensamientos.

Pensamiento y conciencia no son, sin duda, la misma cosa. Puede comprobarlo con facilidad quien no rehúya el silencio, "*esa gracia universal*", como lo definió Charles Chaplin²¹.

2.3. Respuesta emocional: entre el “yo” y lo “otro”

Tanto los pensamientos como los demás mecanismos cerebrales asociados al lenguaje vinculan percepciones internas o externas con palabras y conceptos. Le dan así forma inteligible al mundo, a la visión que tenemos de nosotros mismos y de nuestras relaciones. Son una forma de aprehender e interpretar la existencia. También, de algún modo, una forma de posesión. La educación y el aprendizaje son, pues, configuraciones de la realidad.

Nuestra forma de mirar condiciona lo que somos capaces de ver. Nuestra corteza cerebral está especializada en ciertas tareas según zonas, lóbulos, etcétera. Un apasionante mapa, en gran parte aún por descubrir. Pero no puede ser considerado como una suma de fragmentaciones independientes. Tampoco como una simple suerte de simultaneidad en actividades separadas. Más bien al contrario, se trata de un altísimo grado de interactividad, de un proceso integrado en el que nada sucede de forma aislada. Algunas zonas del cerebro están especializadas en tareas diferentes, como lo están en su conjunto los hemisferios cerebrales, de tal manera que el hemisferio “tipo izquierdo” (en algunas personas es el derecho el que cumple estas funciones) se encarga de captar e interpretar signos mientras el hemisferio “tipo derecho” integra las formas. Uno lee las notas musicales o las letras mientras el otro integra las formas, la música o el poema. Pero todo ello puede sólo darse en la interacción simultánea de ambas actividades cerebrales especializadas. Es obvio que no tiene ningún sentido intentar descifrar el contenido de un texto literario sin leer las palabras con las que está escrito o leyéndolas de una en una sin relacionarlas. Del mismo modo podemos analizar la interacción entre los diferentes componentes del sistema límbico del cerebro, la amígdala, el hipocampo, etcétera, encargados de procesar y almacenar reacciones emocionales, de gestionar nuestra memoria espacial y otras funciones complejas. Hemos llegado a concretar la descripción de estos fenómenos hasta hacerlos suficientemente comprensibles, pero no hemos solucionado con ello el problema de la identidad de aquello que es consciente del resultado de tales procesos. Puedo entender que mi mirada

y mi pensamiento elaboran en complicidad un catálogo de significados para hacer el mundo inteligible, pero ¿quién o qué soy yo como poseedor o articulador de esos mecanismos? ¿Ante qué otro estadio de lo mental se presenta esa referencia narrativa de lo que sucede, sea cual sea su valor como hecho, como ilusión o como ficción?

Si la representación mental de todo lo que sucede, lo que se percibe, lo que se comprende o recuerda puede ser localizado y cosificado en la estructura fisiológica del cerebro, ¿qué lugar ocupa la conciencia en esa materialización? ¿Es algo personal? Quizás sólo pueden personalizarse los mecanismos narrativos cerebrales que proyectan sobre la conciencia la representación de las cosas, también de las ideas. Sobre esta división entre el que ve y lo visto, el que comprende y lo comprendido, hemos articulado nuestra idea separativa de que cada ser humano vive al mismo tiempo, el tiempo de su vida, dentro del mundo y fuera de él, aunque como única certeza para afirmar esa separación tengamos el propio mecanismo del pensar y la respuesta emocional que asociamos a los registros, también pensados, de la memoria. Así consolidamos la subjetividad, como una acumulación de vivencias pasadas con la que respondemos a todo tipo de estímulos.

Las emociones intensifican y refuerzan con vivacidad este modelo de relación en el que otorgamos realidad e identidad a un proceso físico y psíquico permanentemente cambiante de percepciones, lecturas e interpretaciones que en vez de integrarnos en la vida parece separarnos por completo de ella.

Un modelo ampliamente discutido y rebatido desde hace muchos siglos por la filosofía *advaita*, no dual, según la cual esa fragmentación entre el “yo” y lo “otro” es ilusoria, un pensamiento, una ensoñación, como ya hemos dicho.

Por decirlo de otro modo, el mecanismo del pensar puede estar permanentemente invadiendo terrenos que no le corresponden, espacios de conciencia donde no es en absoluto necesario. En todo caso, asistimos a la representación del mundo y de la vida como un relato que se construye sobre un escenario, el del espacio y el tiempo, ante el cuál sólo cabe una certeza: la incertidumbre.

3. Marco de representación

Podemos imaginar, o mejor intuir, una concepción holística de la vida, del universo, según la cual todo es posible, todo “es” ya en un estado potencial. Una totalidad implicada, como describió el físico David Böhm²². Algo así como el potencial creativo de un escritor ante una página en blanco. De esa totalidad extrae la mente la explicación o despliegue de determinadas probabilidades que se concretan en el relato de la existencia con un determinado orden secuencial. Ese despliegue o explicación de las cosas es inseparable de la génesis y justificación del espacio y del tiempo, que juntos constituyen el marco de representación de todo lo que existe, sobre todo en el sentido etimológico de existir (*exsistere*: nacer, salir, aparecer).

Sin las cualidades de este sistema de representaciones, asequible para los sentidos y coherente con nuestras funcionalidades cerebrales, nuestra mente sería incapaz de elaborar ese relato en el que ella misma se inscribe, al menos con las características convencionales de lo que hemos venido llamando “la realidad”, ya que en los ámbitos del sueño y en otros estados de conciencia no parecen tener el mismo valor ni significado las representaciones espacio-temporales. La narrativa mental recurre de nuevo a su propio universo de formas, a dar por válidas sus propias ilusiones.

3.1. La ilusión del espacio

Como afirmaba Rudolph Arnhem, “*el espacio no lo vemos, lo pensamos*”. Un complejo sistema psicofísico construye en nuestra estructura cerebral la experiencia del espacio como marco de ordenación de los estímulos visuales. La distancia, la profundidad, el relieve, son resultados de esa construcción mental que comienza por la interferencia entre las dos imágenes diferentes que se forman en cada uno de los ojos, la llamada “disparidad retiniana”. Esta interacción binocular estereoscópica engendra en la mente una impresión tridimensional de las formas y del espa-

cio que ha servido de inspiración y fundamento para la cinematografía 3D. También influye en esa percepción espacial la distinta sensación de convergencia de los dos ojos según se proyecte la mirada a una distancia u otra desde la posición del perceptor. Pero resulta especialmente significativo constatar que ni siquiera necesitamos de estos mecanismos binoculares para imaginar o pensar el espacio, sino que podemos realizar esta visión ilusoria con un proceso de aprendizaje en el que cada uno de los ojos es capaz de informar, en su representación puramente bidimensional, de suficientes interacciones de datos que permiten a la mente captar, o mejor dicho, pensar la organización de objetos en proximidad o lejanía, inventar, en suma, la idea del espacio²³.

La perspectiva es fruto de este juego en el que el tamaño relativo de los objetos desde un determinado punto de vista, las diferentes posiciones en el campo visual, la convergencia aparente de líneas paralelas, etcétera, contribuyen a edificar las representaciones en que basamos nuestra idea de esa realidad exterior que estamos cuestionando, en oposición al espacio que percibimos como propio al estar ocupado por nuestro cuerpo, también objeto de nuestra percepción, desde el que percibimos y pensamos todo lo demás. Nuestra experiencia psicomotriz interactúa con nuestras construcciones perceptivas a partir de estímulos sensoriales. Esta interacción es la autora principal de la dimensión espacial en nuestro relato de la realidad. Es nuestra experiencia directa del espacio, algo difícil de concretar en los terrenos de las ilusiones ópticas y las articulaciones mentales con lo que damos forma a nuestra idea del mundo, algo que, según parece, vamos aprendiendo a edificar poco a poco desde el "espacio expresivo" de nuestro cuerpo, nuestra forma de "tener un mundo"²⁴.

Pero podemos construir también esas dimensiones como observadores externos, como espectadores de la representación desde una actitud más contemplativa en la que nuestra percepción del cuerpo y de su motricidad no se vea implicada. Ante un cuadro de Canaletto es fácil observar y comprobar la funcionalidad y eficacia de estos mecanismos, aún más mentales si cabe. También ante el resultado del proceso cinematográfico: viaje óptico de la luz que reflejan los objetos hacia el interior

de la cámara, y de la luz modificada en el soporte hacia la pantalla de proyección. Las distancias relativas entre los puntos que constituyen las formas son el fundamento de la recreación mental del espacio de la representación, a imagen y semejanza de nuestra vivencia del espacio como construcción interactiva. En una pantalla o en un lienzo no hay profundidad ninguna. De hecho no hay objetos ni espacio. Tan sólo proximidades o relaciones de proporción entre puntos, contrastes cromáticos, interacciones de formas, nada que pudiera tener sentido propio sin la presencia del espectador y de su acción mental interpretativa. ¿Acaso es esto muy diferente de la experiencia cotidiana del espacio en que nos movemos y reconocemos? ¿Qué es real y qué es ilusorio en estos procesos constructivos? En todo caso, la dimensión ilusoria del espacio necesita ser estructurada en interacción con otras ilusiones. El cuerpo y el pensamiento, fundamentos de nuestras representaciones espaciales, sólo pueden existir y articularse en otro marco de representación: el del antes y el después, el de la duración, es decir, el de la temporalidad.

3.2. La ilusión del tiempo

*Quid est ergo "tempus"? Si nemo ex me quaerat, scio;
si quaerenti explicare velim, nescio²⁵.*

Quizás el marco estructural, lineal y limitado, que otorgamos a la idea del tiempo proceda de la conciencia que tenemos de nuestra propia limitación, de los límites temporales de nuestra propia vida, *"un chispazo entre dos tinieblas"*, como dijo Miguel de Unamuno. Y sin embargo no podemos ya mantener conceptualizaciones del espacio y del tiempo como si de objetos materiales o realidades independientes se tratara. La física del siglo XX estableció como entidad unificadora de relatividades un espacio-tiempo *"tetradimensional"*. El tiempo, como entidad autónoma, sencillamente no existe. Aunque nuestra visión, interpretación y vivencia de las cosas necesite de esa representación ilusoria para explicarse:

Nosotros, los seres humanos, no vemos ni captamos esa realidad física, sino que ya la captación la hacemos a "nuestra manera", según nuestro cerebro. Nuestro cerebro es como un prisma que descompone a la unidad espaciotemporal en percepción de vivencia de Espacio y percepción de vivencia de Tiempo²⁶.

El espacio y el tiempo no pueden ser considerados por separado, salvo como construcciones mentales, que es justamente a lo que nos estamos refiriendo. Dejamos totalmente a un lado el tiempo cronométrico, el tiempo de los relojes, simple convención artificiosa que subdivide en partes iguales un patrón reiterado de movimiento, el de la tierra girando sobre sí misma y alrededor del sol, para crear un sistema de referencia objetiva que nos permita organizar los hechos, situaciones, movimientos y cambios de nuestras existencias compartidas. Todos sabemos que una hora de reloj no es igual para todos ni en todas las circunstancias. Cuantifica parte de un movimiento astronómico, pero no nos sirve en absoluto para medir la vida. Podemos ser más o menos precisos, con respecto a la danza de un planeta en el sistema solar, para establecer la duración comparativa de un fenómeno o transformación, pero esto no significa prácticamente nada en cuanto al contenido de la experiencia vital que se despliega en ese marco de duraciones. La experiencia vivida del tiempo, la dimensión psicológica de la temporalidad, no puede ser medida por los relojes. Diferenciamos, pues, entre el tiempo cronométrico y el tiempo psicológico, para poder establecer también una tercera categoría de la temporalidad: el tiempo ficticio, que es el tiempo de la narrativa y de la cinematografía.

A todos nos es muy sencillo tomar conciencia del antes y del después para establecer la clave primaria de la secuencialidad con la que articulamos el despliegue de las cosas en el tiempo. Esto está basado en un mecanismo puramente fisiológico. Así lo demuestran algunas patologías cerebrales que tienen como consecuencia la pérdida del sentido del orden secuencial en las percepciones²⁷. Es una forma de ordenar y articular consustancial con nuestra estructura y mecánica cerebrales, con nuestro pensamiento, incapaces como somos de concebir mentalmente la totalidad, lo infinito, lo eterno. En esta organización cerebral de las for-

mas y de sus transformaciones vamos añadiendo significados, conceptos, lenguaje, es decir, asociaciones de ideas. La intrincada complejidad sináptica de nuestro encéfalo tripartito²⁸ construye, fragmenta y clasifica nuestra percepción del mundo para hacerlo asequible en un universo de pensamientos que conforma, con su correspondiente cortejo de emociones asociadas, la representación mental de la vida que nos contiene. Es un relato cinematográfico del que somos autores, intérpretes y espectadores, en el que todo comienza, crece y finaliza: los tres actos clásicos de toda narración. Las cosas, los hechos, los personajes, las formas, las situaciones, los movimientos, todo ello aparece y desaparece ante la pantalla de la mente dejándonos la aparente evidencia, también pensada, de que el tiempo pasa.

Pero, ¿acaso el tiempo puede “pasar” sin que pase algo en él? ¿Qué sería entonces eso que pasa? ¿No serán precisamente los movimientos del contenido mental, es decir, el mecanismo del pensamiento, lo que constituye la idea, quizás también ilusoria, del tiempo?

Según la mitología griega, Cronos fue el padre de Zeus, que a su vez era origen y gobierno de todo acontecimiento. Por lo tanto el tiempo precedía a la totalidad de los seres. Una forma imaginativa de representar la existencia, impulsada por la humana necesidad de explicarlo todo. Pero es precisamente la explicación, el despliegue de los acontecimientos, opciones que aparecen dentro de un campo ilimitado de probabilidades, lo que engendra la temporalidad como estructura organizativa necesaria. Si el universo se limitara al giro de la tierra alrededor del sol como únicas entidades existentes, ¿ese movimiento mediría el tiempo? ¿Lo estaría creando?: *“Esta concepción de un tiempo producido por la sucesión de los acontecimientos permite escapar de los atolladeros lógicos hacia los cuales no deja de conducir la visión de un tiempo dotado de autonomía”²⁹*.

El premio Nobel de física Richard Feynman dijo que *“el tiempo es lo que pasa cuando no pasa nada más”*. Pero ¿dónde pasa lo que pasa? Sin duda en los ambiguos campos del psiquismo: psique, logos, mente... Y si no pasa nada más, si la mente se vacía de contenido, pueden ocurrir dos cosas: una posibilidad es que nuestra atención se desvíe hacia el paso

del tiempo como algo pensado y surja así esa sensación que llamamos “aburrimiento”. Otra es que quede un estado puro de conciencia sin forma ni contenido en el que nada comienza o termina, en el que el tiempo, sencillamente, no existe. Y eso, en nuestra lengua, se llama “eternidad”.

La experiencia psicológica del tiempo, el que algo se nos haga largo o se nos pase “volando”, nada tiene que ver con los relojes, sino con la atención y el interés que nos relaciona con ello en un particular estado de ánimo. Si nuestra mente es cautivada por la situación, sea cual sea su naturaleza, no tendremos la sensación de que el tiempo pasa. Esto resulta especialmente significativo cuando de lo que se trata es de escuchar música, asistir a un espectáculo teatral o ver una película. Es decir, cuando son las propias artes del tiempo las que lo hacen desaparecer de nuestra conciencia. Pura magia. Creando la adecuada fluidez de duraciones, densidades, intensidades y reiteraciones equilibradas, es decir, creando ritmo, el tiempo de la creatividad disuelve el tiempo de otras realidades. El tiempo ficticio o tiempo cinematográfico expulsa de nuestro espacio mental al tiempo cronométrico y al tiempo psicológico. Queda la mente absorta en el relato.

3.3. El escenario de la mente: *Mátrix*

Es el acto de la observación, la actividad mental del espectador, lo que construye el mundo, todos los mundos. Del mismo modo que los sueños no parecen tener existencia ninguna fuera del ámbito mental en el que son contruidos y representados ante ciertos niveles de conciencia, en el que son soñados, nada puede certificar que el mundo de la materia, el mundo del espacio y el tiempo, existan de forma absoluta con independencia de la actividad mental. De nuevo la idea del mundo como relato de la mente. Los objetos y los acontecimientos tienen una realidad relativa, dependen de “algo” que actúa como demiurgo en la narrativa de lo real ante un universo de infinitas probabilidades.

Ese “algo” está íntimamente relacionado con los ámbitos de la conciencia en los que se trazan las líneas narrativas de lo que existe, como

ya hemos apuntado antes al referirnos a la naturaleza ilusoria de la realidad. Resulta muy interesante comprobar cómo la física se ha ido aproximando en este sentido a lo que hasta hace poco estaba circunscrito al pensamiento milenario de las religiones orientales.

Resulta que la línea de relato con mayor probabilidad se convierte en aquello de lo que somos conscientes. Se convierte en nuestra historia recordada. Esta historia, a su vez, adquiere un sentido significativo. Y el significado tiene, en sí, una base física cuántica: el sentido significativo surge como el relato más probable entre un suceso del futuro y un suceso del pasado. De aquí que lo que es significativo resulta ser lo que es más probable, lo que es más plausible, y eso depende de muchas cosas, entre ellas de lo que creemos y de qué cultura aceptamos como real³⁰.

Ya se han realizado con éxito experimentos en los que se fabrican algunas percepciones actuando directamente de forma física en algunas zonas del cerebro. Se han desarrollado dispositivos electrónicos, retinas artificiales que permiten ver a los ciegos. ¿Hasta dónde se puede llegar por ese camino? ¿Puede codificarse la experiencia humana en términos neurofisiológicos? Forma parte ya de nuestra cotidianidad la aceptación de realidades virtuales que, por el momento, no son más que un juego del que somos, o podemos ser, absolutamente conscientes. De hecho cabe calificar de muy inocentes, casi infantiles, las actuales representaciones audiovisuales de avatares, espacios 3D, interacciones entre personajes con los que supuestamente nos identificamos, y todos los demás aspectos de la llamada “realidad virtual”. Probablemente la tecnología seguirá avanzando hasta crear dispositivos mucho más convincentes, incluso hasta hacernos pasar desapercibida la diferencia entre las construcciones naturales de nuestra mente y las que se puedan producir artificialmente de forma intencionada. Podría ser. Tenemos ya mucha literatura y cinematografía que relata ese inquietante escenario mental en el que no sabemos hasta qué punto lo que vivimos como real está condicionado, o incluso dirigido de forma intencionada, por factores externos.

En todo caso, ya disfrutamos de una intensificación vívida de nuestra experiencia de la cinematografía y de la televisión gracias a tecnologías

HD y 3D que sin duda no van a dejar de sorprendernos con nuevas dimensiones del realismo audiovisual. Nada garantiza por ello que lo que así se nos presente resulte interesante como experiencia humana de disfrute y aprendizaje, pero démosle un margen de expectativas a este negocio...

En ámbitos menos fisiológicos asistimos impertérritos a los mecanismos de fragmentación e interpretación de los hechos que realizan cotidianamente los medios de comunicación, con distintos niveles de honestidad, mediante los cuales se selecciona qué es o no "interesante" dejando todo lo no seleccionado al margen de la conciencia colectiva del mundo. Así se construye lo que llamamos "opinión pública", algo que se basa en la ignorancia absoluta de la mayor parte de la realidad. Sólo existe lo que se nos cuenta y de la forma en que se nos cuenta. Lo demás lo viven en su pequeña verdad solo quienes estén en el lugar de cada uno de los hechos. No sabemos casi nada del mundo, pero opinamos sobre todo lo que en él acontece. Creemos ser libres y conscientes al saber lo que queremos, lo que compramos, lo que votamos y, en general, todo lo que elegimos. ¿No es esto una ilusión?

Debemos ser conscientes de la categoría de constructo que afecta a los aspectos físicos y psicológicos del mecanismo de percepciones, significados y emociones que constituyen nuestra experiencia de lo real.

La actividad conjunta de nuestros hemisferios cerebrales realiza una prodigiosa arquitectura de conexiones informativas con las que fabricamos nuestra idea de la realidad. Y la realidad es algo que no debe quedar circunscrito a un solo nivel porque no se quiera, o no se pueda, cuestionar su ambigüedad y diversidad. El cuerpo caloso del cerebro es el gran *software* que nos permite interpretar las notas musicales en la forma de la música, es decir, el sentido de los fragmentos en la totalidad. Sobre estas neurotransmisiones ya sabemos algo, quizás mucho. Pero no sabemos tanto sobre otros niveles de conciencia, evidentes por experiencia directa, pero esquivos a la mirada de la ciencia. Debemos aceptar que la realidad, ya que la llamamos así, opera en diferentes niveles y que cada uno de ellos tiene su propia naturaleza, sus propias características funcionales, al igual que los sueños. En el sueño hay diferentes niveles

que ya hemos categorizado: el sueño ortodoxo (SOL), el sueño paradójico (REM), el sueño DELTA, etcétera, así hasta llegar al sueño más profundo en el que todos los mecanismos del ego se disuelven:

El ego de la conciencia de vigilia se desvanece. Además, los aspectos personales de la mente se abandonan temporalmente. Las memorias, los problemas, las inquietas imágenes de los sueños quedan atrás. Todas las limitaciones del inconsciente personal son inundadas por la luz de la conciencia más alta³¹.

Existe la posibilidad de asistir como *onironautas* a estos espectáculos de la mente manteniendo la conciencia despierta, siendo conscientes de que estamos soñando, como sucede en los sueños lúcidos. Los caminos de la ciencia, del arte, de la filosofía, de todos los modos y medios que el ser humano tiene para comprender y comprenderse en un mundo dimensional de imágenes y multiplicidades, tienen como destino también esa introspección e investigación que nos permita penetrar con lucidez, para su comprensión, en los distintos niveles del relato de la realidad.

4. Un nuevo aprendizaje, a modo de conclusión

*Tu visión se tornará clara cuando mires en tu corazón. Quien mira fuera, sueña.
Quien mira dentro, despierta (Carl Jung).*

La mirada se dirige a la pantalla en la que se proyectan las formas, pero es en el interior de la mente donde se produce la comprensión, la integración, el aprendizaje. Los análisis sobre el texto cinematográfico son muy valiosos, pero necesitamos algo más que la comprensión del texto: la comprensión de la lectura y la comprensión del lector. Puede resultar difícil actuar de forma “sistemáticamente estructurada” en estos campos razonables de la observación para deducir “principios y leyes generales”, tal y como se propone en la primera acepción del término “ciencia” según la R.A.E.³². Pero no podemos eludir la necesidad aún vigente de una “metanoia” que haga girar nuestra mirada hacia el origen de las som-

bras que se proyectan en la caverna. Aprender no tiene por qué referirse siempre a la asimilación de explicaciones racionales de lo externo, sino más bien a la comprensión de nuestra propia naturaleza. Si analizamos la etimología de la palabra “investigar” nos encontraremos con la idea de interioridad (“in”) y la de seguir una pista, un camino (“vestigio”)³³. Nuestra propuesta para completar el aprendizaje es recorrer nuestro propio camino interior, observar y razonar sobre la experiencia de nosotros mismos.

4.1. Investigación e introspección

La cinematografía es un modelo, un juego de representaciones que pone en evidencia nuestra capacidad para soñar despiertos. Como espectadores, y también como narradores, podemos disfrutar la posibilidad de incorporar a nuestra mentalidad una inmensa multiplicidad de vivencias virtuales, la capacidad de viajar y de conocer desde nuestra estática posición física de soñadores. Es precisamente la actividad mental la que construye movimientos, transformaciones, experiencias, multiplica la vida ante nuestra toma de conciencia en un proceso evolutivo por el que desarrollamos todo tipo de aprendizajes. Podemos realizar estos procesos cognitivos con la atención de nuestros sentidos proyectada hacia la pantalla. Pero también podemos girar nuestra atención hacia esa interioridad en la que se produce la construcción del relato, de todos los relatos posibles. No proponemos nada nuevo. Más bien, al contrario, estamos regresando a una de las más antiguas propuestas de nuestra civilización: concóctete a ti mismo, como rezaba la inscripción que coronaba el frontispicio del templo de Apolo en Delfos.

Poco a poco hemos sido exiliados de esa conciencia interior hacia una exterioridad que nos abrumba, que nos centrifuga, que nos enajena. El simple hecho de ser conscientes de ello es el primer paso para regresar a la introspección y, a través de ella, al espacio de la creatividad, al ámbito en el que, sin que sepamos muy bien cómo, nuestro juego mental se renueva organizado con una cualidad peculiar, intensa y sutil al mismo

tiempo, que llamamos inspiración. Las ideas cobran un valor simbólico al asociarse con otras ideas, y en este sentido resultan de gran ayuda las experiencias que nos aportan los discursos cinematográficos. En ellos podemos reconocer la construcción artificiosa del espacio y del tiempo, como ya hemos apuntado, pero también, en esos marcos de representación, la de los personajes y las tramas. Sobre esta armadura se articula el valor significativo y simbólico de todos los elementos morfológicos de la cinematografía. Narradores y lectores recorren de forma asincrónica la interacción de los significados, armonizan con ellos las correspondientes respuestas emocionales, y construyen en la totalidad del relato una nueva experiencia de vida con la que se identifican en mayor o menor medida. Quizás la vida misma sea una concatenación de relatos a los que atribuimos realidad a través de determinados procesos de identificación. Se ha escrito y hablado mucho sobre las coincidencias y similitudes entre el cine y la vida, entre la vida y el cine. No nos importa insistir en estas aproximaciones de semejanza. De todo ello obtenemos una gran riqueza: el aprendizaje.

4.2. La mente interactiva

En julio de 2010, Facebook celebró haber alcanzado la cifra de 500 millones de usuarios. Second Life ya no está entre los sitios más visitados de Internet, pero impulsó un desarrollo muy importante en los ámbitos y posibilidades del “ciberespacio”, o “metaverso”, siguiendo el término acuñado por Neal Stephenson en su novela *Snow Crash* publicada en 1992. Ahora no cesamos de plantear y replantear el potencial educativo, de ocio y negocio que se abre con los diseños de inmersión en mundos 3D. Como aprendices de demiurgo creamos nuevos universos a nuestra imagen y semejanza. Nuestro modelo de representación mental puede filtrarse en diferentes “realidades”.

¿Por qué tiene tanto éxito esa posibilidad de reinventarnos que nos dan nuestros perfiles y avatares en redes sociales y otros espacios de realidad virtual? Es muy elocuente la reconstrucción que cada quien

hace de su identidad al seleccionar de su vida cotidiana y de sus relaciones qué muestra y cómo lo muestra, haciendo una gigantesca elipsis con todo lo que no resulte coherente con la idea de sí mismo que está creando. Podemos observar, sobre todo entre adolescentes y jóvenes, una gran profusión de expresiones como “te quiero” o “te amo” sembradas a los muchos vientos de la virtualidad, algo que no suelen hacer en sus relaciones cotidianas en casa, en el vecindario o en los centros de estudio. ¿Por qué? ¿No es esto una clara idealización del relato de su vida? Quizás para estos millones de ciudadanos de la red esto es su verdad, sobre todo si nos atenemos a la definición de verdad que hace la RAE³⁴. El mayor nivel de comunicación interactiva que hasta ahora ha alcanzado la humanidad se basa en la aceptación masiva de personas y relaciones transfiguradas³⁵ que se constituyen en nuevos fragmentos del puzle caleidoscópico que valoramos como realidad. En progresión paralela, las tecnologías HD y 3D dan un paso más en el camino de la seducción para impresionar, convencer, simular, encubrir, fingir, sustituir, hipnotizar en suma. ¿A quién?

De nuevo el problema de la identidad y la presencia. ¿Quién o qué construye y reconstruye el relato? No podremos encontrarlo más allá de nuestra interioridad, del origen de nuestra mirada. Allí se inicia la acción de la mente, pura interactividad en sí misma, intensamente narrativa.

Los fragmentos de nuestra actividad mental no están aislados, ni pueden estarlo. Las interconexiones son más importantes que las zonas especializadas. El cerebro es un organismo complejo que no puede ser comprendido si no es de forma global. Cada función parcial o actividad de especialización forma parte de la complejidad integral del organismo, del mismo modo que cada actitud personal, los pensamientos elaborados por cada persona, y las acciones que de ellos se desprenden, forman parte del organismo social. Las redes sociales y los “metaversos” son una nueva pantalla o escaparate donde podemos constatar y revisar la condición humana. Como lo es la cinematografía. Ni la persona ni la sociedad tienen sentido completo por sí solas. El relato no puede ser sin la interacción de sus elementos constituyentes, del mismo modo en que inte-

ractúan las notas musicales y la forma musical que se compone con ellas. Vibraciones y probabilidades que se concretan en la acción coherente, diversa y dinámica de la inteligencia. En ella cabe la integración de los diferentes niveles de realidad en los que vivimos, creamos y aprendemos. Siempre y cuando mantengamos una visión creativa de la vida capaz de superar limitaciones excesivamente racionales y pragmáticas que han convertido el mundo en un mercado, pervirtiendo a su antojo todas las escalas de valores, y reduciendo el ámbito de nuestra vitalidad a un concepto interesado de realismo que, según parece, implica para la inmensa mayoría de los seres humanos la frustrante condición de sentirse insatisfecho, desgraciado o infeliz. ¿Es inevitable este fracaso?

4.3. Nuevos modelos educativos

Los modelos que aplicamos a la educación, incluidos los recursos audiovisuales, los medios interactivos y las plataformas de inmersión en mundos virtuales, han avanzado mucho en cuanto a las formas y la tecnología, pero no parece que hayan modificado sustancialmente el fondo, conceptos y fines de las acciones educativas. De entrada no están ayudando a que cada persona se conozca mejor a sí misma como primer paso para reconocerse en un mundo globalizado del que forma minúscula parte. Los riesgos de que nuestros niños y jóvenes sean convertidos en simples piezas del engranaje del sistema son, a mi juicio, cada vez mayores. Son sistemáticamente devaluados los conocimientos que no tengan aplicación práctica de forma directa en términos de productividad. Los estudiantes universitarios llegan a los estudios de grado impulsados por unas ideas de especialización, profesionalización y competitividad muy contradictorias con el propio espíritu de la universalidad, confundiendo cada vez más el objetivo y método de las universidades con los de la formación profesional. Obsesionados por el fantasmagórico horizonte del empleo, y del subsiguiente relato ficticio de la riqueza basada en el poder adquisitivo, descuidamos cada vez más, o incluso despreciamos, los valores del humanismo confrontados artificiosamente con la idea de uti-

lidad. De nada nos sirve tener una maquinaria tan poderosa de influencia como son las TIC si lo único que se pretendiese finalmente con ellas fuera centrifugar la conciencia de cada ser humano hacia un universo de realidades manipuladas al servicio de determinados intereses.

No es ése el ámbito de lo educativo que quisiéramos contemplar. ¿Qué podemos hacer para mejorar el horizonte siempre perfectible de la educación? No podemos considerar “innovación educativa” el simple hecho de utilizar recursos interactivos multimedia, y sin embargo ésta parece ser la orientación oficial del concepto en esta primera década del siglo XXI. ¿Podemos revisar esta mentalidad novicia?

El futuro no puede ser un simple maquillaje del pasado. No pretendemos tener todas las claves para una auténtica y necesaria revolución educativa, pero apoyamos en las reflexiones de este texto una propuesta de cambio de rumbo que cuestione visiones excesivamente prácticas del pensamiento, que no limite de forma estrecha el concepto de realidad, que ponga la educación en primer lugar al servicio del descubrimiento de uno mismo con todo su potencial, que fomente la imaginación y la creatividad, y preste especial atención a los valores que distinguen y caracterizan a los seres humanos.

Notas

¹ El término “entelecheia”, tal y como lo planteó Aristóteles, se refiere a la realización de toda la potencialidad de algo, a la acción de ese algo mediante la que alcanza como objetivo y fin su perfección. Según la RAE, también se define “entelequia”, irónicamente, como “algo irreal”.

² Cultura (diccionario RAE, 22ª edición): (Del lat. cultura), f. cultivo.

³ Objetivo (diccionario RAE, 22ª edición): adj. Perteneciente o relativo al objeto en sí mismo, con independencia de la propia manera de pensar o de sentir; adj. Desinteresado, desapasionado; adj. Fil. Que existe realmente, fuera del sujeto que lo conoce.

⁴ Ente (Del lat. ens, entis, ser) de razón (diccionario RAE, 22ª edición): m. Fil. El que no tiene ser real y verdadero y solo existe en el entendimiento.

⁵ Realidad (diccionario RAE, 22ª edición): f. Existencia real y efectiva de algo; f. Verdad, lo que ocurre verdaderamente; f. Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.

⁶ Talbot, M. (1986, p. 24), citando a Sir James Jeans.

⁷ Soñar (diccionario RAE, 22ª edición): (Del lat. somniare), tr. Representarse en la fantasía imágenes o sucesos mientras se duerme. U. t. c. intr.; tr. Discurrir fantásticamente y dar por cierto y seguro lo que no lo es. U. t. c. intr.

⁸ Gill, N. (2010, p. 33).

⁹ Talbot, M. (1986, pp. 21-22).

¹⁰ Vivencia (diccionario RAE, 22ª edición): (De vivir, formada por el filósofo José Ortega y Gasset para traducir el al. Erlebnis), f. Hecho de experimentar algo, y su contenido.

¹¹ En el marco de la mitología hindú, Maya es la personificación de la energía ilusoria maya (“ilusión”, materia, en contraposición con el espíritu).

¹² Talbot, M. (1986, pp. 47-48).

- ¹³ *Martín, C. (1998, p. 64).*
- ¹⁴ *Martín, C. (1998, p.52).*
- ¹⁵ *Martín, C. (2009, p. 55.).*
- ¹⁶ *Bachelard, G. (1982, p. 229).*
- ¹⁷ *Krishnamurti, J. (1999, p. 28).*
- ¹⁸ *Ego (diccionario RAE, 22ª edición): (Del lat. ego, yo): m. Psicol. En el psicoanálisis de Freud, instancia psíquica que se reconoce como yo, parcialmente consciente, que controla la motilidad y media entre los instintos del ello, los ideales del superyó y la realidad del mundo exterior.*
- ¹⁹ *Ni siquiera lo que tiene la mayor apariencia de solidez, el grafeno, las rocas o las montañas, por ejemplo, están inmóviles. Más bien al contrario, en permanente movimiento y transformación. Algunos patrones de comportamiento de la energía se reiteran, las escalas temporales son muy distintas entre diferentes estructuras, y eso crea la apariencia de permanecer según nuestro punto de vista, aunque ya sabemos que nada de lo perceptible permanece.*
- ²⁰ *Lindsay, P. y Norman, D. (1986, pp. 477-478).*
- ²¹ *“¿Cuántos de nosotros saben gozar del silencio, esa gracia universal?” Charles Chaplin en Mis andanzas por Europa.*
- ²² *Bohm, D. (1987). La totalidad y el orden implicado.*
- ²³ *Gubern, R. (1987). En <http://www.despazio.net/textos.reaudiovisual/gubern.htm>).*
- ²⁴ *Sassano, M. (2003, p. 73).*
- ²⁵ *“¿Qué es, entonces, el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé; pero si quisiera explicárselo a quien me lo preguntara, no lo sé” Agustín de Hipona (1988). Confesiones, libro XI.*
- ²⁶ *Rojo Sierra, M. y García Merita, Mª L. (2000, p. 10).*
- ²⁷ *Sakota, T. y Takao, M.. “Perception” en The Brain, Our Universe Within (serie para TV), NHK/NHK Creative, inc.; TOKIO, 1994.*
- ²⁸ *Gil, R. (2007, pp. 3-6).*
- ²⁹ *Jacquard, A. (2005, p. 41).*

³⁰ Alan Wolf, F. (2006, p. 139).

³¹ Swami Rama (1976).

³² *Ciencia* (diccionario RAE, 22ª edición): (Del lat. *scientia*), f. Conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se deducen principios y leyes generales.

³³ <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0059:entry=vestigio>

³⁴ *Verdad* (diccionario RAE, 22ª edición): (Del lat. *veritas*, -atis), f. Conformidad de las cosas con el concepto que de ellas forma la mente.

³⁵ *Transfigurar* (diccionario RAE, 22ª edición): (Del lat. *transfigurare*), tr. Hacer cambiar de figura o aspecto a alguien o algo.

Bibliografía

- Alan Wolf, F.** (2006). *La mente en la materia*. Madrid: Gaia.
- Bachelard, G.** (1982). *La poética de la ensoñación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bohm, D.** (1987). *La totalidad y el orden implicado*. Barcelona: Kairós.
- Gil, R.** (2007). *Neuropsicología*. Barcelona: Masson.
- Gill, N.** (2010). *Ya estás despierto*. Madrid: Trompa de elefante.
- Gubern, R.** (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jacquard, A.** (2005). *La ciencia para no científicos*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Krishnamurti, J.** (1999). *El conocimiento de uno mismo*. Barcelona: Kairós.
- Lindsay, P. y Norman, D.** (1986). *Introducción a la psicología cognitiva*. Madrid: Tecnos.
- Martín, C.** (1998). *Conciencia y Realidad*. Madrid: Trotta.
- (2009). *De la oración a la contemplación*. Madrid: Dilema.
- Rojo Sierra, M. y García Merita, M^a L.** (2000). *Psicología y psicopatología de la captación del tiempo y del espacio*. Valencia: Promolibro.
- Sassano, M.** (2003). *Cuerpo, tiempo y espacio: principios básicos de la psicomotricidad*. Buenos Aires: Stadium.
- Swami R.** (1976). *Yoga and Psychotherapy*. Honesdale, Pa.: Himalayan Institute.
- Talbot, M.** (1986). *Misticismo y física moderna*. Barcelona: Kairós.

Influencias bidireccionales entre realidad y ficción en la narrativa cinematográfica

Pedro Barbosa Alves

Resumen

El cine es un arte instituido socialmente, con métodos y técnicas de producción propias y con un rol de significante que posibilita la construcción de campos de significados. Encuentra en la ficción la oportunidad de simular mundos posibles, representando la realidad de un modo mimético aunque, al mismo tiempo, referencial, instaurando la relación metafórica entre los dos universos. La metáfora, así como la retórica, participan también en el ámbito narratológico de una película ficcional y narrativa, ayudando a la construcción de la historia y del discurso que se integran en el texto autoral, posible de ser interpretado por el espectador. Este último participa en el film a través de procesos de inmersión e interpretación de los hechos narrativos, desarrollando identificación y empatía con algunos de ellos. Su participación, más que pasiva, se desarrolla de forma dinámica y enriquecedora, ya que la película le posibilita experimentar y tomar conocimiento de versiones de su realidad, de diferentes modelos de comportamiento, de nuevas identidades y deseos. Con la presente investigación, pretendemos averiguar de qué forma la construcción del cine ficcional narrativo direcciona la experiencia de “ver una película” hacia un impacto afectivo y pragmático en su espectador, así como los modos de planteamiento y aprovechamiento de las relaciones bidireccionales entre realidad y ficción.

Introducción

El presente trabajo de investigación se centra en el cine de ficción narrativo como herramienta cultural, social e individual para su espectador, que lo aprovecha como una forma de experiencia cognitivo-emocional para moldear algunos de los comportamientos y acciones de su vida cotidiana. Encuentra su oportunidad en el hecho de ser un tema intemporal y universal, que ha estado desde siempre presente en la preocupación científica, filosófica, cultural, social y histórica de las sociedades occidentales. Nuestra finalidad es el establecimiento de un marco teórico sólido con respecto al tema de la pragmática en torno a la recepción del cine ficcional narrativo, así como un punto de partida para estudiar más profundamente el impacto del mismo en el espectador.

El cine se presenta en sus distintas dimensiones: institución social e industrial, forma de arte con técnicas de producción específicas, espacio de significados construidos bajo su rol de medio significante, experiencias transmitidas por un emisor/autor y recibidas y experimentadas por un receptor. De la ficción, el cine utiliza sus posibilidades miméticas, simulativas y representativas de la realidad en la construcción de mundos posibles. La narrativa surge en esta ecuación como forma y contenido de los textos cinematográficos, trabajados también dentro de lo que es la retórica y el planteamiento metafórico de un universo nuevo aunque, al mismo tiempo, referencial en cuanto a la realidad original.

Después del planteamiento de lo que constituye el cine ficcional narrativo, el aspecto de su recepción surge como uno de nuestros principales enfoques. El espectador cinematográfico desarrolla variados procesos a lo largo de la experimentación de una película: la inmersión en el universo narrativo y la interpretación de los hechos, hasta llegar a una identificación y empatía con algunos de los personajes, acontecimientos o contextos. Más allá de su participación activa en la película, nos importa también analizar las posibilidades de aprovechamiento de este tipo de experiencia, en lo que podemos considerar como una pragmática de la recepción fílmica. El receptor cinematográfico de narrativas ficcionales, con los afectos desarrollados sobre elementos de una película,

puede integrarlos posteriormente en su cosmovisión, adaptando la información vivida y comprendida en el film para su comportamiento, sus valores y su vida cotidiana en la realidad. Manteniendo la separación entre realidad y ficción (que presupone una experimentación saludable del cine), el sujeto no deja de permitir y complacerse de que parte de la narrativa cinematográfica se transforme en parte de sí mismo, una herramienta importante para su entendimiento y vivencia del entorno, de la gente y de las posibilidades del mundo que habita.

Objetivos

- Estudiar las relaciones entre cine, ficción y narrativa —como elementos constituyentes del cine de ficción narrativa— con el proceso de recepción y de utilización pragmática por parte del espectador.
- Comprobar la importante forma de experiencia que las narrativas ficcionales cinematográficas representan para los comportamientos, valores y realidades humanas.

Metodología

Recorremos fundamentalmente al estudio bibliográfico de autores de las distintas áreas envueltas en el presente trabajo de investigación, como son el cine, la ficción, la narrativa, la recepción fílmica y su pragmática. El planteamiento teórico se procesa bajo el análisis de distintas teorías e ideas, que trazan un arco desde el período clásico hasta el contemporáneo.

Después de la constitución de un marco teórico sobre lo que constituye el cine ficcional narrativo y su proceso de recepción, elegimos como ejemplo y objeto de análisis práctico la película *Ladrón de bicicletas* (1948) de Vittorio de Sica. Utilizamos dos modelos de análisis que entendemos posibilitan el levantamiento y reflexión de diferentes cam-

pos presentes en la película, direccionados hacia el impacto receptivo intencionado por el autor.

El primer modelo, referenciado por Aumont y Marie (1990), entiende la existencia de cuatro grandes bloques de componentes fílmicos: los icónicos, los narratológicos, los textuales y los psicoanalíticos, lo que acaba por cubrir el proceso total de producción y recepción fílmica. Pero, desde un punto de vista arquetípico encuadrado en la narrativa de la película, optamos por recorrer también un modelo presentado por Vogler (2007), lo cual permite el análisis del camino dramático del protagonista de una película bajo doce pasos fundamentales.

Este último modelo permite descubrir que la narrativa ficcional fílmica obedece a menudo a un patrón más o menos común en todas sus películas, lo que tiene una influencia fundamental en el proceso de identificación y empatía entre espectador y personaje principal de una película.

1. Marco teórico

Desde siempre, el Hombre ha sentido la necesidad de comunicación y de la descubierta interacción con el Otro, como medio de conocer mejor el entorno donde vive, a sus semejantes y, también, conocerse a sí mismo. La partición de sus ideas, sentimientos y experiencias, así como la expresión de sus necesidades y deseos, tiene desde entonces hasta nuestros días una importancia fundamental en lo cotidiano y su supervivencia, comunicados de forma no-verbal como igualmente (y en la mayoría de los casos) de modo hablado.

El legado cultural, histórico y social es también transmitido de forma marcada por la comunicación de experiencias, de vivencias y de historias que nos ayudan a percibir de dónde venimos y hacia dónde caminamos o podemos caminar.

Las narrativas encuentran así, dentro de la necesidad comunicativa, sus antecedentes fundamentales.

1.1. La narrativa: comunicación de experiencias

El planteamiento de la narrativa dentro de lo que es entendido como la necesidad de comunicación humana encuentra eco en la idea de Jameson cuando considera la estructura narrativa como una herramienta importante para la expresión y representación del colectivo y de la experiencia humana (Jameson, 1995, p. 29). Su relevancia se basa no solamente en la comunicación del presente y del cotidiano del individuo, sino también en la transmisión de un legado cultural entre generaciones. En la misma línea teórica, el hecho narrativo “*aborda intenciones humanas o semejantes al humano y acción y vicisitudes y consecuencias que marcan su curso*” (Bruner, 1986, p. 13). Por eso podemos hacer uso de la narrativa como un modo de comunicar la experiencia humana, sea aquella que relata la realidad u otra que utilice el mundo real como punto de partida para otro tipo de universo.

La narrativa se compone de dos niveles de análisis fundamentales: lo narrado —historia, enunciado— y el modo de narrarlo —discurso, enunciación— (García, 2006, p. 8). Dentro de la historia o del contenido, podemos comprender su forma —personajes y la relación (acciones) que mantienen con las circunstancias (eventos y ambientes)— y su sustancia, o sea, los referentes de esos mismos personajes, acciones y eventos.

En cuanto al discurso, su forma se encuadra en lo que es la estructura de transmisión narrativa, la organización de la expresión del contenido, en conjunto con los elementos que se posicionan como sustancia del discurso narrativo, pertenecientes a los distintos dispositivos utilizados (imagen, música, palabra). El tiempo y el espacio también participan del planteamiento narrativo. Existen tres tipos de relaciones temporales dentro de la acción histórica y discursiva narrativas: el orden, la duración y la frecuencia (Chatman, 1978, pp. 62-79). El mismo autor añade los elementos que permiten distinguir los espacios de la acción narratológica: la escala/tamaño, el contorno, la textura/densidad, el posicionamiento, la iluminación y el grado de resolución óptica (Chatman, 1978, pp. 96-101). Más allá de los aspectos mencionados, hay otro que nos parece fundamental mencionar: el punto de vista desde el cual se presenta la historia y en el

cual se basa el planteamiento discursivo de una narrativa es también un importante elemento constituyente y participativo en una narración (Peña Timón en García y otros, 2006, p. 70). De estas relaciones y combinaciones entre los distintos grupos de hechos, surge la posibilidad semiótica y la significación, potenciada también por la retórica como elemento de construcción narrativa (Chatman, 1978, pp. 22-23). Sobre todo la metáfora y la metonimia aparecen, dentro del cine ficcional narrativo, como figuras recurrentes en los enunciados narrativos y, dentro del planteamiento de los recursos estilísticos como modificaciones al lenguaje común, bien como incrementos de expresividad y planteamiento de una mayor apelación a la imaginación y memoria del receptor (Fajardo en García y otros, 2006, p. 140). Por eso,

Es la enunciación la que fija las coordenadas de un film (...), es el enunciado el que acoge las huellas de la enunciación (...), es siempre un punto exacto lo que se da a ver: emergente o sumergido, evidente u oculto, es el lugar de la afirmación y de la instalación de un enunciatario (Casetti, 1989, pp. 50-51).

El receptor de la narrativa, virtual o efectivo, se mueve en su proceso de experimentación de acuerdo con el texto planteado por el autor, el espacio de experimentación y interpretación de la narrativa, con sus condiciones de verdad, sus códigos y significados latentes, su sistema de articulación de los mismos y su intención. El texto establece la cuestión fundamental de la unidad de la obra y de su análisis (Aumont y Marie, 1990, p. 95) y se deja al receptor narrativo la posibilidad de moverse dentro de este texto, interpretando a su manera lo que se encuentra dentro de los límites textuales, aprovechando el hecho de que la historia, como menciona Bruner (1986, p. 7), “*va para todo y para ningún lado*”.

1.2. La ficción: creación de mundos posibles

La importancia de las narrativas dentro de la comunicación de experiencias (reales o simuladas) no tiene sentido sin una reflexión o problematización

previas sobre los hechos que se comunican. La comprensión de nuestro entorno y de nosotros mismos lleva a una voluntad del individuo en pensar la realidad y sus hechos antes de plasmar su visión sobre una historia contada. La ficción y la posibilidad de imaginar mundos distintos del real surgen como una herramienta útil para este propósito. A través de su imaginación, el individuo tiene la posibilidad de abordar la realidad y sus hechos con menor tensión psicológica (Schaeffer, 2002, pp. 308-309). Dentro de la necesidad primitiva de comprender el mundo, el ser humano representa el real en mundos simulados, teniendo en atención la referencialidad y la verosimilitud como fuerzas autenticadoras y credibilizadoras que hacen de puente entre mundo real y ficticio (Dolezel, 1998, p. 161), un puente compuesto por distintos y complementarios procesos.

La ficción empieza entonces por presentarse como imitación de la realidad. La mimesis es algo connatural al Hombre, placentero en su contemplación y producción, ofreciendo posibilidades de aprendizaje o de apreciación estilística (Aristóteles, 2007, pp. 41-45). Más que un no-saber, la mimesis puede ser considerada como un fingimiento de una relación con la realidad que constituye el "*proceso evolutivo por excelencia de las culturas*" (Schaeffer, 2002, p. 13). Pero, más allá de simple imitación, la ficción también representa la realidad, sobre todo dentro de la narrativa, donde la figura del autor procura añadir un vínculo personal y una visión simbólica a la imitación del mundo real. Se desarrolla un especie de juego de "como-sí", un fingimiento de referencias a la realidad dentro de un universo ficcional, donde el espectador trabaja la recepción de la representación del mundo real en términos emocionales y cognitivos (Ryan, 2004, pp. 134-135). Dentro de este fingimiento, la realidad termina siendo sustituida por una apariencia de sí misma, es decir, por un simulacro suyo. La simulación anula la presencia de la realidad, desarrolla un mundo posible y ficticio que, aunque permita la referencialidad al mundo real, tiene sus reglas propias y encierra un valor propio. En otras palabras, se crea un universo ficcional con los colores del real, se reinventa lo real como ficción (Baudrillard, 1991, p. 154).

Imitación, representación y simulación. Aquí encuentra la ficción el planteamiento de un universo posible, donde la narrativa encuentra una

importante posibilidad de desarrollo, ya que “los grandes trabajos de ficción que transforman la narrativa en una forma de arte están más cerca de desvelar «puramente» la estructura profunda del modo de expresión narrativo” (Bruner, 1986, p. 15).

1.3. El cine: una forma de expresión compleja

Dentro de los distintos géneros de representación de la realidad (ficcional, documental, experimental), es con el primero de ellos con el que el cine mantiene una relación más embrionaria:

El cine, ya cuando nace a finales del siglo XIX, quedó atrapado por la tradición occidental y aristotélica de las artes de ficción y de representación, de la diégesis y de la mimesis, tradición para la cual ya estaban preparados los espectadores — preparados mental, pero también pulsionalmente— por la experiencia de la novela, del teatro y de la pintura figurativa, tradición por consiguiente la más rentable para la industria del cine (Metz, 2001, p. 54).

Se entiende, así, el planteamiento del cine como medio privilegiado de expresión y recepción de narrativas ficcionales, la encarnación de un “*arte total al que, desde siempre han tendido las otras artes*” y que “*concilia de esta forma a todas las demás*” (Canudo en Ramio y Thevenet, 1998, p. 16). Este objetivo de constituir un medio expresivo completo está incluso presente en su propia invención: “*el mito director de la invención del cine es la entera realización de aquel que domina confusamente todas las técnicas de reproducción mecánica de la realidad que aparecieran en el siglo XIX, desde la fotografía al fonógrafo*” (Bazin, 1992, p. 17). El cine se plantea, así, como medio de expresión completo desde su nacimiento (y sobre todo desde la introducción del sonido en las películas), permitiendo mayores recursos en la creación y recepción artísticas de las narrativas ficcionales.

La industria de producción cinematográfica procura, más allá del lucro comercial, un objetivo que encuentra equivalencia en el propio receptor: la obtención de “placer filmico” por parte del público. El cine se constituye

como una forma de institución social, obedeciendo a una creencia común de su existencia y de su función artística y cultural —la “*intencionalidad colectiva*” de la que habla Searle (1995, p. 24)—, así como utiliza elementos de nuestro *background* (cultural y biológico) para su planteamiento. Significa esto que se posiciona en términos de utilidad pública e individual, promoviendo la presentación de universos ficticios y narrativas variadas para llegar al “placer fílmico” ya mencionado en el espectador. Esta fruición, proveniente de la participación en un especie de juego de simulación de la realidad, es potenciado por las potencialidades significacionales del propio cine. Asume un papel de medio significante, promotor de significados y códigos que trabajan a un nivel semiótico la articulación entre simbólico y imaginario, dando al espectador la posibilidad de interpretar los hechos narrativos y ficcionales de la película a un nivel relevante de profundidad simbólica, llegando a la comprensión de significación oculta e implícita integrada en el texto autoral.

El cine, juntamente con toda la tipología de narrativas y mundos ficcionales que permite mostrar, es así una importante y completa forma de transmitir un tipo de experiencia, una visión personal, simbólica y artística de una entidad autoral. La interpretación de una película y de su texto llevan a indicaciones que “*revelan percepciones, pensamientos, sentimientos, decisiones, objetivos de comunicación, etc.*” por parte del autor que la construye, que acaba así expresándose a sí mismo, desarrollando una “*analogía de una confesión*” (Bordwell, 1995, p. 180-181). Pero este tipo de transmisión necesita de un receptor que la acoja, la interprete e, incluso, se relacione emocional y cognitivamente con ella, de forma que se garantice el aprovechamiento de toda la riqueza significacional y empírica que la película encierra y que puede trasladarse, posteriormente, a una utilización de recursos ficcionales en el mundo real.

1.4. El espectador: punto de llegada, punto de partida

Como ya hemos visto, al espectador cinematográfico le es reservado un papel participativo, que requiere de procesos mentales para llegar a la

interpretación y comprensión de los datos presentados por el autor en el texto de la película. A pesar del hecho de que *“contemplamos solitarios (...) un espectáculo que nos ignora y que participa del universo”* (Bazin, 1992, p. 168), la inmovilidad del espectador prácticamente termina con el principio de la película; *“en todo el momento, el film le ofrece una importante cantidad de informaciones sensoriales, cognitivas y afectivas”* (Aumont y Marie, 1990, p. 52), necesitando de su participación activa para *“atar los hilos de la trama”* (Casetti, 1989, p. 26), es decir, para que el espectador pueda acoger el texto autoral y construir su interpretación, dentro de las direcciones impuestas por los elementos de la película.

Con el proceso de inmersión, el espectador inicia un viaje por el mundo ficticio de la narrativa cinematográfica, movido por la búsqueda de placer fílmico dentro del juego experimental en este universo inventado. Deja su realidad atrás por momentos, ya que no puede acceder directamente a ella en el mundo ficcional; pero luego retorna a ella, integrando las aportaciones y experiencias ahí vividas (Gerrig, 1993, pp. 10-11). Esta transportación hacia dentro de la película se potencia con el bajón de defensas conscientes del espectador, lo que lleva a una confusión momentánea de las apariencias entre realidad y ficción, así como le permite acceder y vivenciar los elementos del mundo ficcional (Schaeffer, 2002, p. 174). Es un *“regimen medio de vigilancia”* (Metz, 2001, p. 126), aceptado por el público como parte del acto de ir al cine, y que le sitúa entre una consciencia y una inconsciencia de su posicionamiento en la realidad.

Una vez inmerso en el universo ficticio de la película, al espectador le es requerido el proceso de interpretación de los datos presentados por el texto audiovisual y narrativo. Para la elección de una de las muchas direcciones que el texto autoral permite, así como para llegar a la comprensión de los datos implícitos presentes en el mismo, el receptor cinematográfico tiene que rellenar los huecos dejados por el autor narrativo a la interacción mental entre el espectador y el universo ficcional donde se ha sumergido.

Es necesario que él *“aplique sus esquemas conceptuales a los datos recogidos en la película”* (Bordwell, 1995, p. 20), que desvele los significados implícitos a ese universo narrativo (Chatman, 1978, p. 29), dentro de lo que el autor quería decir, validado por la coherencia del propio texto (Eco,

1990, p. 38). Su participación se desarrolla, entonces, en un nivel cognitivo y de labor racional, pero no solamente. Más allá de la interpretación desarrollada, el espectador también se conecta de un modo emocional con los eventos y, sobre todo, con los personajes de la película. La identificación y la empatía se definen como una relación subjetiva por parte del receptor filmico con los elementos mencionados, a través de afectos y conexiones emocionales (positivas o negativas). El público normalmente se aproxima empáticamente al héroe de una película a través de lo que podemos llamar la *“transvivencia empática”* (Cambria y Hevia en García y otros, 2006, p. 49), o sea, a través de una catarsis en el disfrute del film que lo lleva a colocarse en la piel del personaje. Existe una alternancia entre un *“Yo”* y un *“Otro”*, un tipo de relación que existe también en la vida social del mundo real. Pero en el cine, el espectador participa del propio significado —explícito o implícito— de la película, a través de la interpretación del texto autoral y de constituir al mismo tiempo una *“pantalla”* donde la película puede proyectarse y ser acogida (Baudrillard, 1991, p. 90). La recepción se queda, así, como una experiencia total —sensorial, cognitiva, emocional, bidireccional—, lo que trae al espectador posibilidades de aprender, reflexionar, sentir y aprovechar en la realidad algunos de los datos que interpreta, que acoge y con los cuales se identifica en la película.

1.5. Pragmática de la recepción: retorno a una realidad valorada

Después de la participación activa en la recepción de una narrativa ficcional cinematográfica, el espectador *“retorna”* a la realidad transformado por la experiencia vivida. La transformación en cuestión no es objetiva y consensual para todos los tipos de vivencia empática entre película y cada receptor, pero el planteamiento de un puente entre realidad y ficción a nivel de la creación de narrativas cinematográficas aporta también la posibilidad de relacionar el mundo ficcional con sus posibles aplicaciones en la realidad. En el proceso de creación de una narrativa ficcional cinematográfica, hemos visto de qué forma un film *“dibuja”* su espectador,

asignándole un “sitio” y designándole un “trayecto” (Casetti, 1989, p. 35). Esto permite al espectador seguir la dirección sugerida por el autor (con múltiples caminos posibles) en la construcción de su interpretación y experimentación personal del texto narrativo audiovisual. Le da también la oportunidad de reflexionar sobre hechos de la realidad (representados en un mundo simulado) de una forma descomprometida (sin consecuencias en la realidad) y variada; es decir, con “menor tensión psicológica” (Schaeffer, 2002, p. 308). Un film permite a un autor la presentación de un “texto conspiratorio” referente a la realidad en la cual se inspira, trazando un mapa de sus problemas y “aventurando hipótesis” o soluciones para su situación presente o futura (Jameson, 1995, p. 23). Por eso mismo queda claro que un hecho ficcional puede servir para “juzgar las relaciones y estados del propio mundo real” (Dolezel, 1998, p. 54).

La posibilidad de analizar eventos de la realidad a partir de la ficción, así como el hecho de que la empatía e identificación desarrolladas por el espectador pueden constituir “una práctica de la saciedad afectiva” (Metz, 2001, p. 109) nos llevan a una reflexión sobre potencialidades y ventajas que las narrativas ficcionales cinematográficas nos ofrecen en un “retorno” al mundo real después de haber experimentado un universo posible. El receptor filmico tiene así la oportunidad de experimentar nuevos mundos, nuevos personajes, nuevas vivencias, que harán parte de su cognición y sensibilidad a la hora de reposicionarse en la realidad. Más allá de obtener el placer filmico dentro del juego propuesto por el texto autoral, gana un conjunto de informaciones racionales y emocionales que le permitirán pensar y actuar en el mundo real con mayor capacidad de anticipación y solución de eventos reales. También aprovecha la reflexión sobre la realidad representada en la película, por el hecho de que puede plantear los problemas reales de forma descomprometida, intentando conseguir soluciones que puedan ser trasladadas a su mundo de origen. Jamás el espectador puede confundir indiscriminadamente los hechos ficcionales con los de la realidad a los cuales los primeros se refieren, debiendo siempre tener la consciencia social y cultural para elegir que elementos puede introducir en lo cotidiano. La educación de la mirada resalta así también como tema fundamental, dentro de lo que es una consideración del cine

ficcional narrativo como herramienta cultural, social, política e histórica que, a pesar de contener el peligro de manipulación, puede ser esencial para un conocimiento más completo sobre nosotros mismos y sobre nuestro entorno. Para eso, presentamos de seguida dos modelos de análisis fílmicos que pueden contribuir para una buena y provechosa utilización individual y social de las narrativas ficcionales cinematográficas.

2. El espectador “dibujado”: modelos para un análisis fílmico

Averiguadas las relaciones entre narrativas ficcionales cinematográficas y la realidad, planteadas de un modo bidireccional en sus influencias y contrastes, nos parece importante también indagar formas de análisis fílmicos para percibir más concretamente la construcción de los universos narrativos y ficcionales y su espectador “dibujado”: los modos de promoción de una participación activa del espectador en la película (inmersión, interpretación) pero, al mismo tiempo, participación de la película en el espectador (identificación, empatía y pragmática). De este modo, elegimos y sugerimos dos modelos de análisis fílmico que, desde nuestro punto de vista, permiten llegar de una forma eficaz a la comprensión de las herramientas y efectos procurados en la relación film-receptor.

El primer modelo presentado tiene origen en la propuesta de Aumont y Marie (1990), donde los autores sugieren un análisis dividido en cuatro grandes ámbitos: el iconográfico, el narratológico, el textual y el psicoanalítico. Significa esto que, a través de la averiguación de los elementos icónicos, narratológicos y textuales de cada escena de una película, podemos llegar al planteamiento de la propuesta psicoanalítica de impacto de la narrativa en el espectador: modos de incrementar la inmersión, promover una interpretación rica y substancial, así como desarrollar mecanismos que lleven a una identificación y empatía del receptor con el personaje principal u otros elementos del universo ficcional.

Un segundo modelo elegido pretende indagar en la estructura esencial de construcción del trayecto del personaje principal de una película ficcional

cinematográfica. El modelo sugerido por Vogler (2007) permite partir de un trayecto abstracto, una estructura arquetípica para un arco narrativo como base de construcción y percepción eficaces del recorrido narrativo desde el punto de vista del personaje principal o héroe, o sea, desde el eje alrededor del cual se construye gran parte del universo ficcional y narrativo (así como la identificación y la empatía).

El modelo de Vogler menciona los siguientes bloques abstractos en la división tradicional de un recorrido narrativo:

1. La vida común (cotidiano del héroe).
2. Llamada para la aventura (algo atrae al héroe a partir en una aventura).
3. Reluctancia (héroe con dudas o miedos).
4. Mentor (alguien o algo lo convence de ir).
5. Primer límite (huella de la que el héroe es capaz; no hay retorno desde este punto).
6. Tests, aliados y enemigos (diferentes pruebas e interacciones).
7. Llegada al objetivo (llega al local o situación para cumplir su objetivo).
8. Desafío supremo (situación tensa con su gran enemigo, a vida o muerte).
9. Recompensa (retorno material, moral o afectivo).
10. Camino inverso (inicia regreso a punto de partida, pero aún con pruebas por el camino).
11. Resurrección (segunda situación de vida o muerte; prueba final).
12. Retorno con el elixir (retorno a su vida común, cambiado por toda la aventura).

2.1. Ejemplo de aplicación de los modelos

Analicemos entonces la aplicabilidad de los modelos a un ejemplo práctico. Elegimos para este propósito la escena inicial de *Ladrón de bicicletas* (1948) de Vittorio de Sica, película del período neorrealista italiano y una de las

obras más destacadas del cine clásico europeo. Su universo ficcional aporta una referencialidad a la realidad bastante marcada, promoviendo un retrato representativo de una época difícil de la sociedad italiana (y europea) en un clima de posguerra.

A través del modelo propuesto por Aumont y Marie (1990), empezamos por observar la presencia de elementos icónicos importantes para la conexión del espectador con la película: los planos generales contextualizan la acción en un contexto pobre y de dificultades; los planos picado y contrapicado contribuyen para un significado implícito de una relación de fuerzas entre personajes; la iluminación es natural, manifestando la intención autoral de procurar un tipo de discurso próximo a los marcos de la realidad; la música, tema principal al largo de la película, remite el receptor para un ambiente y una acción dramáticas.

Estos elementos icónicos, destacados como los principales entre otros posibles, están relacionados también con la presentación narratológica del universo ficticio: se desvela, desde luego, el personaje principal, Antonio Ricci, destacado de los demás por su alejamiento inicial, por su presencia un escalón arriba de los demás operarios y por el acompañamiento que la cámara hace a través de un *travelling* (cuando Ricci se aparta del grupo). Sus acciones lo definen como alguien inseguro, con dificultades en ser asertivo y determinado, en un contexto que ya definimos como difícil y de pobreza. La retórica está también presente, sobre todo a través de la metáfora de una relación de fuerzas entre Ricci y el oficial de paro o los restantes hombres: utilizando la escalera como símbolo icónico para diferentes niveles de importancia, se instaura así la referencia implícita a una relación de fuerzas sociales por orden decreciente: oficial de paro, los que consiguen trabajo y los que no lo consiguen. Todo esto contribuye a la textualidad del film y a la intención autoral: la representación de un mundo de desigualdades, de dificultades y de pobreza; y la presentación de un personaje principal que, aunque haya tenido la suerte de conseguir trabajo, denota una flaqueza interior y una dificultad para sobrevivir (y que empieza luego con el desafío de conseguir una bicicleta para trabajar). Así, y entrando en el campo de análisis psicoanalítico, el espectador es introducido en la película con la comprensión de todas estas dificultades contextuales en el

mundo ficcional y con la inferencia de esta caracterización propuesta del personaje. Habiendo sido identificado como el “héroe” de la narrativa, Ricci es el principal elemento de empatía por parte del receptor; este último entra en su psicología, relacionándose emocional y cognitivamente con las dificultades y acciones a las que el personaje tendrá que enfrentarse.

El tipo de análisis emprendido a partir del modelo mencionado es importante para una consciencia de las herramientas utilizadas a lo largo de las escenas y de la película para construir el universo, las reglas y los eventos ficcionales, enfocados, desde luego, para la participación del espectador. También el modelo de análisis de Vogler (2007) permite averiguar el planteamiento y acompañamiento del arco narrativo del personaje principal, a través de una estructura que se repite a menudo en las narrativas ficcionales cinematográficas. Esto significa que la creación y experimentación de las mismas se basa en un fondo mitológico y arquetípico que facilita la identificación y empatía por parte del receptor, contribuyendo para la existencia de un grado de abstracción que puede facilitar el traslado a la realidad de elementos ficcionales. La escena de *Ladrón de bicicletas* analizada anteriormente se encuadra en los dos primeros pasos de la estructura sugerida por Vogler, que se completaría de la forma siguiente teniendo en cuenta la película entera:

1. La vida común (Antonio en paro).
2. Llamada para la aventura (oferta de empleo).
3. Reluctancia (no tiene bicicleta).
4. Mentor (María sacrifica sus sábanas).
5. Primer límite (el robo de la bicicleta).
6. Tests, aliados y enemigos (fases de búsqueda; Baiocco y amigos; policía y gente que no le puede ayudar).
7. Llegada al objetivo (encuentra al ladrón).
8. Desafío supremo (confesión del ladrón).
9. Recompensa (negativa, frustración).
10. Camino inverso (probable retorno a paro).
11. Resurrección (Antonio roba bicicleta).
12. Retorno con el elixir (vuelve al paro, avergonzado y ajusticiado).

Comprobamos así la aplicación posible del modelo de Vogler a una película que, por su contextualización y procedencia, escapa en muchos aspectos a las narrativas ficcionales cinematográficas tradicionales occidentales; aún así, permite un encuadre interesante bajo esta estructura, que nos posibilita de este modo entender el arco narrativo, el trayecto del personaje y un otro que el espectador recorre también, identificado y conectado emocionalmente con la aventura vivida por el personaje principal.

3. Conclusiones

- La representación de la realidad ofrece marcos de referencia en los que se sitúan las acciones realizadas por los personajes de una narrativa, para que la ficción se establezca dentro de un nuevo universo dotado con las señas de la realidad.
- La creación y presentación de mundos posibles (dentro de lo que es el cine, la ficción y la narrativa) permite al espectador comprender una gran cantidad de hechos de la realidad desde un punto de vista descomprometido y participativo, posibilitando al mismo tiempo la integración de esta forma de experiencia en su vida cotidiana individual y social, en la percepción que hace de los eventos de su entorno real.
- A través de la teoría y de los modelos presentados, hacemos perceptible formas de construcción de narrativas ficcionales cinematográficas que busquen una conexión cognitivo-emocional eficaz y provechosa para el espectador, así como permitan a este último el conocimiento y experimentación de herramientas para evitar una manipulación indeseada y distinguir saludablemente realidad y ficción de modo que aproveche correctamente los hechos ficcionales que le interesan.

Bibliografía

- Aristóteles** (2007). *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.
- Aumont, J. y Marie, M.** (1990). *Análisis del Film*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Baudrillard, J.** (1991). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bazin, A.** (1992). *O que é o Cinema?*. Lisboa: Livros Horizonte Lda.
- Bordwell, D.** (1995). *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bruner, J.** (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Casetti, F.** (1989). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.
- Chatman, S.** (1978). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Nueva York: Cornell University.
- Dolezel, L.** (1998). *Heterocósmica: fiction and possible worlds*. Londres: Johns Hopkins University Press.
- García, F.** (coord.) (2006). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Editorial Laberinto.
- Gerrig, R.** (1993). *Experiencing Narrative Worlds: On The Psychological Activities of Reading*. New Haven: Yale University Press.
- Jameson, F.** (1995). *La estética geopolítica: cine y el espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Metz, C.** (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Ramio, J.R. y Thevenet, H.A.** (Eds.) (1998). *Textos y manifestos del cine*. Madrid: Cátedra.
- Ryan, M.** (2004). *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Schaeffer, J.** (2002). *¿Por qué la ficción?*. Madrid: Ediciones Lengua de Trapo.
- Searle, J.R.** (1995). *The Construction of Social Reality*. EE.UU.: Simon&Schuster.
- Vogler, C.** (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.

De lo lineal a lo simbólico a través de la interpretación simbólica

Begoña Gutiérrez San Miguel

Resumen

La narración audiovisual establece isomorfismos evidentes con otras disciplinas sobre todo a la hora de plantearse el lenguaje y con él su inmanente tendencia a la simbolización. ¿Qué y cómo percibe el receptor?, ¿qué disciplinas estudian estos procesos?, ¿a través de qué recursos y elementos se nutren? Sentadas las bases de arranque del estudio de la narrativa audiovisual se llega a la evidencia de las dobles lecturas que se pueden establecer al analizar una película, un programa de televisión, un documento cibernético... De lo lineal a lo simbólico.

El hombre tiende a la simbolización. La cinematografía ofrece un mundo consciente o inconsciente de referencias simbólico-culturales. Bien sea a través del análisis de la trama narrativa con el estudio de los personajes o a través de la construcción de los elementos morfológicos, los autores ofrecen al espectador un amplio espectro de referencias internas que dan una mayor viveza a las historias. Los géneros cinematográficos se nutren de arquetipos que evolucionan hacia estereotipos y representaciones de roles tradicionales. Otros autores se nutren para la simbolización de elementos formales tales como la utilización expresiva de la luz, el color o la música.

A través de un elaborado estudio de contenidos de diferentes estudios de caso (películas, programas de televisión...), se ha llegado a conclusiones que confirmaron las hipótesis de partida.

Introducción

El propósito de la investigación ha sido la revisión del estado de la cuestión de la cinematografía, los roles que allí se representan a través del lenguaje utilizado y el simbolismo de sus contenidos. Del análisis formal al simbólico, partiendo de los procesos perceptivos previos a toda formalización lingüística. De los planteamientos de los formalistas rusos, a la semiología y las implicaciones socioculturales.

Objetivos

Los objetivos fundamentales planteados a modo de hipótesis eran si el hombre tiende a la simbolización; si los mensajes que produce están cargados de referencias lineales o también simbólicas; si lo hacen de forma aséptica o si la cultura dominante de la población se ve reflejada condicionando las narraciones; cómo se utilizan los elementos morfológicos; qué valores transmiten y qué planteamientos corpusculares construyen las películas.

A partir de ahí se estableció un estudio de contenidos de diferentes películas para analizar la potencial carga simbólica que podrían conllevar los contenidos cinematográficos con la posibilidad de una carga de estereotipos, valores...

El conocimiento de un lenguaje inmanente a la narración audiovisual es fundamental para evitar una población analfabeta que sería de más fácil manejo y una ralentización de la cultura.

Metodología

Las técnicas de investigación utilizadas, han sido eminentemente cualitativas: vaciado de contenidos, análisis narrativo y constructivo, estudios de caso. En definitiva una investigación multidisciplinar proveniente del campo de la sociología, las aportaciones del formalismo ruso y la pragmática.

La razón de ésta utilización metodológica fue la de valorar la cinematografía desde diferentes puntos de vista que dieran riqueza suficiente y elementos varios para llegar al documento total, tratando todas sus vertientes. Así, por ejemplo, con el vaciado de contenidos se analizaron diferentes películas para la obtención de una información pormenorizada de las cuestiones narrativas-intencionales-simbólicas. El análisis formal sentó las bases constructivas de los documentos, con una reiteración y redundancia de los aspectos anteriormente citados.

La muestra aplicada fue llevada a cabo sobre la población estudiantil agrupada en torno a 140 alumnos de Licenciatura y 40 de Postgrado y Máster. Los instrumentos utilizados para realizar la muestra fueron los cuestionarios y los “grupos de discusión” (*Focus Group*) a lo largo de los dos últimos cursos.

1. Una aproximación al objeto de estudio

Los medios de comunicación y las producciones que de ellos se derivan, se convierten en instrumentos para la difusión de conceptos arraigados en la sociedad a modo de estereotipos, llegando a esconder la realidad que representan.

También se utilizan como portadores de ideologías y de valores intrínsecos revirtiendo hacia la sociedad de mercado de la que se nutren. Son ámbitos de poder edulcorados que mediatizan dicha realidad. Y su poder es mucho mayor si se piensa en la capacidad de incidencia que tienen sobre el espectador, consecuencia del papel relevante que ha llegado a adquirir en el proceso de la comunicación. Hoy día, la televisión y los

medios de comunicación forman parte cotidiana de la vida familiar, por lo que su repercusión es inmediata e indiscutible.

Uniformizan las culturas, los modelos de contemplar la realidad, las costumbres y las formas de vida, nutriéndose de esa misma sociedad cambiante.

El papel que juega el audiovisual y las nuevas tecnologías resulta por tanto de interés prioritario para abordar la concepción de lo que es la narrativa audiovisual.

A finales del siglo XIX se está desarrollando el movimiento impresionista en pintura, el realismo en literatura, el positivismo en el pensamiento filosófico y surgiendo el materialismo propuesto por Marx. La necesidad de una búsqueda de lo real, nace en el seno de una creciente burguesía —resultante de la revolución francesa—, con una mentalidad pragmática y concreta que busca la plasmación de su ideología en las manifestaciones de la vida cotidiana. La tecnología le servirá de instrumento y es en este seno donde comienzan a aparecer la fotografía, los estudios sobre la persistencia retiniana, el cine y más tarde el gramófono, el magnetófono, la radio o la televisión, que surge ya en la década de los años treinta. Pero no será hasta los años cincuenta que los medios audiovisuales lleguen a tener la categoría de *mass media*.

Los cambios sociales, económicos y científicos se han ido desarrollando parejos a los medios de comunicación, llegando a instalarse éstos como factores fundamentales y en ocasiones motores de la vida cotidiana. En este contexto aparecerá la informática, los multimedia y la producción de imágenes virtuales, que hoy día están revolucionando y cambiando las concepciones clásicas del espacio, de la perspectiva, de la profundidad de campo o del movimiento, entre otras cuestiones.

Gubern al hablar del cine dice:

Industria y comercio; eso es el cine además de arte y espectáculo. Quien defina el cine como arte narrativo basado en la reproducción gráfica del movimiento, no hace más que fijarse en un fragmento del complicado mosaico. Quien añada que el cine es una técnica de difusión y medio de información habrá añadido mucho, pero no todo. Además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, fábrica de mitos, instrumento

de conocimiento y documento histórico de la época y sociedad en la que nace, el cine es una industria y la película es una mercancía, que proporciona unos ingresos a su productor, a su distribuidor y a su exhibidor (1982, p. 12).

Una visión pragmática que sitúa al consumidor en una esfera amplia de conocimiento y a los productos audiovisuales en una doble vertiente económica y cultural.

Los formalistas rusos establecen la fundamentación teórica del entendimiento a través del lenguaje cinematográfico. Y será Kulechov el que dirá que el receptor es el que dota de significado a todas las estructuras denotativas y a través de él, los procesos perceptivos serán los vehículos de interpretación. Un espectador contextualiza los elementos a través de su biografía, a través de su acervo cultural. El significado de los elementos cambia según los receptores que, tras asimilar lo que son las categorías de conocimiento generales o universales derivadas de la percepción, dotarán de particularismos a la connotación. Para un espectador que conoce la historia del cine la escena mostrada en la película *Los intocables* de Elliot Ness (1987) de Brian de Palma, tendrá un significado diferente si sabe que el autor está estableciendo un metalenguaje hacia lo propuesto muchos años antes (las escalinatas de Odessa) por S.M. Eisenstein en *El acorazado Potemkin* (1925).

La percepción produce una serie de ideas que las líneas de estudio derivadas de la psicología, intentan estructurar y organizar, siendo las imágenes mentales las que interesan de manera primordial a la psicología cognitiva, a través de la cual se puede elaborar y reconstruir la concepción espacial y el mundo real.

Jean Renoir habla del espectador como aquel que “*acaba la película. En tanto que último eslabón de la narración, la recepción es una parte necesaria, inherente al relato cinematográfico*” (Guerin, 2004).

La influencia que se refleja de estas teorías en una narración o documento audiovisual es bastante evidente si se analizan los conceptos propuestos. Por ejemplo, la *Gestalt* se basa en cuestiones relacionadas con la idea de pregnancia a través de la ley de cierre, de la de fondo y figura, la ley de enmascaramiento, o las cuestiones relacionadas con la diversidad

cromática. El cine y la televisión, sobre todo la publicidad, se nutren de éstos estudios incorporando sus teorías cuando configuran los documentos. Fragmentan la realidad dotándola de significados expresivos y el espectador comprende la totalidad de lo pretendido por el realizador.

Se pueden observar multitud de casos en los que el juego de la imagen baraja las nociones derivadas de dichas leyes sobre todo en algunos anuncios o en los diseños de continuidad de las cadenas televisivas siendo lo suficientemente importantes como para enlazarlos con los conceptos teóricos propuestos por las corrientes psicológicas. Se establecen, así, las categorías generales de conocimiento vinculadas a lo propuesto por los realizadores: *“El reconocimiento de las formas permite el análisis, la interpretación del análisis del objeto artístico y, posteriormente, nos proporcionan una base para valorar simbólicamente”* añade en ese sentido Calaf (2004, p. 158).

Los procesos propuestos por el Psicoanálisis, en donde los sueños cobran un papel fundamental como referentes simbólicos, serán utilizados por algunos realizadores, bien para apuntar dichas referencias a modo de iconos salpicados en el interior de la narración —véase el caso de la serie de números que suelen aparecer en las películas de Peter Greenaway o la representación utilizando estereotipos en *Drácula de Bram Stoker* (1992) de Coppola—, en donde plantean conexiones claras con algunas de las propuestas del psicoanálisis, o bien eligiendo como tema fundamental de la película cuestiones estrechamente vinculadas a las propias teorías, como por ejemplo las de Julio Médem, o algunas de Alfred Hitchcock, en cuyo caso son cuestiones significativas para elaborar un corpus de análisis a partir de aquí.

En algunos casos los investigadores y creadores de las imágenes emplean los hallazgos de la psicología, implícita o explícitamente, mostrándolos de forma clara o sutil pero *“es inevitable que todos utilicen alguna clase de psicología, a veces puesta al día, a veces de procedencia casera o restos de teorías del pasado”*, como dice Arnheim (1996, pp. 15-16) al establecer un vínculo de unión entre los conocimientos del espectador y los del realizador. Una identificación entre los componentes culturales de ambos, por lo que puede aportar una mayor riqueza y disfrute al espectador.

Los procesos perceptivos, por tanto, estarán planteados como fundamentales y previos a todo proceso de investigación por parte de algunas líneas de investigación (formalistas, estructuralistas, historicistas).

Un plano o una imagen presentan un valor personal y particular, una significación propia como consecuencia de un conjunto de condiciones. Mitry (1990, pp. 22-23) en relación a este tema comenta que las funciones significantes de las imágenes podrían dividirse en varios niveles:

1. La imagen mantiene una relación biunívoca con lo que muestra. No es una señal, lo que supondría un conjunto de convenciones, sino un duplicado, una reproducción exacta denominada signo-*gestalt* por los psicólogos, signo natural por los lingüistas y signo directo por los semiólogos. No teniendo más significación que la de ofrecer a la vista, es el grado cero de la expresión cinematográfica.
2. El primer grado depende de la forma de hacer ver las cosas, el ángulo, el encuadre, la organización espacial del campo, en resumen, las estructuras internas de la imagen. Se llamará a esta significación icónica.
3. El segundo grado es el de la relación formal de los planos en la continuidad, las indicaciones que pueden dar, relativas a la película, las cosas indicadas, sin que sean por otra parte simbólicas o metafóricas, sino simplemente indicativas.
4. Lo más importante y lo más característico, con mucho, el tercer grado no es más que el efecto-montaje, cuyo sentido connotativo depende, en principio, de la relación de dos o más planos. Pero puede depender también de sucesos relacionados entre sí en la profundidad del campo. Simbólica, metafórica o alusiva, esta significación es esencialmente relacional.

Mitry al tratar sobre la esencia del cine, la plantea desde los componentes formales y comunicativos más que sobre los estéticos (Quintana, 2000, p. 188).

El espectador finalmente se verá involucrado en la narración, como resultado de la distribución de los factores apuntados anteriormente. Todo ello es posible porque formará parte activa de la recepción del documento

audiovisual mediante una participación tácita en la acción, la identificación con alguno de los personajes, las referencias extra-diegéticas al campo visual que muestran situaciones no visuales pero sí contextualizadas en la narración, introduciéndose en lo impenetrable por medio de los recursos temporales.

El Estructuralismo y la Semiótica, así mismo, plantearán el estudio de metáforas u otras figuras retóricas, el estudio de los personajes, de las tramas narrativas. Constituyen el vehículo a través del cual se transmite la mayor parte del contenido narrativo. El espectador se identifica con determinados personajes de la pantalla. Su voz es un poderoso medio de expresión —durante la época del cine mudo, ésta estaba sustituida por el gesto, como transmisor de emociones, diálogos y actitudes—.

Toda creación plantea la plasmación o transmisión de algo, bien sea en el campo cultural o en el emocional. Es lógico, por tanto, suponer que un análisis de la expresión icónica puede permitir remontarse a la fuente, es decir, al mensaje primitivo: un signo tiene una referencia simbólica y por consiguiente un significado.

Es lógico también suponer que todo enfoque aporta su contribución al objeto, lo modifica y lo hace vivir.

Las representaciones culturales se vinculan con factores diversos. El contenido, suele ser el motor de la narración y viene determinado menos por lo que describe, que por la manera en que lo hace y consciente o inconscientemente, expresa las tendencias sociales de su época. Interpretar el contenido de una pintura es, a veces, difícil y se puede llegar a conclusiones contradictorias. El problema de la interpretación está en la “*subjetividad*”.

Todo documento audiovisual se baña de una época y de una personalidad. Se puede cuestionar la calidad artística de una obra, pero su significado puede interpretarse de muy diversas maneras. Hay que tener en cuenta que lo subjetivo está sujeto a lo individual y cada persona tiene un “*capital cultural*” como denomina Bourdieu, diferente (aunque cada vez tiendan más a unificarse): una película cuya temática fundamental sea la violencia, por ejemplo, será realizada dependiendo de cada autor y el espectador puede sentirse identificado o no con ella.

Por muy importante que sea reconocer que el significado y el contenido de una obra de arte superan el tema, hay que concederle a este la importancia que le corresponde. La elección de un tema refleja, por tanto, las condiciones sociales y la conciencia social predominante en una época determinada, sujeta a las motivaciones particulares de cada autor.

Argullol (1985, p. 21-22) dice que el arte ha sido la ciencia del hombre primitivo, considerando la ciencia como conocimiento.

El deseo de imitar a la naturaleza no era otra cosa que el establecimiento de una comunicación con la misma. Nuestro propio legado cultural mediatiza esta relación.

A lo largo de la Historia y sobre todo en la Prehistoria, la necesidad de plasmar y reproducir las formas de los animales y de la naturaleza retomando sus fuerzas, fue considerado por el ser humano como una muestra de la superioridad sobre su entorno, como cazador, sobre el animal teniendo la posibilidad de materializarle reproduciendo su imagen.

Este proceso implicaba a su vez un goce estético de la naturaleza: imitarla y plasmarla conlleva una operación mimética plena de conocimiento, imbuido de satisfacción, porque el hecho de conocer y reconocer lleva implícito una dosis de placer estético.

Por tanto, estamos ante un triple proceso que tiene cierta complejidad psicológica; la imitación, la representación y el conocimiento que dará la progresión de las formas figurativas en los desarrollos artísticos de la Prehistoria.

Cuando examinamos los rasgos generales de la historia de la humanidad vista en su conjunto no podemos dejar de observar que los cambios ocurridos en el contenido y en la forma de las producciones culturales son, en último caso, resultado de cambios sociales y económicos.

Es, en definitiva, el nuevo contenido lo que determina las nuevas formas. Aunque no es infrecuente que un nuevo contenido se exprese con formas antiguas, también es posible que destruya las formas antiguas con una violencia casi explosiva y haga nacer otras nuevas.

2. De lo lineal a lo simbólico

La temática es el elemento fundamental de contextualización por establecer una conexión directa con su significado.

Si se parte de las primeras manifestaciones artísticas del arte parietal, en la época Prehistórica encontramos la Venus de Willendorf, datada en el período Magdaleniense. Es este un período de asentamiento y de búsqueda, de reafirmación por parte del hombre para demostrar la superioridad sobre su entorno —recordemos que intenta imitar a la naturaleza exaltando un proceso de mimesis—. La estatuilla acentúa los rasgos femeninos relacionados con la fecundidad que garantiza la conservación de la especie humana. Por tanto, el tema elegido tiene un significado simbólico y explícito intencional: la mujer, la fecundidad, la pervivencia de la especie, elevándola a una categoría mitológica por ser portadora de capacidades incomprensibles para el momento. Esta temática está impregnada de un doble concepto: el significado y el significante. Véase Gordillo (2009), Gutiérrez San Miguel (2006) o Peña Timón (2003).

Todo documento audiovisual presenta un estilo propio que determina las características estéticas y las formas estructurales. Si el criterio de valoración se elige en función de su semejanza con la naturaleza (mimesis), las mejores plasmaciones serían consideradas las que se relacionan con la fotografía o el cine documental inicial, así habría que retrotraerse a los planteamientos de Bazin y demás teóricos que planteaban el carácter ontológico de la cinematografía, pero este planteamiento solamente sería apto para un determinado estilo, época o línea de investigación.

La forma habrá de llevar al contenido por medio de la utilización de los elementos morfológicos y de ellos a la búsqueda de una lectura, una interpretación, un metalenguaje y unas referencias intrínsecas. Y será la seducción el motor esencial para llegar a ello —en todas las manifestaciones culturales entre las que hay que incluir, por supuesto, las producciones audiovisuales del ámbito que sean—.

El carácter descriptivo de las narraciones lleva al dramático o cualitativo, lugar donde se encuentran los símbolos, las referencias cruzadas, lo más íntimo de una película.

Lo cualitativo describe por medio de los recursos espaciales y los temporales, lo que acontece en la acción implementando la tensión.

Por ejemplo, Schopenhauer a través de su filosofía postkantiana imbuida de pesimismo, postula que el mundo está construido a través de una triste apariencia y Kant sólo habría descifrado la realidad científica para hacernos reflexionar sobre el carácter ilegible de la percepción. El fenómeno se convertiría en representación, mientras que la cosa en sí se transformaría en la voluntad que no sólo sería un atributo del pensamiento, sino en primer lugar, expresión de la vida. La actividad de la conciencia por tanto, funcionaría junto con el inconsciente: la voluntad es un querer vivir, que no corresponde sólo al sujeto, sino que tiene una dimensión cósmica. A la filosofía le correspondería el seguir siendo una cosmología que anula la teología, la cual afirmaba una providencia que implicaba la concesión al hombre de una situación de privilegio en el mundo natural. En definitiva, en la voluntad estaría la esencia y la realidad última del Universo, al lado del cual la inteligencia sería un producto secundario. La vida es una lucha continua, un insaciable deseo, un perpetuo dolor, al implicar la imposible satisfacción de nuestras aspiraciones.

Todos estos conceptos aparecen claramente reflejados en la película de Terry Gilliam, *Doce monos* (1995), de la mano del protagonista James Cole (Bruce Willis). La búsqueda del virus que produce la hecatombe humana en el año 1996, es el motivo o la voluntad motora de su deseo de vivir a través de la dimensión cósmica apuntada en algunos de las investigaciones planteadas por Shopenhauer. La inteligencia está puesta en entredicho, en pro de la locura, del elemento inconsciente que hace tambalear el espacio temporal vital del protagonista —e indirectamente del espectador—. La lucha constante del mismo en la búsqueda de los indicios de los acontecimientos, le lleva a una constante insatisfacción por no conseguir sus aspiraciones. El hombre no está en situación de privilegio, pues ha sido condenado a un hábitat subterráneo (espacio ocupado antes por los insectos), donde no existe el aire necesario para la supervivencia, donde la libertad está totalmente coartada, donde los hombres han sido sometidos a una disciplina dictatorial, sin solución. Por ello el hombre se encuentra en desventaja en comparación con los animales que han ocupado su territorio.

En definitiva el enfrentamiento con las aportaciones teológicas en las que se concedía al hombre una situación de privilegio en el mundo natural, están remarcadas.

Gilliam imbuido de este pensamiento plasma su obra atendiendo a dicha temática, con un estilo muy personal y estableciendo un cierre vital en el primer y último plano de la narración.

Otro ejemplo podría venir dado por la idea que plantea Julio Médem en *Tierra* (1996). En este caso, el mundo inconsciente se patentiza por medio de la aparición del otro yo, desdoblado la imagen en dos personajes que al final optan por separarse quedando cada uno con la mujer que prefieren. De hecho comienza la historia a través de una voz en off que dice: *“La existencia está acompañada de un inevitable sonido de fondo llamado angustia, que sólo soportamos a medias...”*, es la voz de su mente, del otro Ángel, el que está medio muerto y vive en el cosmos. En definitiva, es la voz frágil de su existencia a la que él llama su ángel y con el que vive en constante conversación y en casi constante desacuerdo. Este personaje creado por el propio protagonista no es otro que una proyección de sí mismo, con el fin de no sentirse tan frágil y vulnerable a la muerte, restando de esta manera importancia al hecho de morir. A lo largo de la película la conversación con dicha presencia es constante, primero será con el pastor Ulloa, más tarde con Patricio, e indirectamente con Tomás (el padre de Ángela). En contrarresto Ángel tiene una peculiar visión del mundo, una simpatía y una energía positiva contagiosa. Su trastorno psíquico encontrará la solución a través de la antítesis sentimental. La personalidad desdoblada cobrará independencia una de otra, transcurriendo sus vidas a partir de entonces separadas y con entidades propias.

Médem apuesta por una vertiente vitalista proponiendo finalmente: *“La muerte es la nada, así que no hay que perder el tiempo pensando en ella; el universo es excesivamente violento y vasto para nuestro gusto; y el hombre, esa especie que vive a la altura de nuestros ojos, es la luz del todo. Estamos aquí”*, comentará en el libro del guión de la película, entrando como colofón en contacto con las teorías planteadas por Schopenhauer.

A través del montaje, la componente simbólica cobrará sentido y dimensión por su carácter poético o simbólico o metafórico siendo utilizado

cada vez con mayor profusión por los autores orientales para, a través de los simbolismos plasmar ideas abstractas de difícil ejecución. Pero no será exclusivo de ellos pues a lo largo de la tradición cinematográfica se ha venido utilizando con asiduidad.

Casos como la trilogía planteada por Krzysztof Kieslowski *Tres colores: Azul, Blanco y Rojo* (1993): el ideario de la bandera francesa está simbolizado a través de los colores de su bandera —libertad, igualdad y fraternidad—, y como estandarte de los valores democráticos. Un montaje metafórico con la utilización, en cada caso, de la simbología del color en cada una de las películas mientras se apoya en la narración.

O el caso de *Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera* (2004) de Kim Ki-Duk, en donde las estaciones se convierten en metáforas de la vida de un aprendiz de monje budista, desde su infancia hasta la madurez, cuando relevando a su maestro acoge a un niño abandonado. Las metáforas ilustran el texto narrativo con una clara intención simbólica.

3. Del tratamiento narrativo a lo simbólico

Los planteamientos iniciales teóricos se han de remontar a Saussure, como iniciador del estudio de los signos y su relación con los significados simbólicos. Saussure consideró que la “semiología” era la ciencia que estudiaba la vida de los signos en el seno de la vida social, qué eran los signos y cuáles las leyes que los gobiernan.

La lingüística no sería más que la parte de esta ciencia general, siendo aplicables las leyes de la semiología a la lingüística —una rama de la semiología, la más importante, ya que sólo la lingüística sería capaz de solucionar el problema del signo—, encontrándose ligada a un dominio definido en el conjunto de los hechos humanos, pues si se quiere descubrir la naturaleza verdadera de la lengua habría que considerar lo que tiene de común con los otros sistemas del mismo orden (Saussure, 1953, p. 60).

Sander Peirce, casi de forma coetánea, concibe la teoría general de los signos, denominada por él “semiótica”, en donde ponía de relieve su función lógica, como una doctrina de los signos.

Dentro de éste contexto es donde habrá que ubicar el estudio de la simbología audiovisual y ello puede llevar a tratar cuestiones relacionadas con los géneros cinematográficos. Y aquí es fundamental la cuestión de los estereotipos y los roles. En una película del oeste los personajes están concebidos a modo de prototipos que se han ido repitiendo con los años. A finales de los ochenta y con el tratamiento que algunos directores aportarán, estos prototipos comienzan a cambiar. Véase el caso de las películas realizadas por Clint Eastwood, en torno a ésta temática, cuyos protagonistas son unos vaqueros envejecidos y en decadencia. Ya no son hombres solitarios, han formado unas familias, no parecen rudos (aunque al final recuperen su espíritu), tienen sentimientos y además mueren. Todo ello dentro de la representación de un mundo masculino que se rompe igualmente por la aparición de películas en las que las protagonistas como vaqueras serán las mujeres, asumiendo los mismos prototipos masculinos que las precedieron, o la aparición de mujeres piratas en las películas de aventuras.

Los personajes han ido cambiando en la forma de ser tratados a lo largo de las épocas y de los momentos en los que han surgido. Han sido y son un canal ideológico de transmisión de clichés, estereotipos y modelos, en definitiva. Cuando el cine comienza a ser narrativo, el tratamiento de los personajes solía presentar un carácter aleccionador y modélico, sujeto a unos patrones que apenas evolucionaban; las vampiresas, los policías, las esposas, los aventureros, bien es cierto que de nuevo hay que remitirse al concepto de género. El tratamiento de los personajes a modo de estereotipos comienza a cambiar a finales de los años setenta, cobrando una dimensión más cercana a la realidad. Es de destacar la categorización que de los personajes llevan a cabo Rajas y Sotelo (2009) o Sánchez Andrada (2009).

Truffaut (Bazin, 2001) compara, por ejemplo, *Ciudadano Kane* con la escritura;

La técnica no es sólo una forma de poner en escena, sino que cuestiona la naturaleza misma de la historia. Con ella, el cine se aleja un poco más del teatro, se vuelve menos un espectáculo que un relato. Como en la novela, lo que crea el sentido no es sólo el diálogo, la claridad descriptiva, sino el estilo que se imprime al lenguaje...

Welles trabaja la dimensión fragmentaria del arte del relato, no sólo durante el montaje sino durante el rodaje. El emplazamiento de la cámara, el manejo de las focales, la fuerza de abstracción del campo por el que circulan los actores son agentes imprevistos y activos de la fragmentación de la fábula en planos que, al hilo de los testimonios aportados por cada personaje acerca del protagonista, hacen de la película un manifiesto del relato cinematográfico.

Rohmer (2001) lo relacionará con Eisenstein por “su capacidad de expresar no el sentimiento, sino la idea”.

En *Pulp Fiction* (1994), Tarantino retoma esta idea y establece una atomización completa del concepto clásico introduciendo una innovación narrativa drástica que rompe con todo lo realizado hasta ese momento. La estructura temporal aquí cobra una dimensión especial.

Los cuadros están concebidos independientes y aislados. Es el espectador al salir del cine el que tendrá que hacer un esfuerzo por unificar correlativamente las secuencias de las tramas entrecruzadas. Lleva a las últimas consecuencias la idea planteada por Welles, llegando incluso a establecer unas variables innovadoras en el concepto de género en el cine de gansters.

La película plantea una revisión de los estereotipos aportando un nuevo punto de vista. Los hechos, en la mayor parte de las ocasiones, son debidos a la casualidad; los gansters son personajes torpes a los que se les disparan las armas por casualidad. No son fríos y calculadores como suele suceder en la mayoría de los relatos de este género, los capos de la mafia sufren desgracias casuales que les igualan a sus subordinados, y con ellos habrán de pactar para salvar su honor: son débiles a pesar de su aparente dureza. No controlan a sus “chicos”, que incluso vienen de temporadas de descanso (sabáticos) por su excesiva afición a las drogas. Otros son fanáticos religiosos, enfrentados a “jovenzuelos” inexpertos y completamente desequilibrados... En definitiva, redimensiona simbólicamente los prototipos narrativos tradicionales utilizados por el género.

La utilización de los estereotipos ha dado un juego fundamental como factor de representación simbólico en un elevado número de películas. Coppola en *Drácula de Bram Stoker* (1992) los utiliza al asignar los roles de

las dos protagonistas, Mina y Lucy, no sólo en patrones narrativos sino en la utilización de referentes nutriéndose de los arquetipos.

Mina es una mujer virtuosa, buena representación de la mujer victoriana de la época romántica de finales del siglo XIX de la que se nutre la película. Es candorosa, tímida, algo pacata, conservadora y ñoña. Físicamente se representa como una mujer menuda, moderada en sus costumbres, morena, de piel muy blanca, sencilla, en definitiva, el arquetipo de la madre virtuosa.

Lucy es el otro lado de la moneda; una mujer moderna, desenfadada, alocada e irreflexiva, frívola, falta de templanza y, principalmente, muy sensual. La representación tipológica cubre este prototipo con una mujer pelirroja, voluptuosa y baladí cuyas inquietudes están relacionadas con el cultivo de los placeres y juegos pícaros y eróticos. Labios pintados de rojo, predominando dicho color en sus ropajes. El arquetipo de la mujer intemperante que ya citaba Aristóteles.

La historia conlleva la representación simbólica por medio de estas formas. Los arquetipos derivan en estereotipos y evolucionan sujetos a unos clichés predecibles.

La lucha entre el bien y el mal queda representada y sustentada a lo largo de toda la trama argumental y todos los personajes presentarán simbolismos a través de los estereotipos confrontados; las arpías (lo dionisiaco) / el cándido (lo apolíneo), el médico (la razón) / el loco (lo irracional), el pueblo religioso / el conde irreverente, el museo (arte) / el cinematógrafo (la técnica), Drácula, ser de los submundos / Drácula, ser de la bondad y la poesía.

Películas como *Kanal* de Andrzej Wajda (1957), donde el trazo es simple, límpido y de sencilla construcción narrativa y escénica, presenta una doble lectura a través de los elementos simbólicos, que elevan el producto a una categoría evidentemente referencial. En la Polonia de 1944, a punto de entrar los nazis en la ciudad de Varsovia, un pequeño ejército de la Resistencia se ve forzado a ocultarse en los laberínticos canales tratando de escapar de la ofensiva nazi. Una trama tan simple conlleva una intrahistoria mucho más compleja de la que Wajda, en principio, parece que cuenta.

Las cloacas/catacumbas/cavernas van a ser asimiladas a lo telúrico como creación del ser; el útero femenino. El origen, la gestación, tanto en

los aspectos físicos como espirituales o mágicos. Lugar indicado para los ritos de iniciación, de renacimiento o regeneración. Nexo entre un mundo y otro. De ella proceden la sabiduría, la luz y la salvación o bien se pasa por ella a un mundo superior. Ya en el mito platónico, la caverna representa más bien éste mundo, con matices de insuficiencia y quebranto, al de un purgatorio de apariencias engañosas que el hombre habrá que abandonar para conseguir un conocimiento verdadero (el acceso a las “Ideas”). El mundo como oscuridad y apariencia. Su oscuridad también puede significar el abismo, lo ignoto, lo amenazador, la morada de los monstruos. Puede ser la imagen del inconsciente humano (Freud, Lacan, Jung). Un lugar de reunión de divinidades, antepasados o arquetipos.

La tradición popular cristiana ubica a las cavernas en las profundidades de la tierra, o sea, el infierno. Lugar donde ocurre la muerte como paso a la renovación y la iluminación. El paso por una caverna representa un cambio de estado, que se consigue venciendo a unos poderes peligrosos. Y Polonia es un país imbuido de éste espíritu.

La música/el flautista simboliza la naturaleza en su aspecto cambiante. La flauta representa las emociones extremas y la angustia. El flautista conduce a las ratas a la muerte (cuento popular centroeuropeo), librando al pueblo de la plaga. Es una personificación de la muerte. Y será de la mano del flautista, que enloquecido se refugia en su mundo, donde encuentren el camino de la salvación, la salida hacia otro estado.

La locura/demencia. Durante la Edad Media ésta alegoría solía contraponerse a la de la Prudencia.

Y la película casi termina con unas manos que surgen de las cloacas a modo de fortaleza y poder, abiertas e implorantes a la rendición, a la súplica y la plegaria. Dentro de la iconología cristiana la mano elevada con la palma hacia fuera representa la bendición, la gracia, el favor divino. Indica la actitud del espíritu que impregna la narración.

El guión es el elemento aglutinador en torno al cual cobra sentido la película buscando los referentes intrínsecos, ocultos a una primera interpretación por parte del espectador, a pesar de estar latentes en él. Panofsky le da una importancia capital: *“así como el éxito de las figuras góticas de las jambas dependen no solo de su calidad como esculturas sino*

también, o más aún incluso, de su integración arquitectónica con el pórtico, así le sucede al guión cinematográfico” (2000, p. 165). Esta imbricación es fundamental y sólo funcionaría entrelazada en sí misma, “de la ley del espacio cargado de tiempo y del tiempo acotado por el espacio se deduce que el guión cinematográfico, en oposición a la obra de teatro, no tiene una existencia estética independiente de su representación y que sus personajes no tienen una existencia estética fuera de los actores” (2000, p. 174).

Por medio de la integración de todos los factores se llega al producto final que será recibido por el espectador. El documento habrá conseguido su función si el receptor lleva a cabo una identificación, un reconocimiento o una satisfacción. Esto se contemplaría con posterioridad, una vez terminada la obra, entrando en un proceso que daría la apertura a la película (habiendo sido concebida como algo terminado y cerrado) y ajeno a la propia creación artística.

4. Conclusiones

Una película como elemento inicial de análisis presenta muchas lecturas con implicaciones diversas en el receptor. Como toda creación audiovisual está cargada de referencias que provienen tanto del emisor como del espectador.

Una película refleja la introspección del realizador, sus inquietudes culturales, sus referencias. En muchas ocasiones lo hace de forma tácita, en otras de forma implícita. Para ello recurre a la trama narrativa o a los elementos formales dándoles un carácter enfático, dramatizado. De lo descriptivo a lo cualitativo.

Utiliza los elementos morfológicos no como meramente cuantificable sino cualificable. El color y la luz por ejemplo, en películas realizadas a partir de los años 80 del siglo pasado, presentan una componente simbólica evidente. La luz puede expresar emociones y tiene color y calor, lo mismo que la música. En cuanto a los aspectos narrativos, por ejemplo, los personajes pueden partir de estereotipos para representar un ideario de forma que surgen de arquetipos para llegar a ser estereotipos. En ocasiones los superan, en otras no, mostrando con ello la estética e intención del

autor (véase el ejemplo citado de la película gótica por excelencia de Coppola ilustrando la obra de Stoker).

La propia trama puede conllevar un componente simbólico excepcional referenciado por medio de elementos independientes que aparecen imbricadas en la trama o formando parte estructural de ella (el ideario de Kieslowski, o un simple árbol por donde trascurren las estaciones).

Y en algunos casos hay directores investigadores que se plantean los metalenguajes llevando a cabo revisiones sistemáticas de los géneros cinematográficos como el citado Eastwood o el mismo Wody Allen en donde relata ante el espectador el diferente tratamiento de una misma trama desde aspectos diferentes como en *Melinda y Melinda* (2007).

El receptor, así mismo, juega un papel fundamental, en la interpretación de estos referentes, dado que su capital cultural le llevará a establecer asociaciones subjetivas. Bien es cierto que la cultura está adquiriendo un carácter global y por tanto los referentes provenientes de una misma educación están sujetos a procedencias diversas y extrañas, unas imágenes les sugieran evocaciones semejantes, de ahí que se pueda llegar a hablar, más que de globalización, de homogeneización cultural, como añade García (2006, p. 21): *“no es necesario reclamar la presencia de un ciberespacio. Hay ya evidencia de que vivimos en una de nuestras versiones actualizadas del poder ser, una virtualidad que ofrece cada vez más salidas para elegir nuestro modo de actualizarnos”*.

Pero también entran en juego acepciones particulares motivadas por las inquietudes culturales de cada receptor. Un elemento simbólico puede llamar la atención de un espectador y no de otro, dependerá de sus referentes.

En definitiva, los símbolos, como dice el diccionario de la Real Academia Española, son representaciones de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Con su componente semiconsciente dejan una huella importante en el ser humano conformando las emociones, el pensamiento ético, completando al individuo, puesto que el hombre es eminentemente simbólico. Y sus producciones culturales también.

Bibliografía

- Argullol, R.** (1985). *Tres miradas sobre Arte*. Barcelona: Icaria.
- Arheim, R.** (1996). *El cine como arte*. Barcelona: Paidós.
- Bazin, A.** (2001). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- Calaf Masach, R.** (2004). *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos*. Gijón: Trea.
- García García, F.** (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Revista Icono 14* (8), pp. 1-24. Recuperado el 4 de Septiembre de 2010 de <http://www.icono14.net>
- Gordillo Álvarez, I.** (2009). *La Hipertelevisión. Géneros y Formatos*. Quito: Ciespal.
- Gubern, R.** (1982). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.
- Guerín, M. A.** (2004). *El relato cinematográfico. Sin relato no hay cine*. Barcelona: Paidós.
- Gutiérrez San Miguel, B.** (2006). *Teoría de la Narración Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Mitry, J.** (1990). *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Madrid: Akal/Comunicaciones.
- Panofsky, E.** (2000). El estilo y el medio en la imagen cinematográfica. *Archivos de la filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen*, (35). Valencia.
- Peña Timón, V.** (2003). Imagen Narrativa: de la imagen prehistórica a las tecnologías de la imagen. *Revista Icono 14*, (1). En <http://www.icono14.net/revista/rn1/articulos/vpt.pdf>
- Quintana, A.** (2000). Los dilemas de la historia del cine frente a la historia del arte. *Archivos de la filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen*, (35). Valencia.
- Rajas, M. y Sotelo, J.** (2009). La construcción narrativa de los mundos persistentes. *Revista Icono 14*, (12), pp.140-161. Recuperado el 3 de Septiembre de 2010 de <http://www.icono14.net>
- Saussure, F.** (1977). *Curso de lingüística general*. Madrid: Akal.
- Sánchez Andrada, J.** (2009). El espacio: un problema pendiente en la teoría narrativa del discurso audiovisual. *Revista Icono 14*, (12), pp. 281-291. Recuperado el 3 de Septiembre de 2010 de <http://www.icono14.net>.

Avances conceptuales en la dimensión pragmática de la narrativa audiovisual en el contexto multimedia

Jesús Bermejo Berros y María Teresa Soto Sanfiel

Resumen

Como se describe en la primera parte del artículo, la Narrativa Audiovisual ha conocido una progresiva expansión epistemológica que la ha llevado del estudio de las estructuras y propiedades del relato hacia un análisis de los procesos de enunciación y comunicación. En esa dinámica ha cobrado un papel relevante la dimensión pragmática que ha llevado a la disciplina a interesarse progresivamente por la interacción del texto narrativo con el receptor empírico. En la segunda parte del artículo se presentan algunos de los conceptos *psicopragmáticos* que han surgido en los últimos años, tales como “Realismo percibido”, “Presencia”, “Transportación”, “Enganche (*engagement*)” o “Catarsis fruicional”, que nos permiten avanzar en el conocimiento de las propiedades y funciones de la Narrativa Audiovisual en el actual contexto multimedia.

Introducción

El concepto de Narrativa Audiovisual (NAV) ha conocido una constante expansión como resultado de dos factores, descritos brevemente en la primera parte del artículo. Un primer factor es el propio desarrollo epis-

temológico interno que ha llevado a los investigadores de esta disciplina a interesarse primero por la dimensión estructural del relato, luego por los procesos de enunciación, más tarde por las dimensiones pragmáticas (y así, en un proceso todavía abierto, aún en construcción). Un segundo factor externo ha hecho que los desarrollos tecnológicos y sociales en el actual contexto digital hayan conducido a nuevas formas tanto de relato como de relación del usuario con ellas. Entre estas últimas destaca la interactividad. Es ésta una modalidad de encuentro entre el relato y su usuario que permite explorar los eventuales intercambios entre la ficción y la vida.

Como se presenta en la segunda parte de este trabajo, existe un conjunto de nuevos conceptos que contribuyen al avance en la comprensión de los mecanismos que permiten los tránsitos entre la realidad y la ficción. Estos elementos, además, posibilitan avanzar también en la mejor comprensión de lo que la NAV es y las funciones que desempeña en nuestra cultura, entre las que destacan la experiencia de disfrute y entretenimiento.

Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es presentar algunos de los principales conceptos acuñados en los últimos años que resultan de los datos aportados por la investigación empírica y que permiten hacer avanzar la dimensión pragmática de la NAV. Estos conceptos posibilitan entender mejor las interrelaciones entre el mundo del texto y el mundo del espectador o usuario del relato.

Metodología

Se ha realizado una revisión bibliográfica de aquellas investigaciones empíricas que aportan nuevas conceptualizaciones teóricas en el territorio de la pragmática narrativa. Éstas sugieren la conveniencia de una

apertura hacia una perspectiva psicopragmática, en el análisis y comprensión del relato, en el marco de la Narrativa Audiovisual.

1. La expansión epistemológica de la narrativa audiovisual

Numerosas ciencias humanas y sociales han contribuido a la progresiva construcción de la Narrativa Audiovisual como disciplina. Como se ha argumentado detenidamente, el denominado “Giro Narrativo” trajo consigo un considerable impulso de sus fundamentos, sobre todo a partir de la segunda mitad del siglo XX (Bermejo, 2005b). El hombre se explicaba desde entonces, no ya exclusivamente por su dimensión racional y positivista, manera en la que se pensaba desde el racionalismo moderno, sino también por su dimensión narrativa. Esta nueva concepción hizo de la NAV una disciplina que iba más allá del ámbito académico de la Comunicación Audiovisual y la situó en una dimensión más amplia de explicación del hombre. Ello implicó, al mismo tiempo, que se convirtiese en una disciplina fundamental de la comunicación multimedia propia de nuestra época.

Como se resume en la Figura 1, una primera generación de áreas de conocimiento se interesó por desentrañar la estructura y las formas del relato. Una segunda generación, luego, amplió el concepto de narrativa a los procesos (particularmente los de enunciación y comunicación). Este segundo impulso empujó a las ciencias del lenguaje y de la comunicación progresivamente hacia la necesidad de una apertura pragmática que tomara en cuenta al destinatario del mensaje narrativo. Sin embargo, estas disciplinas quedaban todavía atrapadas en el interior del texto mismo. Hubo que esperar varias décadas para que se produjera la convergencia con otras disciplinas, interesadas por el receptor empírico, consumidor de relatos. Así, más allá de la pragmática, la perspectiva que se ha denominado *psicopragmática* vino a tomar en consideración al mismo tiempo el texto, el receptor y su interacción (Bermejo, 2005b).

En paralelo a esta evolución, que permitió entender la “configuración” del relato (en su estructura y procesos textuales internos), otras disciplinas

permitieron enriquecer el concepto de narrativa con aportaciones en las dimensiones del relato “preconfiguracional” (de dónde viene el relato y por qué lo producimos) y “reconfiguracional” (con qué consecuencias e influencias). La evolución en este triple frente nos ha ido permitiendo entender cada vez mejor cómo se produce y con qué resultados el encuentro entre la vida y la ficción narrativa, entre nuestra cotidianidad y el relato.

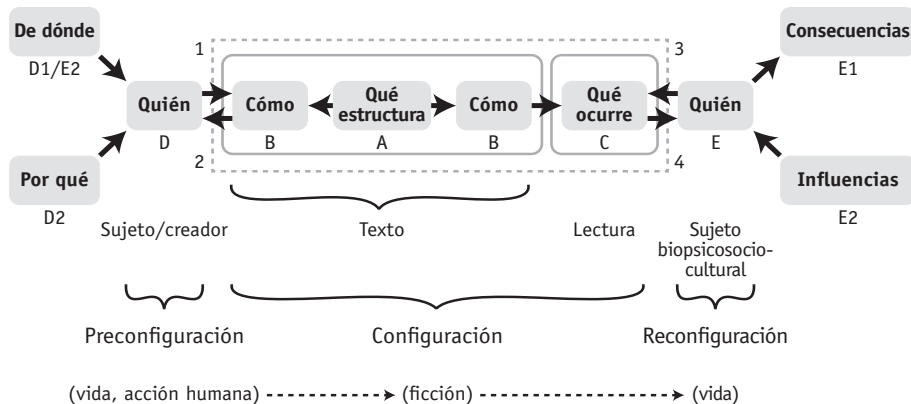


Figura 1. La construcción progresiva del concepto de Narrativa Audiovisual a lo largo del Giro Narrativo en ciencias humanas y sociales. Fuente: Bermejo, 2005b, p. 267.

- A= Primera generación de Crítica Literaria; Semiótica; Narratología.
- B= Segunda generación: Crítica Literaria; Semiótica; Narratología; Lingüística textual; Pragmática.
- C= Psicología Cognitiva; Inteligencia Artificial; Psicología Narrativa; Fenomenología; Hermenéutica; Psicolingüística; Sociolingüística.
- D= Filosofía; Giro Narrativo multidisciplinar (en Psicología; Antropología; Etnografía; Etnometodología; Historia; Lingüística; Crítica Literaria; Psicoanálisis; Sociología, Filosofía).
- D1= Psicología Ontogenética.
- D2= Filosofía; Giro Narrativo; Psicología Evolutiva.
- E= Psicología; Psicolingüística; Sociolingüística.
- E1= Psicología Narrativa; Psicología Cognitiva; Psicopatología; Psicoanálisis; Psicología Evolutiva; Psicología Social; Sociología; Antropología; Historia; Filosofía.
- E2= Fuerzas sociales y culturales que influyen en la modificación de las estructuras y los procesos narrativos. Analizadas sobre todo desde el Giro Narrativo.

1= Intencionalidad en la producción del relato; 2= Retroalimentación para el autor o sujeto/creador; 3= La lectura es sólo posible por la participación de un sujeto/lector que tiene su propia intencionalidad y sus propios esquemas cognitivos y afectivos de interacción con el texto; 4= El proceso de lectura repercute a su vez sobre las estructuras/procesos del sujeto/lector.

Ha habido, pues, un primer factor ligado al propio desarrollo epistemológico del concepto y propiedades de la NAV. Esta evolución ha enriquecido al propio concepto y mostrado la necesidad de abordar dimensiones cada vez más amplias que permitieran entender mejor su naturaleza. La expansión de su campo de análisis, tanto hacia los procesos de enunciación, como hacia las dimensiones preconfiguracional y reconfiguracional del relato, ha conducido a la necesidad de profundizar en el conocimiento de las funciones y propiedades pragmáticas del propio relato, entendiendo éstas tanto como por las características que permiten el encuentro con su lector, como por las reacciones y consecuencias de ese encuentro. Esta concepción de la pragmática en la NAV, que se ha defendido desde hace algún tiempo (Bermejo, 2005b), va más allá de su circunscripción a las ciencias del lenguaje y tiene una dimensión más amplia, denominada *Psicopragmática*. Esta perspectiva es más explicativa para la NAV, pues indaga al mismo tiempo, en su interacción, los procesos de recepción y su relación funcional con la estructura y los procesos de enunciación provocados por el texto. Aborda, además, la necesaria participación del contexto de recepción y los procesos de cooperación del lector para desentrañar el significado y el sentido del relato (Bermejo, 2006).

2. Nuevos conceptos psicopragmáticos en Narrativa Audiovisual: el receptor y el texto narrativo

Paralelamente a lo anterior, un segundo factor externo a la NAV, ligado al desarrollo tecnológico, a los nuevos formatos y a las nuevas formas de

consumo audiovisual plantea, en consecuencia, nuevos retos tanto teóricos como aplicados a la disciplina. Se dispone de alguna prueba empírica, por ejemplo, de que la propia inclusión de interactividad en la obra de ficción audiovisual altera la relación que establecen las audiencias con el mensaje (y la experiencia) (Soto-Sanfiel, 2001). Experimentalmente, ya se ha demostrado que la interactividad en la narrativa provoca efectos cognitivos y afectivos en los receptores. Así, en los relatos audiovisuales, la capacidad del receptor (brindada por la tecnología) de participar en la configuración del relato, afecta al disfrute y a la experiencia de entretenimiento, a las emociones vividas durante su consumo (Soto-Sanfiel, Aymerich-Franch y Ribes, 2009; Soto-Sanfiel et al., en prensa) o, incluso, a aspectos más específicos de la experiencia psicológica de recepción como la identificación con los personajes (Soto-Sanfiel, Aymerich-Franch y Ribes, 2010). Asimismo, se sabe que ciertos componentes narrativos del relato interactivo (su contenido o el mensaje de instrucción para la interacción) afectan a la experiencia de entretenimiento (Soto-Sanfiel et al., 2009; Soto-Sanfiel et al., en prensa). Además, ya existen pruebas empíricas de que los efectos de la interactividad en los relatos son distintos dependiendo de las características propias del receptor (su personalidad) (Soto-Sanfiel et al., 2009a). Finalmente, se ha comprobado que, aunque conceptos relacionados, la gratificación, el entretenimiento, el disfrute y el agrado con que se describe al consumo interactivo aluden a aspectos psicológicos distintos de la experiencia (Soto-Sanfiel et al., 2009).

Trabajos como los recién descritos se comprenden y toman cuerpo en reflexiones como las siguientes. El contexto cultural que vivimos presenta dos rasgos destacados. Por un lado, una de las funciones principales de numerosos textos narrativos, presentes en nuestras sociedades, tienen que ver con el entretenimiento. Éste no está en el texto sino que se despliega en el encuentro con el receptor empírico. Entender la función que cumple el texto narrativo es entender lo que ocurre en el encuentro con el receptor. Por otro lado, la era digital ha traído consigo numerosos cambios, todavía en curso. Las nuevas tecnologías digitales han hecho posible que los textos narrativos lineales convivan con otros modos de recepción y consumo tales como los textos narrativos hipermedia. Por ello, tanto para entender el

concepto de entretenimiento por medio de la narrativa, como de lo que ocurre en el actual consumo digital de textos e hipertextos narrativos, se hace necesario profundizar en los conceptos que conforman la dimensión psicopragmática de la NAV.

En los últimos años ha habido un volumen importante de investigaciones que han abordado el estudio de esa interacción del receptor con el texto narrativo. Esas investigaciones han ido configurando una serie de conceptos que enriquecen la dimensión pragmática de la NAV. En este texto, recogemos cinco de ellos que permiten mostrar los avances en esta parte de la narrativa y que contribuyen a profundizar en la teoría vinculada. Estos conceptos, que naturalmente no agotan el aparato teórico de la *Psicopragmática*, son: "Realismo percibido", "Presencia", "Enganche (*Engagement*)", "Transportación", "Masaje: catarsis fruicional y reconfiguracional". Los cuatro primeros son nuevos dentro de la arquitectura conceptual de la NAV. El concepto de catarsis es muy antiguo. Ya se encuentra en la *Poética* de Aristóteles. Sin embargo, encuentra en la actualidad una profunda renovación, a través del concepto de masaje. En todos los casos, se trata de conceptos apoyados por la investigación empírica. Estos conceptos han ido apareciendo en la investigación en diferentes soportes narrativos (cine, televisión, etc.). En el presente artículo haremos alusión a ellos desde el soporte hipertextual de los videojuegos narrativos pues se trata de un concepto en el que la interactividad juega un papel destacado y pone a prueba de manera evidente los conceptos nucleares de esta disciplina. Los videojuegos, una de las nuevas manifestaciones interactivas de la narrativa, poseen además unas propiedades técnicas y tecnológicas de interés para la exploración pragmática de la experiencia. Así, los videojuegos de última generación se caracterizan por la viveza (*Vividness*). Esto se traduce por la capacidad de esta tecnología para producir un ambiente sensorial rico. Una tecnología vívida es capaz de activar simultáneamente un alto número de canales sensoriales y posee profundidad, es decir, gradaciones en la resolución dentro de cada canal sensorial. Además, la participación del jugador en el relato activa sus propiocepciones y hace participar el cuerpo y el movimiento (Tamborini y Skalski, 2006, pp. 227-228) lo que es de gran interés para la exploración de la catarsis corporal. Todo ello hace que

la psicopragmática explore el formato videojuego pues permite de manera privilegiada poner en relación al texto con su destinatario y usuario. La investigación ha venido a mostrar que estas propiedades tecnológicas influyen en los procesos perceptivos y cognitivo-emocionales como veremos en los cinco conceptos siguientes y, en definitiva, en la experiencia de entretenimiento del espectador y en las consecuencias que se siguen con posterioridad al tiempo de juego en términos de moldeamiento de las creencias, valores, conocimientos, actitudes y comportamientos.

Comenzamos así a desentrañar la manera en que se producen las transferencias entre la ficción y la vida.

2.1. Realismo percibido (*Perceived realism*)

La investigación experimental en Comunicación Audiovisual ha puesto en evidencia la influencia del que se ha denominado “realismo percibido” sobre la experiencia de disfrute y entretenimiento del espectador, o jugador en el caso de los videojuegos, en el que nos centraremos más en estas páginas a partir de relatos. Este concepto no es una versión nueva del viejo concepto de “verosimilitud”. Entre ellos existen puntos en común y diferencias por lo que será necesario detenernos muy brevemente en deslindar ambos antes de presentar algunos rasgos del realismo percibido aportados por la investigación.

2.1.1. Verosimilitud y realismo percibido

El concepto de realismo percibido se cruza con el antiguo de verosimilitud, que ya encontramos en la *Poética* de Aristóteles, pero no le sustituye pues cada uno de ellos cubre campos semánticos diferentes. El primero tiene más que ver (aunque no sólo) con la dimensión perceptiva (autenticidad y realismo como reproducción mimética de una realidad perceptiva preexistente) y en el segundo se destacan más el contenido (por ejemplo el concepto de “tipicalidad” (*typicality*) o los mundos posibles en términos

de las posibles acciones y escenarios en las que los personajes habrán de verse inmersos).

El realismo percibido se refiere al grado de acercamiento entre lo mostrado en pantalla y lo que aparece en la realidad. La verosimilitud afecta más al grado de mimesis y, por tanto, se acerca más a lo que el personaje hace, dice, piensa, y su correspondencia con lo que ocurriría de manera verosímil en la vida real. Por tanto, si el concepto de verosimilitud aristotélico insistía más en los procesos de mimesis de la acción, en la que están necesariamente inmersos los personajes, el concepto de realismo percibido insiste más en la percepción de los códigos visuales y sonoros que, naturalmente no pueden ser separados, sino artificialmente, del contenido. Por su parte, la verosimilitud subraya el proceso de mimesis que opera el relato sobre la realidad. Hay una transposición hacia el mundo ficcional que, aún produciendo una transformación del mundo real, respeta las reglas diegéticas de éste y de ahí que aquel pueda ser considerado verosímil. En aquellos casos en los que el mundo de partida es ficcional y no ya real, la percepción de verosimilitud viene dada, al igual que en el caso anterior, por el respeto de las reglas del mundo diegético desplegado en la historia narrada.

El concepto moderno de realismo percibido no viene a sustituir al de verosimilitud en su sentido original, sino que incorpora algunas de sus propiedades. Entre éstas, en el formato de los videojuegos, destacan la presencia de los códigos sonoros y visuales que restituyen fielmente los escenarios espacio-temporales del mundo diegético en el que se desarrolla el videojuego. El realismo percibido tiene así una doble y complementaria dimensión: en superficie ligada al discurso (códigos visuales y sonoros) y otra ligada a la historia, a la acción (y espacio-tiempo) en la que están implicados los personajes.

El concepto de verosimilitud, tal y como lo desarrolla Aristóteles en su *Poética*, se ocupa esencialmente de esta segunda. Veamos, pues, algunas de las propiedades del realismo percibido acerca de las que la investigación ha indagado.

2.1.2. Definición y propiedades del realismo percibido

El realismo percibido es la percepción del lector de que lo que ve en pantalla, y escucha, se acerca a su concepción sobre lo que el hecho representado podría ser en la vida real. Lo interesante es que la investigación ha mostrado que esa percepción del jugador influye sobre su evaluación del grado en que ha disfrutado del texto (Shapiro y Chock, 2003; Shapiro, Peña-Herborn y Hancock, 2006). El realismo percibido es una característica importante de los relatos pues puede influir en el procesamiento mental, las creencias, las actitudes o el comportamiento (Potter, 1988). De hecho según Shapiro et al. (2006), tras su profunda revisión de la investigación académica sobre el concepto, puede afectar a la formación de relaciones parasociales del receptor con los personajes y al grado de agresividad y eficacia de los mensajes.

Recientemente, se ha encontrado el efecto del realismo percibido en las actitudes de los adolescentes hacia los mensajes antidrogas (Cho y Jounghwa, 2010; Jochen y Valkenburg, 2010) y en las respuestas fisiológicas durante el consumo (Vega y Reeves, 2009).

Con el fin de avanzar en el establecimiento de sus dimensiones, y poder medirlo, otros investigadores han explorado a fondo el concepto de realismo percibido. No hay acuerdo definitivo, en este sentido. Los componentes aislados, y sus pesos, difieren entre autores, en función del medio analizado o, incluso, del mensaje. Por ejemplo, Busselle (2003) concluye que, tradicionalmente, el realismo percibido en televisión ha estado relacionado con: 1. La idea de “ventana mágica” (el grado en que el medio permite asistir a eventos que suceden en otros ambientes); 2. La “plausibilidad” (la posibilidad de que un hecho representado pudiera suceder en la realidad); 3. La “instrucción” (la reflexión inducida), y 4. El “realismo semántico” o “sintáctico” (coherencia de la puesta en escena y del argumento). Por su parte, Malliet (2006) y Ribbens y Malliet (2009) han concluido que, en los videojuegos, podría ser definido como el resultado perceptivo de la confluencia de cuatro factores: 1. La “factualidad” (capacidad de la narrativa de mimar los actos de la vida real); 2. La “autenticidad” (sentido hipotético de realidad; lo que ocurre no tiene por qué ser real sino auténtico, es

decir, posible y por tanto convincente); 3. El “realismo social” (similitud entre la vida social de una persona y las acciones representadas), y 4. El “realismo simulado” (ilusión de no-mediación). Otro trabajo, el de Cho y Jounghwa (2010), propone que el realismo percibido está determinado por el producto de: 1. La “identificación del receptor con los personajes”; 2. La “credibilidad-verosimilitud” de las acciones representadas; 3. Las “actitudes” hacia el mensaje y 4. La “calidad” de representación. A pesar de sus diferencias, creemos que el punto de acuerdo entre estas propuestas es que contemplan al realismo percibido como la posibilidad de que un evento representado sea admitido por los receptores como susceptible de suceder en algún terreno de las múltiples realidades que acepta.

Desde el punto de vista del procesamiento, se sabe que el realismo percibido afecta a las funciones mentales más dependientes de procesos sensoriales y perceptivos (*down-up*), y también a procesos mentales más centrales, como la comprensión, la imaginación, la fantasía y los procesos evaluativos de pensamiento (*up-down*). Estudios recientes hacen una distinción entre un realismo absoluto percibido, más ligado a la experiencia sensorial, y uno más relativo ligado a procesos cognitivos más centrales (Shapiro y Chock, 2003; Shapiro et al., 2006). Veamos algún rasgo en relación a cada uno de ellos.

2.1.2.1. Experiencia sensorial

Los creadores de videojuegos, habiendo entendido que el grado de Realismo influye sobre la experiencia de disfrute y entretenimiento del jugador (como más tarde vendrá a demostrar la investigación), han mejorado las versiones de sus videojuegos, sobre todo en los gráficos y los sonidos, lo que ha aumentado, así, la experiencia sensorial del jugador, que se ha visto facilitada por el incremento en la velocidad de los procesadores y del ancho de banda (Shapiro et al., 2006). Ahora bien, en general, estos trabajos son coherentes con las evidencias empíricas acerca de que la fidelidad de audio influye sobre la atención, la memoria y el agrado más que la de vídeo (Reeves y Nass, 1996). Y esto converge con la noción de audiovisión

que Michel Chion ha venido reivindicando para el sonido en el campo audiovisual.

Un segundo factor que contribuye a incrementar la experiencia sensorial del realismo percibido es el ambiente y la puesta en escena de la narrativa (*setting*). La atención a los detalles contextuales incrementa los juicios de realismo en los ambientes virtuales. Shapiro et al. (2006) recuerdan que el ambiente no tiene que ser familiar para ser considerado realista. Por ejemplo, los videojugadores pueden perdonar a más objetos atípicos en un ambiente si el *setting* es exótico o fantástico o si la historia es cómica.

2.1.2.2. Experiencia cognitivo-emocional

Existen evidencias que sostienen que, junto a las representaciones sensoriales, otros aspectos más conceptuales y abstractos son también importantes para determinar el sentido de realismo percibido (Shapiro et al., 2006, p. 275).

Por ejemplo, nuestros juicios acerca de lo que es típico en una situación particular influyen en nuestra percepción como lectores. Los estudios han mostrado que la manipulación de la “tipicalidad” de los elementos de la historia afecta a lo que creemos que es real (Shapiro et al., 2003). Sin embargo, en algunos casos el realismo percibido es modificado por otros factores como la familiaridad del contexto de la información (si la historia se produce en un ambiente familiar). En particular, la gente parece aceptar eventos atípicos en escenarios no familiares (Shapiro et al., 2006, p.281).

Otro factor que influye es la manera en cómo interactuamos y formamos relaciones con los personajes que creemos que son humanos versus aquellos que no lo son. En particular, la gente tiende a implicarse más en comportamientos relacionales y a hacer atribuciones sobre los personajes que cree que son humanos. Asimismo, las percepciones de realismo parecen estar influidas también por los juicios sobre la causa de las acciones de una persona, aunque ello depende de si los hechos son malos o buenos. En la mayoría de las circunstancias, la gente se da explicaciones disposicionales sobre las cosas malas que suceden a otras personas y espontáneamente

generan explicaciones para las cosas buenas que suceden a otros. De hecho, hay evidencias de que la historia parece más real cuando contiene información incongruente con lo que esa persona genera espontáneamente. Se sabe, también, que añadir información situacional parece enriquecer la historia e incrementar el realismo. Parece ser que cuando la información en la historia se suma a lo que el espectador espontáneamente genera, hace parecer que la historia sea más rica y más real (Shapiro et al., 2006).

2.2. Presencia (*Presence*)

Es un concepto sobre el que Reeves llamó la atención en 1991. De manera sencilla, es la sensación de “estar ahí”, “dentro” del escenario donde se desarrolla la historia. Es descrita frecuentemente como la percepción de no mediación (Lombard y Ditton, 1997). En este sentido, puede ser entendida como el estado psicológico en el que las experiencias subjetivas de la persona son creadas por alguna forma de tecnología de los medios, teniendo escasa noción de la manera en la que la tecnología modela esta percepción (Tamborini y Skalski, 2006). Según Lee, la Presencia es un estado psicológico en el que la experiencia de virtualidad pasa desapercibida (Lee, 2004, p. 32). La relevancia del concepto es tal, para algunos, que se ha propuesto que los tipos de experiencia emocional que llamamos disfrute no son más que formas de placer de la absorción o Presencia (Klimmt y Vorderer, 2003).

Las tendencias de desarrollo en la tecnología de los juegos electrónicos parecen estar directamente relacionadas con las dimensiones centrales de presencia. De hecho, tener capacidad de elección por parte del jugador, como en los videojuegos (o en futuras interfaces interactivas), contribuye a su percepción. También, los sonidos y gráficos realistas, el “*feedback* háptico”, el punto de vista de primera persona y los mecanismos de control incrementan la sensación de vivencia e interactividad haciéndoles muy proclives a producir la sensación de presencia (Tamborini y Skalski, 2006). Aunque existen diferentes tipologías para clasificar las categorías de presencia (Biocca, Harms y Burgoon, 2003; Heeter, 1992; Lee, 2004),

la mayoría de las definiciones de Presencia coinciden en atribuirle las siguientes dimensiones: presencia espacial, la presencia social y la auto-presencia.

2.2.1. Presencia espacial

La presencia espacial puede ser entendida como el sentido de estar localizado físicamente en un ambiente virtual (Tamborini y Skalski, 2006) o experimentar virtualmente objetos físicos como si éstos fueran reales (Lee, 2004).

Dos rasgos esenciales de la presencia espacial son los sentimientos de implicación (*involvement*) y de inmersión por parte del jugador o la percepción de formar parte de una historia. La investigación sugiere que las características técnicas de los videojuegos de interactividad y vivencia (*vividness*) favorecen el aumento de estos dos estados en el sujeto (Tamborini y Skalski, 2006, p. 229).

Ahora bien, veamos en qué se diferencian ambos factores. La implicación depende del significado de un ambiente y se centra en la vigilancia mental; la inmersión está determinada por la habilidad del ambiente para aislar a los receptores de los estímulos que están alrededor. Esta última, la inmersión, se caracteriza como el sentido de estar envuelto por, e interactuando, con el ambiente, algo frecuentemente pensado como el grado en el que el medio controla el acceso del usuario al estímulo. Como aseguran Tamborini y Skalski (2006) en la exhaustiva revisión del concepto de Presencia, que aquí seguimos, los ambientes pueden crear inmersión hasta el punto de que pueden estimular a los individuos en su relación con el ambiente físico, crear la sensación de que están dentro del ambiente en lugar de como observadores exteriores, y generar el sentimiento de que pueden interactuar y moverse dentro del ambiente en una manera natural.

Existen autores que sugieren que la implicación puede ocurrir en casi cualquier tipo de ambiente, mientras que la inmersión es más posible que ocurra en ambientes que aíslan al usuario o crean la percepción de inclusión, interacción natural y control (Tamborini y Skalski, 2006, p. 229).

En un ambicioso trabajo de investigación, Wirth et al. (2007) categorizan la presencia espacial como el producto de ocho factores (y por tanto dimensiones): 1. Atención a la representación; 2. Situación espacial representada; 3. Sentimiento de presencia espacial; 4. Percepción de acción posible en el espacio representado; 5. Implicación cognitiva; 6. Suspensión del descreimiento; 7. Interés, y 8. Imaginación del espacio visual.

2.2.2. Presencia social

La presencia social se produce cuando el jugador actúa como si los actores virtuales del videojuego fueran actores sociales reales (Lee, 2004).

Como recuerdan (Tamborini y Skalski, 2006), la presencia social (estar con otros) corresponde al grado de relevancia (saliente) de otra persona en una interacción y las consecuencias de ello en la relación interpersonal. Esto sugiere que es un continuo afectado por la percepción individual y la tecnología de la comunicación. Todo ello se apoya en la "Teoría de la ecuación de los medios" de Reeves y Nass (1996) que postula, basada en pruebas empíricas, que tenemos una tendencia, basada en la evolución, para tratar a los medios como seres humanos sociales.

Siguiendo a Tamborini y Skalski (2006, pp. 231-232), la presencia social puede ser experimentada de tres maneras:

1. Copresencia: en su forma más básica, recubre la noción sensorial de otro agente, aunque también puede referirse a sentimientos de presencia espacial con otros o la sensación de mutua contemplación.
2. Implicación psicológica: tiene que ver con un sentido de acceso a la mente del otro. Sin embargo, como se ha sugerido, la noción sensorial básica del otro (copresencia) pudiera no ser suficiente para activar sentimientos de presencia social cuando falta la inteligencia percibida.
3. Enganche conductual: se focaliza en la interacción o sincronización. En esta fase, las entidades inician comportamientos sociales como hablar, chatear o tener contacto visual.

2.2.3. Auto-presencia

Finalmente, la auto-presencia ha sido definida como un estado en el que los usuarios experimentan su *self* virtual como si fuese el real (Lee, 2004), lo que posiblemente hace que abandonen la noción de sí mismos dentro de un ambiente virtual (Biocca, 1997).

Biocca (1997) identifica tres cuerpos presentes en un mundo virtual: el actual, el virtual y el del cuerpo. Sostiene que cuando vemos una representación gráfica de nosotros mismos dentro de un ambiente virtual, la representación evoca modelos mentales, especialmente cuando el ambiente hace relevante propio *self*.

En este sentido, Tamborini y Skalski (2006, p. 233) agregan que las experiencias de auto-presencia pueden alterar tanto nuestra auto-imagen corporal como nuestra identidad social —una posibilidad inquietante— a la luz de la creciente popularidad de los juegos donde los jugadores asumen identidades fantásticas.

2.3. Transportación

Se conceptualiza la “transportación hacia un mundo narrativo” como aquel proceso mental específico caracterizado por un abandono íntegro de la atención, imágenes y sentimientos (Green y Brock, 2002).

La transportación es un proceso convergente, donde todos los sistemas mentales y capacidades se centran en los eventos que ocurren en la narrativa (Green y Brock, 2002).

La primera consecuencia de la Transportación es que las partes del mundo de origen se convierten en accesibles (a nivel físico o psíquico).

Una segunda consecuencia es que los lectores transportados pueden experimentar emociones y motivaciones fuertes incluso cuando saben que los eventos de la historia no son reales.

Finalmente, una tercera consecuencia extraíble es que la gente vuelve de su vivencia de transportación cambiada por esa experiencia (Green y Brock, 2002).

2.4. Enganche (*Engagement*)

El enganche es el producto de la transportación, la identificación con los personajes, la realidad percibida y la presencia (Busselle y Bilandiz, 2008-2009). Tiene que ver con el grado de atención, comprensión, presencia narrativa e implicación emocional.

Los conceptos que hemos descrito en los apartados anteriores son procesos que tienen lugar durante la experiencia de juego que, según se desarrollen, producirán una u otra experiencia de disfrute. La noción de enganche tiene que ver con esto último y está directamente relacionada con el resultado de todos estos procesos de interacción con el relato. Resulta así de la confluencia de todos los procesos anteriores (realismo percibido, presencia y transportación). Como concluyen Busselle y Bilandiz (2009), tras su detallada revisión del concepto, el enganche tiene pues que ver con la experiencia narrativa misma. De hecho, a mayor enganche, mayor consistencia de las creencias y actitudes; mayor elaboración de la información de la historia, y mayor acuerdo con la historia. Así, el grado de enganche predice el de apreciación y disfrute.

Además de los componentes del enganche mencionados, otro elemento fundamental en su definición y medición es la “identificación y empatía con los personajes”. En el repaso a algunos de los nuevos conceptos pragmáticos no hemos hecho aquí un apartado para este concepto. Ello es así no por su relevancia para la *Psicopragmática*, que la tiene, sino porque no es nuevo. Fue, dada su gran importancia, uno de los primeros en ser investigados en cine y televisión (Bermejo 2005a; Cohen, 2001; Igartua y Páez, 1998; Zillmann, 1991) y hoy se expande en los formatos interactivos (Soto et al., 2010).

La identificación y empatía con los personajes es un eficaz proceso que hace que el espectador o el jugador asuman emociones, actitudes, pensamientos o formas de conducta de los personajes.

Los contenidos asumidos pueden influir sobre las posteriores conductas del sujeto una vez terminado su contacto con la pantalla. Esta relación con los personajes es un poderoso mecanismo para la puesta en relación de la ficción y la vida.

2.5. Masaje: catarsis fruicional

En parte, como consecuencia de la larga influencia del racionalismo sobre las ciencias sociales, en el estudio de los relatos mediáticos, se han venido privilegiado las respuestas cognitivas de los espectadores.

El estudio de la emoción se restringía a una forma de cognición como eran las actitudes. Sin embargo, nuestra exposición y experiencia con los relatos audiovisuales no puede entenderse al margen de la emoción y con ella, del cuerpo.

Ver cine u otra forma de relato audiovisual es vivir emociones. Ello activa nuestra mente pero también nuestro cuerpo. Basados en esta perspectiva, desde hace algunos años, en España, en el Laboratorio LipsiMedia, se está trabajando en la respuesta emocional en su huella mental y corporal.

Así, se ha indagado, de manera experimental (mediante el uso de biofeedback), un modelo de catarsis fruicional y reconfiguracional (Bermejo, 2005a). Según este modelo, cuando la experiencia de disfrute con el relato audiovisual se produce, el sujeto experimenta un proceso de catarsis que se manifiesta en reacciones corporales específicas. A nivel de sus reacciones motoras periféricas, sus músculos se contraen y relajan en función de lo que ocurre en la historia (tono muscular), su ritmo cardiaco, su tasa de sudoración, su respiración (entre otras respuestas psicofisiológicas), se van modificando durante el visionado.

El modelo de catarsis fruicional al que ha llevado la investigación muestra que el espectador experimenta una alternancia entre estados tensionales y estados distensionales que tienen una estructura tal que son susceptibles de producir un estado de disfrute (Bermejo, 2005a). Esta experiencia placentera genera un estado de catarsis que se corresponde con las declaraciones verbales de los espectadores de haberse entretenido y disfrutado durante el visionado.

3. Conclusiones

La narrativa ha pervivido a lo largo de los siglos porque forma parte de nuestra manera de percibir, entender y actuar sobre el mundo. Ficción y realidad se han considerado a lo largo de la historia humana como antitéticas. Sin embargo, como ilustran las investigaciones referidas en este artículo, comenzamos a entender, en la actualidad, que una de las claves de la pervivencia de la narrativa a lo largo de la historia es que se producen tránsitos entre ellas. Los relatos interactivos se muestran particularmente eficaces en esa penetración.

La *Psicopragmática*, en la confluencia de la psicología y la pragmática, deudora de ambas, nos ofrece una mirada sobre lo que ocurre entre la persona y el relato con el que ésta entra en contacto. Lo que la investigación empírica y experimental nos viene a mostrar, y los nuevos conceptos aquí presentados lo ilustran, es que se producen tránsitos entre la ficción y la vida. Ello abre otras nuevas dimensiones y discusiones tales como la referida a los procesos de construcción de la persona, o la ética de la narrativa (García, 2010). En cualquier caso, la NAV se nos muestra así como un concepto nuclear de la Comunicación Audiovisual, con un asentado pasado epistemológico, y pleno hoy de dinamismo ante las nuevas realidades tecnológicas que nos invitan a consumir relatos no ya sólo en forma lineal sino de otras muy diversas maneras.

Aunque sólo en la actualidad comenzamos a entender cómo se producen los tránsitos entre la ficción y la vida, cuando Platón ponía en guardia contra la narrativa y los dictadores de todos los tiempos quemaron los libros en la plaza pública, ya intuían la fuerza y poder de la narrativa para transformar la realidad personal y social.

Bibliografía

- Aristóteles** (1993). *Poética*. Sevilla: Padilla libros.
- Bermejo Berros, J.** (2005a). *Narrativa Audiovisual. Investigaciones y aplicaciones*. Madrid: Pirámide.
- (2005b). *Hombre y Pensamiento. El giro narrativo en ciencias sociales y humanas*. Madrid: Laberinto Comunicación.
- (2006). Pragmática Narrativa. El principio del Orden Secuencial y Configuracional de cooperación en el relato. En F. García (coord.). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Laberinto Comunicación.
- Biocca, F.** (1997). The Cyborg's dilemma. Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer Mediated Communication*, (3). Disponible en <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/>
- Biocca, F., Harms, Ch. y Burgoon, J.K.** (2003). Toward a more robust theory and measure of social presence: Review and suggested criteria. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 12(5), pp. 456-480.
- Busselle, R.W.** (2003). Television realism measures: The influence of program salience on global judgements. *Communication Research Reports*, 20(4), pp. 367-375.
- Bilandzic, H.** (2008). Fictionality and perceived realism in experiencing stories: A model of narrative comprehension and engagement. *Communication Theory*, 18(2), pp. 255-280.
- (2009). Measuring narrative engagement. *Media Psychology*, 12(4), pp. 321-347.
- Chion, M.** (1993). *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Cho, H. y Jounghwa, C.** (2010). Predictors and the role of attitude towards the message and perceived message quality in gain and loss frame antidrug persuasion of adolescents. *Health Communication*, 25(4), pp. 303-311.

- Cohen, J.** (2001). Defining identification: A theoretical look at identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, (4), pp. 245-264.
- García García, F.** (2010). Ética de la Narrativa. En *Seminario de Innovación en Narrativa Audiovisual*. Facultad de Ciencias de la Información UCM, 21 y 22 de octubre de 2010.
- Green, M.C.** (2004). Transportation into narrative worlds: the role of prior knowledge and perceived realism. *Discourse Processes*, 38(2), pp. 247-266.
- Brock, T.C.** (2002). In the mind's eye: Imagery and transportation into narrative worlds. En M. C. Green, J. J. Strange y T. C. Brock (ed). *Narrative impact: Social and cognitive foundations*, pp. 315-341. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Heeter, C.** (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, (1), pp. 262-271.
- Igartua, J.J. y Páez, D.** (1998). Validez y fiabilidad de una escala de empatía e identificación con los personajes. *Psicothema*, 10(2), pp. 423-436.
- Jochen, P. y Valkenburg, P.M.** (2002). Processes underlying the effects of adolescents' use of sexually explicit internet material: The role of perceived realism. *Communication Research*, 37(3), pp. 375-399.
- Lee, K.M.** (2004). Presence: Explicated. *Communication Theory*, (14), pp. 27-50.
- Lombard, M. y Ditton, T.** (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer Mediated Communication*, (3).
- Malliet, S.** (2006). An exploration of adolescents' perceptions of videogame realism. *Learning, Media and Technology*, 31(4), pp. 377-394.
- Reeves, B. y Nass, C.** (1996). *The media equation: How people treats television, computers and new media like real people and places*. New York: Cambridge University Press.
- Ribbens, W. y Maillet, S.** (2009). Perceived realism in digital games: A quantitative exploration of its structure. *Conference papers. International Communication Association, 2009. Annual meeting*.
- Steuer, J.** (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), pp. 73-93.
- Shapiro, M.A. y Chock, T.M.** (2003). Psychological processes in perceiving reality. *Media Psychology*, 5(2), pp. 163-198.
- Peña-Herborn, J. y Hancock, J.** (2006). Realism, imagination, and narrative video games. En P. Vorderer, y J. Bryant (ed). *Playing Videogames. Motives, Responses, and Consequences*, pp. 275-289. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum,

- Soto-Sanfiel, M.T.** (2001). La creación y percepción de ficciones interactivas televisivas. *Anuario Ininco. Investigaciones de la Comunicación*, 13(2).
- Aymerich-Franch, L. y Ribes, F.X.** (2009). Interactividad y contenido como factores de disfrute en las ficciones audiovisuales. *Revista Latina de Comunicación Social*, (64), pp. 668-681.
- Ribes, X., Aymerich-Franch, L. y Martínez-Fernández, J.R.** (2009). Personalidad y experiencia de entretenimiento interactivo. En M.T. Soto-Sanfiel (ed). *About interactive audiovisual entertainment. iEnter (workshop on audiovisual interactive entertainment)*. Barcelona: eProceedings.
- Aymerich-Franch, L. y Ribes, F.X.** (2010). Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de las ficciones. *Psicothema*, 22(4), pp. 822-857.
- Aymerich-Franch, L., Ribes, F.X. y Martínez-Fernández, J.R.** (En prensa). Influence of interactivity on emotions and enjoyment during consumption of interactive fictions. *Journal of International Arts and Technology*.
- Tamborini, R. y Skalski, P.** (2006). The role of presence in the experience of electronic games. En P. Vorderer y J. Bryant (ed). *Playing Videogames. Motives, Responses, and Consequences*, pp. 225-240. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Vega, V. y Reeves, B.** (2009). Video use moderates skin conductance responses to video clips labeled real people vs. actors. *Conference papers. Internacional Communication Association, 2009. Annual meeting*.
- Vorderer, P., Klimmt, Ch. y Ritterfeld, U.** (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication Theory*, 14(4), pp. 388-408.
- Wirth, W., Hartmann, T., Böcking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., Saari, T., Laarni, J., Ravaja, N., Ribeiro Gouveia, F., Biocca, F., Sacau, A., Jäncke, L., Baumgartner, T. y Jäncke, P.** (2007). A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences. *Media Psychology*, (9), pp. 493-525.
- Zillmann, D.** (1991). Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. En J. Bryant y D. Zillmann (ed). *Responding to the screen: Reception and reaction processes*, pp. 135-167. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Propuestas de identidad narrativa: aciertos y límites

Gabriel Jiménez

Resumen

Las numerosas similitudes de forma y fondo entre la forma narrativa y el propio devenir humano han dado lugar a distintas concepciones vitales de orientación narrativa, como son la concepción del yo como narrador, la concepción del yo como conjunto de personajes, y otras derivadas de corrientes de construcción social de significados como son el constructivismo y el construccionismo social. En el presente artículo se analizan estas propuestas, al tiempo que se profundiza tanto en los paralelismos como en los límites de las propuestas de identidad narrativa. Si bien se da cuenta de numerosos y profundos paralelismos entre ambas realidades, y se cuestiona que pueda existir una certeza rotunda respecto a los límites de esta similitud, finalmente se desvelan una serie de claves conceptuales por las que se hace patente que el acontecer y la narrativa pertenecen a categorías de distintos órdenes de realidad.

Se concluye afirmando que ninguna propuesta narrativa puede satisfacer la cuestión identitaria por la propia naturaleza dual de esa propuesta: la construcción narrativa implica que el sujeto tendría que poder aprehenderse como objeto, lo cual supone una dualidad irresoluble. Sin embargo, se propone una aprehensión no narrativa del acontecer de la mano de una propuesta psicológica contemporánea llamada *mindfulness* que no implica tal dualismo, por lo que puede satisfacer la cuestión identitaria.

Introducción

Dios hizo al hombre porque le encantan las historias.

Proverbio Judío

Para presentar la cuestión sobre la cercanía entre vida y narrativa bastaría con recordar que son muchas las lenguas que emplean el mismo término —historia— para designar tanto lo acontecido como lo ficticio.

Nadie duda pues, del paralelismo entre ambas realidades. Sin embargo, en este trabajo se plantea la cuestión de la identidad entre ambas, es decir, la posible naturaleza intrínsecamente narrativa de nuestra existencia.

Antes de adentrarnos en la materia valga una aclaración de carácter terminológico:

El término narrativa que utilizamos aquí, no es tanto el de una expresión imaginaria de un creador, sino un concepto más amplio que abarca un conjunto de acontecimientos —reales o ficticios— dotados de unidad de espacio, o/y de tiempo o/y de sujeto.

En ese sentido el término es válido tanto para un relato como para un sueño, una crónica, un recuerdo, una fantasía, una biografía o un documental, pero no es aplicable a un ensayo filosófico o a un tratado científico.

En nuestra investigación revisaremos en primer lugar las zonas comunes entre vida y narración. A continuación examinaremos distintas concepciones vitales ligadas a la narrativa, estableceremos límites a estas concepciones y finalizaremos con una crítica a las mismas.

Objetivos

Los objetivos de la presente investigación son abordar de forma crítica las distintas concepciones narrativas de la naturaleza humana, apuntando sus fortalezas y sus limitaciones.

Metodología

Hemos realizado una revisión de las propuestas de identidad narrativa, con objeto de poder establecer posteriormente sus fortalezas y debilidades. A partir de unas y otras formulamos una crítica a la totalidad de las propuestas narrativas, de la que se deriva otro tipo de propuesta a la cuestión identitaria.

1. Paralelismos entre vida y narración

Si quieres conocerme tienes que conocer mi historia, porque mi historia define quien soy yo. Y si yo quiero conocerme a mí mismo, comprender el sentido de mi propia vida, entonces yo también tengo que conocer mi propia historia.

McAdams (*The Stories we live by*, 1993)

1.1. Realidad y ficción comparten forma narrativa

Resulta sencillo entender que vida y narrativa comparten modelo de expresión al constatar que un historiador riguroso y un novelista imaginativo comparten necesariamente la misma forma narrativa.

Respecto a esta cuestión, Ricoeur fue contundente a la hora de establecer su equivalencia: *“La forma de vida a la que corresponde el discurso narrativo es nuestra condición histórica misma”*.

Sin embargo, no existe unanimidad en cuanto a qué forma narrativa —vital o ficticia— imita a cual. Albert Lord defiende que toda narración se nutre de nuestra forma ancestral de contar lo acontecido, mientras que Bruner es de la opinión contraria y sugiere que existe una estructura narrativa inherente a la mente humana.

A su favor, Bruner cuenta con los estudios de Schank (1998), quien defiende que la mente humana está estructurada de tal manera que no puede evitar construir historias con sus propias experiencias, y que incluso inconscientemente desecha los detalles de las historias cuando no son

relevantes y rellena las partes estructurales cuando es necesario. Dice Schank (1998, p. 29): “*De alguna manera, no somos conscientes de nuestra forma de ver el mundo hasta que no recordamos o contamos historias que ilustran nuestra opinión sobre algún aspecto del mismo*”.

De esta manera, Schank pone también de manifiesto algo fundamental: los procesos mentales de comprensión y narración son funcionalmente idénticos, por lo que la reflexión sobre el propio devenir está necesariamente ligado a la narrativa.

Berne (1973) pone de manifiesto la similitud entre la forma narrativa vital y ficticia mediante la expresión “guión vital”, por el que cada persona tendría un plan de vida preconsciente o guión según el cual estructura su tiempo. En efecto, resulta fácil percatarse de la existencia de este guión vital inconsciente por el mero hecho de que cuando ocurre algo inesperado —como la muerte de un familiar joven—, nos descoloca porque “no estaba en el guión”.

No nos extendemos más en cuanto a la equivalencia de la forma narrativa por parecernos algo evidente.

1.2. La Narrativa, expresión natural del inconsciente

Baste citar obras tan populares como *La vida es sueño* (Calderón de la Barca, 1635) o *El Mago de Oz* (Fleming, 1939) para recordarnos que intuitivamente, las fronteras entre la narración, el sueño y la propia vida resultan en ocasiones confusas por sus grandes similitudes.

La similitud mayor es sin duda la forma expresiva, ya que nuestro inconsciente parece expresarse u organizar lo experimentado a través de narraciones oníricas. Independientemente de que los sueños estén o no dirigidos a nuestra parte consciente, desde Freud podemos afirmar que resulta útil aplicar una interpretación análoga a la que llevamos a cabo con narrativas.

Si bien la lógica que aplicamos para interpretar los sueños no coincide plenamente con la que empleamos con narrativas convencionales y con nuestra propia vida, la forma expresiva sí resulta común a las tres.

Al afirmar que el lenguaje onírico o al menos su expresión es narrativa, concluimos que la configuración narrativa es común tanto para el consciente como para el inconsciente. Este hecho refuerza su relevancia, pues entendemos que el inconsciente se mantiene ajeno a nuestra manipulación e influencia.

1.3. La Naturaleza retrospectiva y proyectiva del Yo

La concepción narrativa de la identidad del sujeto no es reciente. Ya fue identificada por Jung, como descubrimos en la transcripción de un diálogo que tuvo con él Laurens van der Post:

Él siguió diciéndome [...] cómo su trabajo de sanador no levantó el vuelo hasta que se dio cuenta de que la clave de la personalidad humana residía en su historia. En lo más profundo de todo ser humano, éste guardaba una historia única y ningún hombre podía descubrir su significado hasta que viviera y desarrollara, por así decirlo, su propia historia (Fernández Liria, 2001, p. 40).

En efecto, resulta fácil caer en la cuenta de que cualquier individuo en nuestra sociedad se considera un personaje envuelto en una narración, porque cuando alguien pide conocerle, le cuenta una historia.

Podría darse a conocer explicando sus ideas, imaginaciones, sueños, sentimientos u obsesiones, pero en primera instancia elige definirse narrando la historia de su cuerpo, como haría alguien que le hubiese seguido con una cámara.

Como bien dice Rodríguez Vega desde el ámbito de la psiquiatría (Fernández Liria, 2001):

Para dar sentido a su vida las personas enfrentan la tarea de ordenar su experiencia de los acontecimientos en secuencias a través del tiempo de tal forma que consigan un reconocimiento coherente de sí mismo y del mundo que les rodea. Este recuento adopta una forma que es la auto-narrativa.

Sin embargo, no podemos limitar la importancia de la forma narrativa a la comprensión del pasado y presente, sino que abarca también al futuro: las deliberaciones y decisiones pueden tomar forma narrativa, puesto que lo que ayuda a un individuo a elegir es imaginar cómo sería su historia si se decanta por una u otra alternativa.

En este sentido Julián Marías nos recuerda, que no sólo somos biografía sino proyección (1992, p. 18):

La interpretación de la propia vida es inevitable, condición inexorable de su posibilidad; no se puede vivir sin imaginación, anticipación del quién que se pretende ser. [...] No hay en lo humano identidad constitutiva [...] Hay estructuras que se llenan de contenido biográficamente. No hay vida "natural" —el gran espejismo de la Edad Moderna— sino siempre proyectiva, imaginada, inventada, argumental.

Pasemos revista a algunos autores que afirmarían que sin una historia, no existe el yo:

Ricoeur (1990) sostiene que la identidad narrativa es precisamente la que dota de unidad a la discontinuidad de la vida humana; Polkinghorne es si cabe más rotundo (en Bruner, 1990, p. 114):

Logramos nuestra identidad personal y el concepto de nosotros mismos mediante el uso de la configuración narrativa, y damos unidad a nuestra existencia entendiéndola como la expresión de una historia singular que se despliega y desarrolla. Estamos en medio de nuestras historias y no podemos estar seguros de cómo van a terminar; [...] El yo, por consiguiente, no es una cosa estática o una sustancia, sino una configuración de acontecimientos personales en una unidad histórica, que incluye no sólo lo que uno ha sido sino también previsiones de lo que uno va a ser.

Ante la radicalidad de estas afirmaciones cabe preguntarse si existiría alguna vía para configurar una identidad, de no existir la forma narrativa.

Para Anderson (en Fernández Liria 2001, p. 40) la respuesta sería negativa:

...la vida es el asunto de contarnos a nosotros mismos historias acerca de la vida y de saborear historias acerca de la vida contadas por otros, y de vivir nuestras vidas

de acuerdo con tales historias, y de crear historias nuevas y más complejas acerca de las historias y que esta composición de historias no es acerca de la vida humana sino que es la vida humana.

En base a los paralelismos apuntados en este apartado, han sido desarrolladas distintas concepciones vitales basadas en la narrativa, cuyos exponentes más relevantes referimos a continuación.

2. Las concepciones del yo próximas a las narrativas

Apuntamos aquí tres concepciones del yo que fraternizan con la narrativa, para analizarlas seguidamente:

- El Constructivismo y el Constructivismo Social: el yo como constructo inculcado a través de una narración.
- El yo como narrador: el yo como observador e intérprete de las propias experiencias.
- El yo como agrupación de personajes: el yo como individuo abocado a la representación de diversos roles alienantes.

2.1. El Constructivismo o Construccinismo Social

Somos criaturas forjadoras de historias que no podemos repetir ni dejar atrás.

Wystan H. Auden (*La Mano del Tintorero*, 1962)

El constructivismo se basa en la concepción de que toda realidad es la construcción de quien la estudia, puesto que es el perceptor quien organiza sus percepciones en función de su concepción de la realidad.

De manera similar, el construccionismo social de Berger y Luckmann (1978) defiende que nuestra cosmovisión es un nomos, es decir, una ordenación de la experiencia vital —una estructura de plausibilidad— fruto

de una construcción social. Por ello, aquello a lo que se denomina “yo” es un concepto que una cultura delimita, y que al transmitirse como verdad objetiva es interiorizado y aplicado a la experiencia subjetiva del individuo.

Nos interesa resaltar que el concepto de yo construido socialmente se transmite a través de las narraciones. En este sentido se enmarca el término “psicología popular” de Bruner, que designa el sistema mediante el cual los individuos organizan su experiencia. Pues bien, para Bruner la naturaleza, su *Folk Psychology* no es lógica ni categórica, sino narrativa.

En palabras de la psiquiatra Rodríguez Vega:

Si las realidades en las que vivimos viajan en el lenguaje que usamos, son preservadas y transmitidas en historias que vivimos y que contamos. Las narrativas tienen un papel central en organizar, mantener y hacer circular el conocimiento de nosotros mismos y nuestros mundos.

El paso siguiente a esta aceptación de la delimitación de nuestro yo como un constructo cultural transmitido de forma narrativa, es comprender que su resultado, el yo, adquiere a su vez tintes narrativos:

Partiendo de los contenidos de conciencia a los que hacíamos referencia en el apartado anterior, según el construccionismo la persona emergería al establecer una demarcación entre unos contenidos de conciencia propios y otros ajenos —en función de las instrucciones aprendidas de la cosmovisión social inculcada—.

Surgiría entonces, por una parte, un entorno que le es ajeno y por otra, un yo que, a pesar de que creerse sujeto, paradójicamente también es objeto para el propio individuo, puesto que puede verlo, juzgarlo, compararlo, quererlo u odiarlo.

De esta manera, la concepción propia como persona toma, ante sus propios ojos, tintes narrativos, puesto que ha creado una imagen de sí mismo y puede narrar o interpretar lo que le está pasando.

Un buen ejemplo de que la cosmovisión construida socialmente da lugar a una concepción narrativa del yo es la explicación que sobre la misma da el propio Bruner: *“La psicología popular trata de agentes humanos que hacen cosas basándose en sus creencias y deseos, que se esfuerzan por alcanzar*

metas y que encuentran obstáculos que superan o que les doblegan". Bien analizada, la explicación de Bruner coincide con la fórmula universal para construir un buen guión cinematográfico.

2.2. La concepción del yo como narrador

Lo que confunde a la gente es que una persona es siempre un contador de cuentos, vive rodeado de sus historias y de las historias de otros, ve todo lo que le ocurre a través de ellas y trata de vivir su vida como si estuviese contando una historia.

Jean Paul Sartre (McAdams, 1993, p. 17)

La concepción del yo como narrador surge a finales de los setenta como consecuencia de las nuevas teorías literarias y los avances en el conocimiento narrativo, con los que se empieza a considerar el Yo como un narrador que cuenta historias en las que incluye un bosquejo de ese mismo Yo como parte de la historia.

Entre los máximos representantes de esta corriente podemos citar a Donald Spence (1980), quien plantea que la aportación del psicoanálisis no es facilitar que el paciente recobre la memoria sino posibilitar que el paciente cree una nueva narración desde la que poder abordar el problema. Hablaríamos entonces de verdad narrativa frente a la histórica, y sería válida en la medida en que consiga captar de algún modo el verdadero problema del paciente.

Schaeffer (1999) suscribe este planteamiento, destacando no sólo el contenido de las historias propias que el individuo narra —y se narra—, sino la forma en que construye su propia historia. El narrarse historia a uno mismo implica disociarse en narrador y receptor, y para el yo receptor, el otro yo no es sino una narración.

El proceso terapéutico se define entonces para Schaeffer en encontrar una forma de contar una narración que posibilite comprender las propias dificultades y propicie un cambio.

En otras palabras, el contenido de la narración propia puede no ser tan importante como el género narrativo que el individuo haya elegido o

su grado de opacidad. Y señala que el indicador de salud mental es la capacidad de narrar la propia historia con coherencia.

Nos encontramos pues con el planteamiento justamente contrario al solipsismo, ya que no son los contenidos los que determinan al yo, sino que éste se vislumbra por el género narrativo y por la expresión narrativa empleados por el narrador para expresar esos contenidos.

2.3. La concepción del yo como personaje/s

Probablemente no sea un mero accidente histórico que el significado original de la palabra persona sea máscara. Es más bien un reconocimiento del hecho de que, más o menos conscientemente, siempre y por doquier, cada uno de nosotros desempeña un rol... Es en estos roles donde nos conocemos mutuamente; es en estos roles donde nos conocemos a nosotros mismos.

Erving Goffman (*La presentación de la persona en la vida cotidiana*, 1956)

En este apartado haremos alusión a la concepción del yo con más similitudes a la narrativa: aquella que la persona crea o representa en su propio devenir.

El propio Freud escribió en *El Poeta y la Fantasía* que cada uno de nosotros es un grupo de personajes, aunque para él todos eran parte de una misma compañía capaz de representar el drama de la neurosis sobre el escenario. Diríamos entonces que la propia máscara que es la persona tiene a su vez la facultad de representar papeles a su conveniencia o por imperativo social, debiendo por ejemplo mostrarnos fríos y discretos en nuestro trabajo, amigables con nuestros vecinos e íntimos con nuestras familias y parejas.

Se sucederían así distintos géneros dentro de nuestra narración vital, de acuerdo al momento y a las normas sociales de cada cultura.

Concluimos entonces que bajo esta perspectiva sociológica del yo, la vida puede entenderse como un cúmulo de narraciones protagonizadas por un grupo de personajes inherentes a cada individuo. El individuo no se definiría tanto por aquello que le acontece sino por los procesos de creación o representación de personajes que acomete.

Más allá de los grandes paralelismos entre vida y narración, es necesario también señalar sus diferencias para una mejor comprensión de ambos fenómenos.

3. Los límites de la concepción narrativa de la vida: áreas fronterizas entre vida y narrativa

3.1. La cualidad experiencial de la vivencia

Parece evidente que la vida posee cierta cualidad experiencial inmediata de la que carecen las narraciones.

Sin embargo, y al margen de posibles enajenaciones mentales, esta frontera se desdibuja en dos supuestos:

1. Cuando hayamos podido participar en una narración tan intensamente que haya sobrevenido el llamado “olvido de sí” o trasportación.
2. En el caso de los sueños, en los que no es fácil delimitar si se viven como una experiencia más o si se perciben como narraciones.

Sobre este último punto podríamos afirmar que mientras se sueñan, se viven, y que al despertar se clasifican como narraciones al comprobarse que no se han materializado. Desde este punto de vista las narraciones ordinarias se podrían considerar como “sueños lúcidos”, es decir, sueños en los que se entra sabiendo que se está soñando.

Al margen de la sensación de realidad de los sueños y de la intensidad de la experiencia del “olvido de sí”, no está de más señalar que la atribución de realidad al estado de vigilia es un convenio social más.

El antropólogo Fericgla (1994) ha descrito cómo los shuar o jíbaros consideran el mundo de los sueños como el real, y consideran ficticio al que nosotros llamamos real. Según esta lógica, lo onírico no tendría por qué ser un orden de realidad menor que acontece dentro del real, sino más bien al

contrario: lo que occidente considera realidad sería un estado restringido de enajenación dentro de un marco onírico más amplio.

3.2. La voluntad o libre albedrío

En la vida, el individuo debe decidir constantemente entre las distintas opciones que se le presentan, mientras que en las narraciones el individuo carece de libre albedrío, puesto que las decisiones de los personajes le son dadas y en ese sentido, son equiparables a los acontecimientos que suceden.

Sin embargo, a favor de la inexistencia del libre albedrío se puede argumentar también que toda decisión supuestamente libre está basada en la personalidad del sujeto que no ha sido libremente elegida, pues a menudo expresamos nuestra frustración por las limitaciones de nuestra personalidad. En ese sentido, nos identificaríamos con los personajes de obras como *Niebla* (Unamuno, 1914) y *Seis Personajes en busca de Autor* (Pirandello, 1925).

Por otro lado, en relación a la falta de libre albedrío en las narraciones, cabe aquí también mencionar que las nuevas tecnologías están desdibujando estas fronteras entre realidad y ficción. Los productos interactivos y la emergencia de la realidad virtual permiten al individuo decidir y actuar dentro de una ficción.

3.3. La sujeción a leyes

La constancia de las leyes físicas, temporales y espaciales dotan a la realidad de su cualidad sustancial propia, distinta a la del mundo onírico o narrativo, en los que el espectador consiente leyes distintas a las habituales, como la existencia de seres imaginarios o la animación de objetos.

Las narraciones poseen sus propias leyes de coherencia interna, y que una vez establecidas las reglas del mundo ficticio, si se vulneran, el receptor se siente traicionado y deja de sentirse transportado a ese mundo.

Parecería que las leyes de las narraciones son siempre más flexibles que las de realidad, pero existen excepciones: en la vida real nadie cuestiona los acontecimientos fortuitos, ni los cambios de carácter injustificados, y sin embargo en las narraciones exigimos al autor que personajes y hechos mantengan una “lógica de probabilidad”, más allá de la mera posibilidad.

El “olvido de sí” que tiene lugar cuando el espectador se adentra en una narración es sólo parcial, puesto que siempre mantiene un ojo crítico que le avisa de lo que adolece de falta de coherencia. No obstante, en la vida real también se mantiene abierto un ojo crítico con el que, por ejemplo, se sospecha que se está siendo víctima de una broma con cámara oculta cuando los acontecimientos no se ajustan a la lógica habitual.

No podemos afirmar por tanto que la sujeción a leyes sea exclusiva de la realidad.

3.4. La sensación de seguridad

La sensación de seguridad ante lo expuesto en una narración permite al receptor rebajar sus defensas, y de forma casi inconsciente, dejar pasar a su interior al caballo de Troya de la narrativa.

La percepción de seguridad se debe por un lado, a la no realidad inmediata de lo narrado, y por otro, al hecho de que exponer una narración significa entregar el interruptor al receptor, que le hace soberano para decidir recibirla o no recibirla, y darla por terminada cuando se le antoje. Con esta cesión del poder de interrupción al receptor, éste rebaja su nivel de defensividad global y consiente en ceder al narrador los detalles del itinerario en el que se ha embarcado.

En pro del desdibujamiento de la nitidez de las fronteras entre narración y vida diremos que es precisamente el saberse no atrapado en lo que acontece en una ficción, lo que aprovecha el receptor para implicarse en lo narrado y penetrar en el interior de los personajes, a menudo con más intensidad que en su vida propia.

Es por todos conocido que algunas personas sólo se permiten llorar en una sala de cine. Podría plantearse entonces que —salvo en momentos

vitales intensos— dos horas de cotidianidad se viven de forma menos implicada y menos intensa que dos horas de ficción cinematográfica. Si nos permitimos involucrarnos más en una ficción, queda abierta la cuestión de si podemos vivir más intensamente una ficción que nuestra propia realidad.

3.5. La coherencia y sentido de las narraciones

Al margen de consideraciones personales sobre la existencia de un sentido en el acontecer real, las narraciones suelen estar dotadas de un sentido y una coherencia interna que no siempre encontramos en nuestras vidas.

Al ser “experiencias de segunda mano”, las narraciones conllevan una selección de hechos y personajes conforme a una lógica que deja entrever una interpretación o sentido de las mismas.

Como dice McAdams: *“En las historias no importan tanto los hechos como su significado”* (1993, p. 28). Y Ricoeur apunta que *“la mimesis es una especie de metáfora de la realidad. Se refiere a ella no para copiarla, sino para otorgarle una nueva lectura”* (en Bruner, 1990, p. 58).

La recepción de una narración sería entonces distinta a la de la propia existencia, puesto que parece lógico exigir un sentido o intencionalidad a la narración y no a la vida.

Sin embargo, una vez más, las fronteras no están tan claras. Ya mencionamos que el individuo ordena su experiencia de forma narrativa, tratando de encontrarle sentido. Si la búsqueda de sentido es entonces connatural al individuo, la única diferencia entre una narrativa y la propia vida sería el grado de complejidad para hallar ese sentido.

3.6. La direccionalidad de la atención

Al hilo de la selección de hechos relevantes, hay que añadir que las narraciones son capaces de conceder especial relevancia a ciertas percepciones —extenderse en detalles o ralentizar el tiempo— y disminuir la de otras —mencionándolas escasamente o incluso obviándolas—.

A pesar de lo evidente de la afirmación, conviene señalar que la percepción de la vida de cada individuo tampoco está libre de filtros, puesto que en cada momento selecciona unas impresiones y obvia otras.

La vivencia del individuo implica —como las narraciones— cierto grado de selección y elaboración, voluntaria o involuntaria. Es decir, la imposibilidad de objetividad en lo percibido atribuye al individuo una cierta autoría sobre sus percepciones.

Y esto supone que su vida está ligada a un prisma en cierta medida narrativo.

4. Conclusiones

La relevancia y cuantía de los paralelismos entre vida y narrativa, así como la complejidad de las concepciones narrativas del devenir puede llevarnos a pasar por alto el simple hecho de que al comparar vida y narrativa estamos comparando fenómenos que corresponden a categorías distintas.

La narración —ya sea ficticia o verídica— ocurre siempre dentro de la realidad y en virtud de esta.

La realidad de la existencia es la condición de posibilidad de la narrativa, y la narrativa no es sino una interpretación de esa existencia, es decir, un añadido cognitivo producto del intento de aprehensión de la misma. A nuestro juicio, quienes plantean que la vida es sólo la interpretación que hacemos de esta cometen el error en el que incurrió Descartes con su “*cogito, ergo sum*”.

No es la reflexión sobre la realidad la que dota de existencia a la misma, sino que la segunda es independiente y superior en orden a la primera, dado que la posibilita y comprende. En efecto, la etimología de la palabra reflexión —*reflectus*: curvar, doblar— ya deja entrever que existe una dualidad entre la existencia y el reflejo —la interpretación curva e imperfecta— que nosotros construimos sobre esta.

Al establecer que sin historia no hay yo, se afirma que toda existencia debe ser interpretativa o reflexiva, cuando resulta evidente que toda reflexión o interpretación parte de una “materia prima” distinta a sí misma.

Así, afirmar que no existe el individuo sin la narrativa —como hacen algunos de los autores previamente citados— resultaría a nuestro juicio similar a afirmar que no existe un camino porque no se tiene de él un mapa.

La clave de la confusión reside a nuestro juicio en distinguir el propio devenir de la aprehensión que realiza de él el sujeto.

Los citados autores afirmarían que percibir implica interpretar, algo con lo que no podemos coincidir.

Establezcamos un contraejemplo: es sabido que la elaboración de una narrativa vital exige memoria y capacidad cognitiva. Y sin embargo no nos atreveríamos a afirmar que las personas que carecen de la suficiente memoria o capacidad cognitiva como para elaborar una mínima narrativa vital, no posean sentido del yo.

Coincidimos con los planteamientos expuestos en que toda aprehensión acumulativa que el sujeto pretenda realizar de su acontecer tendrá forzosamente forma narrativa. Si se plantea la búsqueda de la identidad etimológicamente con la formulación de la pregunta “¿a qué soy idéntico?”, su respuesta siempre implicaría una construcción narrativa, puesto que necesariamente ha de estar presente el factor tiempo.

Sin embargo, no podemos obviar que la percepción en sí es independiente y anterior a la elaboración cognitiva de la misma. Podríamos afirmar más propiamente que Descartes: “*Percibo, luego existo*”.

La conclusión sobre la existencia propia es pues, un producto cognitivo elaborado a partir de la conciencia de la percepción.

Nuestro planteamiento no es puramente solipsista, sin embargo, sí atribuye la preponderancia a lo percibido, por ser lo más cierto e inmediato.

A diferencia de lo que afirman los autores y concepciones expuestas, a nuestro juicio, es la concepción narrativa de la existencia la que imposibilita al sujeto para tomar conciencia de su propia identidad.

A nuestro juicio, cualquier elaboración de una identidad de tipo cognitivo está condenada al fracaso de la insuficiencia, puesto que crea una dualidad sujeto-objeto irresoluble.

¿Desde dónde se podría aprehender al sujeto que se plantea su propia aprehensión? Sólo podría tener lugar desde fuera de sí mismo, por lo que no podría ser él quien la tuviera.

Y quien está fuera tampoco es capaz de aprehender toda la realidad de otro sujeto.

Usando un símil diríamos que pretender encontrarse en un espejo resulta inútil, puesto que el reflejo no puede nunca ser aquello que le ha dado origen.

La cuestión se centraría entonces en dirimir si es posible la pura percepción de la realidad individual sin que medie la construcción de una interpretación, y si esta percepción satisface nuestras expectativas identitarias.

La respuesta no puede ser otra que empírica, por lo que nos tememos que dificulta su comprensión a quien no haya experimentado momentos de percepción pura no mediatizada por la razón interpretativa.

Recordemos experiencias propias de vivencias plenas en las que estuvimos totalmente inmersos y que acontecían sin ningún tipo de reflexión. El ejemplo más común es la sorpresa ante la belleza de una puesta de sol o la primera impresión ante algo impactante como el Cañón del Colorado o las paredes vidriadas de la Sainte Chapelle parisina.

En esos primeros momentos de pura aprehensión no se realizan juicios, comparaciones ni interpretaciones, sino que son momentos de percepción pura.

Y los llamamos plenos, puesto que cuando finalmente regresa la mente analítica se produce una merma en la calidad y grandeza de ese instante.

Contradiendo al aforismo de Sócrates que afirma que una vida no reflexionada no merece la pena ser vivida, afirmaríamos que es la reflexión sobre la propia vida la que nos separa del disfrute del puro acontecer.

Es evidente que Sócrates se refería a que no tiene sentido vivir de forma inconsciente. Sin embargo, vivir con la atención plena al devenir —esa actitud a la que los psicólogos contemporáneos se refieren como *mindfulness*— implica un nivel de conciencia mucho mayor que la reflexión.

No se trata de una conciencia acumulativa, narrativa o cognitiva, sino de una aprehensión total del acontecer en la que, al no existir sensación de separatividad, no surge la necesidad de buscar la propia identidad.

Sin embargo, la no necesidad de búsqueda de identidad no deviene por estar experimentando una distracción o evasión momentánea, sino por la

constatación de la propia identidad de forma inmediata, más allá de una mera conceptualización de la misma.

En palabras de Eckhart Tolle (2005, p. 171):

Todo aquello que averigüemos con el psicoanálisis o la observación propia es acerca de nosotros. No es lo que somos. Es contenido, no esencia. [...] Conocernos a nosotros mismos es ser nosotros mismos y, para ello debemos dejar de identificarnos con el contenido.

Zubiri sostiene la misma concepción utilizando su concepto de luz fundante: “No consistiría el hombre en ser un trozo del universo, ni en su envolvente, sino simplemente en ser la auténtica, la verdadera luz de las cosas” (En Arroyo, 1989, p. 259).

Se refiere entonces a una conciencia pura en la que todo —percepciones, sentimientos, pensamientos— acontece, que no es objetivable, y por lo tanto tampoco es susceptible de conceptualización ni de aprehensión, puesto que toda atestiguación se realiza desde ella.

Hallar la propia identidad a través de un aparente proceso de des-identificación no es una propuesta novedosa. El místico murciano Ibn ‘Arabi, lo describe en el siglo XIII con las siguientes palabras:

[se trata de una auto-observación o] un discernir apasionadamente sereno y sin finalidad alguna en ese mirar, de lo que en él [el yo] son atributos. Cuando la conciencia ve los atributos como atributos y no como parte de sí misma, tales atributos dejan de ser interesantes. (...) Cuando el atributo llega a ser conocido como atributo y la «naturaleza íntima» —el ser puro y desnudo— como “naturaleza íntima” puede decirse que todo está en su lugar (2002, p. 43).

Situándonos en esa conciencia pura en la que todo es atestiguado, cualquier intento de objetivación y aprehensión conceptual o narrativo supondría una paradoja comparable a la tentativa que llevase a cabo una pantalla de cine para encontrar su verdadera naturaleza examinando los contenidos que se proyectan en ella.

Bibliografía

- Berger P. L. y Luckman, T.** (1967). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Berne, E.** (1973). *¿Qué dice usted después de decir hola?* Barcelona: Grijalbo
- Bruner, J.** (1990). *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Fericgla, J.M.** (1994). *Los jíbaros, cazadores de sueños*. Barcelona: Integral.
- Fernández Liria, A. y Rodríguez Vega, B.** (2001). *La práctica de la psicoterapia. La construcción de narrativas terapéuticas*. Bilbao: Ed. Desclee de Brouwer.
- Goffman, E.** (1956). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Ibn Arabi** (2002). *Tratado de la unidad*. Málaga: Editorial Sirio.
- Mariás, J.** (1992). *La educación sentimental*. Madrid: Alianza
- McAdams, D.P.** (1993). *The Stories We Live By. Personal Myths and the Making of the Self*. New York: The Guilford Press.
- Ricoeur, P.** (1990). *Sí mismo como otro*. Madrid: S. XXI.
- Schaeffer, J.M.** (1999). *¿Por qué la ficción?*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Schank, R. C.** (1972). *Tell me a Story. Narrative and Intelligence*. Illinois: Northwestern University Press.
- Spence, D.P.** (1980). *Narrative Truth and Historical Truth: Meaning and Interpretation in Psychoanalysis*. New York: W. W. Norton.
- Tolle, E.** (2005). *Un nuevo mundo ahora*. Barcelona: Grijalbo.
- Zubiri, X.** (1944). *Naturaleza, Historia, Dios*. Madrid: Editora Nacional.

La narrativa de la microforma de ficción audiovisual

Virginia Guarinos

Resumen

Una de las características de la narración del cine de hoy es la hibridación de géneros, la fragmentación y la crisis del relato clásico. Pero hay que añadir un nuevo elemento: la microforma. Existe una nueva forma de narrar propiciada por la cibercultura, las redes sociales, los blogs, la mensajería de teléfonos móviles y de correo electrónico que se ha estandarizado mundialmente. Esta nueva forma de relato breve, desde los microblogs hasta los comentarios en muros de redes sociales, está alcanzando a la ficción cinematográfica, que ha comenzado a generar ya no el tradicional cortometraje sino otras formas aún más breves como los micro y nanometrajes, junto con otros productos *fanfiction* que circulan por Internet, sobre el remontado de otros productos cinematográficos, por lo general largometrajes. La tradición literaria del cuento y el relato corto empieza a expandirse en el entorno audiovisual más allá de los modos habituales (videoclips, spots publicitarios, tráilers). De los noventa minutos a los nueve segundos, las nuevas formas breves ficcionales se están generalizando en Europa y en América, como son ejemplos, especialmente, España y Colombia. Pero, ¿son realmente narrativos textos de veinte segundos o simplemente descriptivos?

Introducción

Toda materia del universo es medible y el sistema internacional de unidades de medida establece las magnitudes fundamentales de temperatura, tiempo, masa y longitud. Para proceder a la medida exacta existe una serie de prefijos que a partir de la unidad significan aumento o disminución de la porción de materia elegida para su medición. Por encima de la unidad los prefijos deca-, hecto-, kilo-, mega- y giga- son inversos a los que dividen la unidad en segmentos cada vez más pequeños: deci-, centi-, mili-, micro-, y nano-. Lo micro se corresponde con un 0,000001 de la unidad; lo nano con un 0,000000001. Los textos audiovisuales también son medibles y, si bien, la proporción de reducción no es exacta a la milésima como en las ciencias experimentales, la reducción temporal que están alcanzando los relatos (y también las historias) audiovisuales actuales justifica la denominación relativamente reciente empleada para determinadas producciones: micro y nanometrajes.

Las píldoras informativas de diversos canales o los microespacios informativos de televisión son detectables en todas las cadenas. Todos ellos son microtextos. Pero cuando a la brevedad temporal se le suma la aparición de acción y ficción, llegamos a los microrrelatos. Los programas de *sketches* ficcionales tienen presencia en cada televisión, al estilo *Camera café* o *Escenas de matrimonio* (Tele 5), *Saturday Night Live* (Cuatro), *Estados carenciales* (La Sexta); e incluso los segmentos de autorreferencia (como los de la temporada 2009 en Cuatro) poseen pequeñas historias, algunas de ellas encadenadas por la serialidad¹. En el conjunto macrodiscursivo de la programación televisiva, este hecho no sería novedoso, sobre todo si tenemos en cuenta que la fragmentación del relato y el espacio múltiple y fragmentario son características de la posttelevisión (Imbert, 2008).

Sin embargo, la proliferación de estos productos ficcionales excede a características de un medio y hablan de un modo de hacer extendido que afecta a la mayor parte de medios y sistemas de comunicación, convirtiéndose en una forma de expresión de la cultura narrativa social de los inicios del siglo XXI.

Aunque la literatura siempre ha contado con ellos, en el área audiovisual la publicidad ha sido siempre “consumidora” de relatos breves para su expresión televisiva y en estos momentos ve en ellos una vía imprescindible: “*Ya no hay que producir marcas sino historias: es la era del relato*” (Silió, 2009, p. 24); así habla Juan García-Escudero, de Delvico, al considerar que la población no quiere ver publicidad y hay que ofrecerle un formato atractivo, siendo lo mejor para ello usar historias que se puedan contar y que el relato oral del boca a boca entre en funcionamiento. Y, efectivamente, no hay ningún medio o discurso audiovisual con posibilidades narrativas que haya experimentado más con el microrrelato que la publicidad. Fuera de esta tradición publicitaria, hoy proliferan los talleres de microrrelatos, los concursos radiofónicos² en los que se propone a los oyentes la creación de pequeñas historias, el uso didáctico de formas breves en las escuelas.

Pero a pesar de esta proliferación audiovisual, existe una descompensación entre los objetos de estudio y los propios estudios desde el cotejo cuantitativo. Hay poco escrito de guión para cortometrajes, poco sobre análisis de cortometrajes, sobre la construcción del relato breve audiovisual, siendo lo más abundante la publicación de historia de los cortos. Ello demuestra una clara desventaja con respecto a estudios literarios donde hay mucho investigado sobre cuento o relato corto, bien es cierto que el objeto mismo de estudio es diferente; aunque el relato corto en literatura sea un género, y no menor por su extensión y mucho menos por los literatos que lo han cultivado, el cortometraje ha sido durante mucho tiempo la puerta, el inicio de la carrera de quienes querían dedicarse a la dirección de largos, un medio más que un fin en sí mismo. Esto ha cambiado en los últimos años. Muchos directores consagrados recalcan en el cortometraje por diversos motivos³ y muchos de ellos también hacen publicidad y videoclips musicales⁴, auténticas escuelas para construir breves relatos audiovisuales.

La idea de la fragmentación de la cultura postmoderna afecta de lleno a todos los relatos audiovisuales y ha calado hondo en la recepción del espectador. La llegada de la *Web 2.0* también ha revolucionado la pasión por la microforma (no hablamos de calidades). El gusto por el

fragmento, por la lectura rápida con sentido completo en pocos minutos, está tan acorde a nuestros tiempos como para hacer incluso que los espectadores realicen sus propias versiones de casi todo: el fenómeno de la “versión del espectador”⁵ en Internet, en vez de la versión del director.

La brevedad asequible de la duración de estas formas lleva a los creadores anónimos aficionados a producir estos relatos por intuición, muchos de ellos sin formación alguna, con una sabiduría basada en la observación y en la imitación, una forma autodidacta de aprender a interpretar y a realizar este tipo de productos que para las generaciones más jóvenes son connaturales a sus formas de ocio y cultura, como los remontados de secuencias de películas con nuevos doblajes de buen y mal gusto, casi todos con intenciones hilarantes buscando pasar un buen rato no sólo visionándolos como espectadores, también haciéndolos como creadores.

Microformas, microextensiones, microrrelatos, microhistorias, microdiálogos, microanálisis... y microtiempo. En todos estos términos la dimensión temporal se convierte, más que en condicionante del relato, en esencia óptica de los productos resultantes. En este sentido, la consideración del tiempo como parte de una manera particular de organizar el mundo queda reflejada también en la comunicación. Como razona Gómez Vargas (2009, p. 15):

El tiempo adquiere procesos de modelización varios y un elemento básico para ello son los sistemas interactivos y comunicativos que los moralizan. Es, por decirlo de una manera, una forma de ver la comunicación en la dimensión temporal (...) En lo social y cultural, estas dimensiones de temporalidad se hacen presentes a través de elementos tecnológicos que moralizan los sistemas cognitivos, perceptuales y se materializan en sistemas de vida y prácticas culturales, es decir, los sistemas digitales interactivos que dinamizan la cultura mediática y abren un nuevo espacio antropológico como es el ciberespacial.

En esta coordenada queremos encajar la necesidad de la microforma audiovisual. Blogs, chats, *messengers*, redes sociales de mensajería no instantánea están provocando un desarrollo de nuevas narrativas breves

y en primera persona, autodiegéticas, que pueden llegar al límite de lo temporal en los microblogs⁶, por ejemplo.

Detrás de todo ello se esconde no sólo una cuestión estética, también propiamente cognitiva y explícitamente discursiva (Rincón, 2006). Y esta realidad de la sociedad red reestructura cognitivamente la construcción de los discursos que no son ciberespaciales. Los micro y nanometrajes son textos perfectos para el contacto con el relato de ficción a deshora, a la carta y con poco tiempo y peso, perfectos para entrar en plataformas como YouTube y otras de intercambio de archivos visuales. De hecho las propias televisiones se están planteando ya de modo efectivo la recepción individual, en función de la disponibilidad del tiempo de cada uno, en vez de la consideración del concepto de receptor de masas. No puede ser de otro modo en un momento en que se siguen *realities* por teléfono móvil, hay series pensadas ya sólo para Internet, donde la lengua escrita se ha contracturado para la mensajería sms o el correo electrónico. La simplificación de la forma y la condensación de los contenidos es necesaria en un universo esquematizado, comprimido, donde se ahorra tiempo de creación y recepción, donde poder contactar a través de portátiles desde cualquier parte y visionar cualquier cosa que debe ser breve. Por otro lado, la lectura no lineal del relato hipertextual influye en la construcción del propio relato y también en su duración. Para proteger al relato de lecturas fragmentarias, la escasez temporal es una aliada, y eso es lo que se consigue con textos tan breves⁷.

Objetivos y metodología

Paradójicamente, el microanálisis es un análisis completo, exhaustivo y minucioso de un fragmento seleccionado de una forma larga. Tal como lo explica Zunzunegui, esta actividad se cierne sobre *“pequeños fragmentos, microsecuencias susceptibles de ser observadas bajo el microscopio analítico y en las que se pueda estudiar la condensación de la líneas de fuerza que constituyen el film del que se extirpa”* (1996, p. 15). En cualquier caso, la segmentación del objeto fílmico breve para su análisis no

depende tanto de la fragmentación lineal sino de la descomposición del espesor en lo que al plano se refiere, en términos de Casetti, y en la medida de lo posible de la linealidad o fragmentación propiamente dicha. Por otro lado, es necesario también aplicar la segmentación de la historia, su estructura y distribución de acontecimientos y transformaciones, contados y presupuestos, en definitiva, de la parte de historia imaginada.

En este caso, haremos “microanálisis” de una forma corta que termina convirtiéndose en microanálisis por la extensión del texto objeto de estudio. La metodología empleada es ésta y el objetivo es intentar, sobre la observación y el análisis, establecer los paradigmas narrativos que mueven una microforma ficcional fílmica, en busca de la tan llevada y traída condensación de los relatos cortos, y al mismo tiempo confirmar si estamos ante narraciones o descripciones referenciales en muchos casos, prevaleciendo la puesta en escena sobre la puesta en serie y en cuadro. A este respecto, diferimos de las aportaciones teóricas desde la literatura y partimos de la idea de que el cortometraje no funciona por condensación de elementos, como tantas veces se ha repetido, sino por selección de los mismos y su posibilidad de sugerencia y juego con la competencia espectral. Zavala (2004), uno de los mayores expertos en narrativa breve, afirma que la narración actual en el cine ha sufrido una metamorfosis desde el canon clásico hasta la especialización narrativa de estrategias de condensación.

Aun así, son muchas las características comunes entre el cuento y el relato breve literario y las microformas fílmicas que afectan no sólo al tiempo, también a las otras categorías narrativas básicas: espacio, personaje, enunciación y estructura.

1. La microforma narrativa audiovisual

La tendencia a la brevedad iniciada con el siglo XX en las artes en general, llevada al extremo con el minimalismo, alcanza hoy límites de relatos de una sola frase, a veces hasta sin forma verbal. La larga tradición de obras artísticas literarias minúsculas ha sido correspondida

con la existencia de una amplia gama de estudios teóricos y aplicados a la micronarración. No sucede así con el cortometraje cinematográfico. Ello ha propiciado que mientras en literatura se esté investigando ya la evolución del cuento clásico al moderno, posmoderno e hipertextual, en comunicación audiovisual estemos entrando en el análisis de la forma corta en general. No obstante, existe del mismo modo una evolución del cortometraje tradicional hasta llegar a los micro y nanometrajes, evolución que está siguiendo un camino muy parecido al transitado por los literatos.

La sistematización del cuento posmoderno de Zavala incluye elementos como que sea una obra rizomática, en proceso continuo de construcción donde es el lector quien termina de dar el sentido a un texto cargado de intertextualidad, con un aparente orden cronológico que simula contar una historia, con una presencia alta de metaficcionalidad, de realidades virtuales no explicitadas sino imaginadas, de ironía, y todo contado por un narrador irrelevante, cuando no desaparecido. El cuento hipertextual extrema al límite los elementos mostrando un relato fragmentario y lleno de paradojas estéticas, donde el lector es el protagonista. Además, el cuento posmoderno desarrolla un tiempo no claramente delimitado ni definido, un espacio que sólo está en la imaginación del lector, unos personajes paródicos, un narrador autoirónico. Casi la totalidad de estos caracteres son aplicables a las microficciones filmicas, como también a otros objetos de arte y expresión, sin duda, marcadas por un espíritu de época, como se ha comentado con anterioridad.

De la misma manera que un cuento no es un hijo menor, sino un proyecto narrativo en sí mismo, el micrometraje también lo es y posee sus fines y su construcción deliberada, como afirma Lagmanovich (2006b). Algunos ejemplos recogidos en trabajos de este mismo teórico (y práctico) nos muestran microrrelatos literarios que llegan incluso a menos de veinte palabras, que, como bien dice su autor, sugieren la urgencia que expresan estos relatos, del tipo de éste de Miguel Saiz Álvarez, *El globo: "Mientras subía y subía, el globo lloraba al ver que se le escapaba el niño"* (de *Galería de hiperbreves*, 2001). *"Esa rapidez o velocidad produce una sensación de inmediatez: anula la expectativa sobre qué va a ocurrir des-*

pués, pues lo poco o mucho que se presenta ocurre simultáneamente, en un relámpago, frente a los ojos del lector" (Lagmanochiv, 2006a). Se trata de un relato vertiginoso, como decía Zavala. Aforismos, haikus, máximas, greguerías quedarían fuera de la clasificación por no conllevar ficción según algunos teóricos de la literatura. Pero, ¿es sólo el contenido ficcional lo que debiera marcar la diferencia entre microtexto y microrrelato? Y, aun siendo ficcionales, ¿hay verdadero relato en "Es fácil juntar a Los Beatles. Sólo se necesitan tres balazos", o en "La primera mañana después de mi muerte"⁸, o únicamente descripción de situaciones?

Lo cierto es que algo muy parecido sucede con los micro y, más aún, con los nanometrajes audiovisuales, con los que comparten las características de:

- Brevedad.
- Indisolubilidad del título con la historia.
- Estructura *in media res*.
- Simpleza sintáctica (también visual).
- Inmediatez de lo narrado.
- Efecto emotivo y/o reflexivo único de sentido metafórico.
- Intensidad en la provocación de tensión lectora.
- Sentido paródico y humorístico (menos en ficciones filmicas).
- Intertextualidad e hibridación.
- Ruptura de convenciones sintáctico-gramaticales (también en los audiovisuales).
- Variación estructural por suspensión, sin resoluciones finales cerradas y unívocas.

En el mundo audiovisual la clasificación de textos cortos no es fácil⁹, ni similar a la literaria. De un amplio grupo de microtextos marcados por la brevedad de su extensión tendríamos por un lado los segmentos de autorreferencia o las noticias, donde no hay ficcionalidad. Al resto de composiciones breves deberíamos llamarlos microrrelatos porque en ellos cabe la ficción. No obstante, algunos segmentos de autorreferencia televisivos, o las propias noticias contienen relatos, narración, aun fuera

de lo ficcional. Los anuncios publicitarios, los videoclips musicales, los tráilers... son todos textos cuya finalidad última no es la de contar una historia factual o ficcional, sino la de promocionar y vender una película, una canción o un producto comercial; no tienen intención última y única de contar una historia y la cuentan. Por ello, llamaremos microrelatos a todo relato breve factual o no, aunque aquí nos centraremos en los textos que más claramente han optado por denominarse nanometrajes y micrometrajes, es decir, a los microrelatos filmicos, marcados físicamente como textos por la disminución temporal del cortometraje. Además de ello, de modo casual, de momento, dichas formas breves son ficcionales en su mayoría.

Todas las formas breves audiovisuales, como afirma Pezzini (2005, p. 17), refiriéndose a tráilers, spots y clips:

sono piccoli testi, cioè, ad altissima coerenza e cohesione interna. Sono studiati e confezionati con la cura estrema di chi investe enormemente su di loro, non solo in termini di valori economici, ma anche e soprattutto in termini di valori comunicativi, e affida loro la riuscita di una strategia di captaciones e contatto nei confronti del pubblico. Sono testi i cui diversi livelli di significaciones ci appaiono blindati, per trovare la forza anzitutto di riuscire a brillare, sia pure per un momento, nel flusso rumoroso cui sono destinati, e a svolgere la loro funzione di rinvio ad altri testi, altre situazione, altre sotire, per i quali riuscire a suscitare almeno un poc di desiderio o nostalgia.

Esta esencialidad y eficiencia comunicativa de la brevedad ya fue defendida por Italo Calvino, quien hizo un elogio de la rapidez, poniéndose de lado del uso minucioso que la forma reducida hace del ritmo, de la economía y la lógica esencial para narrar, considerando la narración corta una batalla contra el tiempo para alcanzar el orden perdido o el objeto deseado.

De sus estudios americanos o *Seis propuestas para el nuevo milenio*, la rapidez es una entre la levedad, la exactitud, la visibilidad, la multiplicidad y la consistencia (Calvino, 1989), y no se equivocaba, aunque no todas ellas se cumplen a la vez en el caso de los relatos audiovisuales

breves. Esta rapidez es la que obliga a la esencialidad, a la lógica de la condensación temporal y a la selección expresiva y estructural.

Si nos remontamos a los orígenes del cine, las primeras cintas no duraban más de lo que alcanzan algunos de los trabajos que aquí analizamos. Y aun así, no se trata de los mismos textos, de los mismos relatos, no sólo desde el punto de vista técnico, evidentemente, sino tampoco desde el estrictamente narrativo. Aquellos filmes primitivos de dos o tres minutos, de plano único, y encuadre casi también, carecían de lógica narrativa extraescénica. La puesta en serie termina de otorgar a los relatos cinematográficos un lenguaje que la unidimensionalidad espacio-temporal de los cortos arqueofílmicos no contempla. A pesar de ello, ambos tipos de textos breves cuentan con la característica común de la monoconceptualidad, en tanto que los nano y micrometrajés suelen contemplar trama y tema únicos, con sólo un foco temático a desarrollar, una idea, un concepto.

La microfabulación fílmica actual cuenta además con una intención creadora y narradora, no es una captación aséptica del mundo circundante. La propia elección del formato breve es ya en sí misma una voluntad creativa: las adaptaciones de relatos literarios breves a largometrajes, la adaptación de relatos de duración extendida a cortometrajes o la producción de cortometrajes, de tráilers falsos o videoclips por placer de parte de directores consagrados así lo atestiguan¹⁰. El uso actual de la historia atómica no posee las mismas motivaciones, ni el mismo resultado narrativo. Adaptar una obra de Shakespeare con animación de plastilina en veinte minutos no nace del mismo origen ni llega al mismo resultado que las adaptaciones en mudo de la misma, que fueron muchas. La tradición oral origen del microrrelato literario, el "arte pigmeo", que algunos han llamado¹¹, no es la del microcosmos audiovisual. El origen es mucho más reciente y se encuentra más en el material hibridado por el hipertexto, los videojuegos, la mensajería móvil e instantánea; en definitiva, con una lógica visual y narrativa distinta y distante del protocine y lógica consecuencia de la inter y transmedialidad.

Como el género literario, no se trata (o no sólo) de una moda, ni de un instrumento, ya no es sólo esa primera oportunidad donde mostrar el

arte de un director que es cortometrajista porque aspira a ser director de largos algún día.

De mayor a menor, largometraje es, según las academias de artes y ciencias cinematográficas, una película de duración superior a cuarenta minutos. No obstante, la duración media estandarizada es de noventa minutos. Mediometraje es una pieza audiovisual entre treinta y sesenta minutos. Cortometraje es el producto audiovisual de duración superior al minuto e inferior a los treinta minutos.

Pero esta terminología se amplía con la llegada de unidades menores, que aunque se emplean en el uso profesional y diccionarios de carácter especializado aún no tienen cabida en el Diccionario de la Real Academia Española.

2. Nano y micrometrajés

2.1. Qué son

Al parecer de origen francés, el término micrometraje designa un corto no superior a tres minutos. El nanometraje es una pieza menor aún que el micrometraje.

En cualquier caso, no hay un concepto común de uso para diferenciar ambos términos al no haber sido fijada su definición. Son los festivales y concursos de uno u otro formato los que están definiendo la duración de estas piezas audiovisuales¹².

Lo más extendido es usar el término nanometraje para piezas entre treinta segundos y un minuto de duración.

Pueden ser obras realizadas por profesionales pero los festivales y concursos incitan a la creación anónima, de la calle, aconsejando el uso de *webcams* o teléfonos móviles para las grabaciones, en un intento más de nuestro tiempo de alcanzar la democratización absoluta de la creación audiovisual.

2.2. Cómo se distribuyen o proyectan

Básicamente este formato audiovisual se asocia a la cultura que estamos viviendo; no se trata sólo de la facilidad de creación, también de la de lectura. La aparición de dispositivos visuales pensados para recibir información en los desplazamientos (telefonía móvil, Ipod, Mp4, etc.) o la posibilidad de tiempo libre escaso para el ocio entre las horas de trabajo ha desarrollado la existencia de productos audiovisuales mínimos para este uso. En alguna página web se publicita la existencia de textos cortos pensados para “ese minuto necesario de relajo en la oficina”¹³.

Casi todos ellos tienen fines no comerciales y son de acceso gratuito en la red. YouTube y otras plataformas de vídeo sirven para canalizar sus visionados, como el de muchas otras producciones audiovisuales.

En 2008, MSN en México lanza su primer concurso de nanometrajes¹⁴ de alta repercusión. No obstante, la fiebre de la microformas en Latinoamérica, de amplia tradición de microformas literarias, es anterior y hace que en sus territorios se concentren buena parte de los concursos y festivales, incluso auspiciados por las universidades, como el caso de Chile, que va ya por el II Concurso de la Universidad del Desarrollo de Arte Digital y Micrometraje¹⁵, tras una primera edición donde se presentaron más de cuatrocientos trabajos. Todos estos festivales y encuentros son en su mayor parte virtuales y el gran territorio universal de exhibición es la red global. La obra *Lo que tú quieras oír*, sin licencia comercial es la obra más vista en YouTube de 2008: 70 millones de visionados¹⁶. En España, contamos con el Certamen de Cortometrajes-Express del Ateneo Cultural 1º de Mayo, en el que, al estilo de los concursos de pintura express, los participantes cuentan con 48 horas para rodar, editar y entregar los trabajos, de cuatro minutos como máxima duración¹⁷.

2.3. Categorías narrativas en las microformas filmicas

Aunque el uso y engranaje de las categorías narrativas adquieren particularidades extremas en las microformas de ficción audiovisual, existen

otros elementos distintos de ellas que son tan o más importantes que ellas mismas:

- **Título contextualizador:** la brevedad temporal de un relato de estas características, como en el literario, hacen del elemento contextual un recurso necesario para situar y sugerir hacia dentro. El propio título del micro o nanometraje resulta fundamental, no sólo como paratexto, en tanto que su focalización encauza la intencionalidad y el sentido de lo que se va a ver.
- **Intertextualidad esencial:** por este mismo motivo de aprovechamiento de lo externo, la hibridación genérica y el apoyo en la intertextualidad redundan en elementos, no ya de condensación, sino de recurrencia a otros textos que de manera automática puedan venir a la memoria competente del espectador, supliendo así todo aquello que el guión no ha podido o querido decir por la limitación temporal.
- **Sugerencia general:** uno de los elementos más frecuentes en casi todos los relatos brevísimos es la mudez, que no el silencio. Palabras sueltas, frases sueltas, muy escasos diálogos... ceden su poder a nanometrajes mudos donde la imagen visual se ve cargada de sugerencia; sugerencia de lo que dicen o piensan los personajes y sugerencia del antes y del después de la historia. El nano y micrometraje inducen a imaginar la vida anterior y posterior al relato mostrado, ya que obliga al espectador a buscar muchas explicaciones previas para interpretar el presente con el que contacta.

De entre las recomendaciones que suelen darse para la elaboración de guiones¹⁸ aparece la necesidad de planteamiento, nudo y desenlace, es decir, de estructura tradicional, con un inicio impactante; se habla de ahorro de lo accesorio, de la construcción de personajes bajo esquemas estereotipados que faciliten la identificación y lectura del espectador, pero sin prescindir de la complejidad de los mismos, del uso de una experiencia audiovisual de técnica híbrida que fusione imágenes reales,

tratadas, infográficas y efectos dirigidos a la percepción multidimensional. Se aconseja a los guionistas de cortos suprimir las redundancias, acortar las frases, usar pocos personajes con conflictos no complejos... Philips (2001) apuesta por historias ininterrumpidas y cronológicas, historias sorprendentes, de diálogos concisos y útiles para dar a conocer la personalidad del personaje, sin tramas secundarias, donde el personaje nunca explique qué significa el relato. Y muchos de estos consejos para guiones de cortometrajes de duración normal aparecen puestos en práctica en los microrrelatos audiovisuales. Por ello, extremado hasta el final de sus consecuencias, los usos de las categorías narrativas¹⁹ resultan así:

- **Modelos de mundo:** la mayor parte de los nano y micrometrajes presentan modelos de mundo ficcionales verosímiles incluso en aquellos en que se recurre a la animación. No obstante, es posible encontrar ficcionalidad no verosímil y, en mucha menor medida, modelos de realidad efectiva. A pesar de todo ello, la retórica de la realidad está muy presente por la textura de las imágenes, en gran parte captadas a través de planos en movimiento por los dispositivos con los que se graban, en su mayoría domésticos.
- **Estructuras narrativas por composición diegética:** la brevedad de estos relatos hace poco factible el desarrollo de estructuras complejas que se desplieguen en diégesis principal y subdiégesis del tipo que sean. Al contrario, la diégesis única queda reducida a la mínima expresión en lo que a historia se refiere. La secuencia única es un hecho en este tipo de producciones. En la mayor parte de los casos puede coincidir secuencia con escena como única unidad, sin la posibilidad de despliegue de trama y subtramas. De hecho, sobre todo el nanometraje, plantea una situación y no un relato, un gag, como unidad mínima, más de situación que de acción. De lo que se deduce que no se encuentran en ellos tramas y subtramas, ni *plots* principales y secundarios. El giro de guión suele suceder al final, planteando una variación estructural por sustitución, al tiempo que por suspensión, y generando un final abierto cuya prolongación es suplida por el espectador.

- **Estructuras narrativas por composición temporal:** los mismos rasgos planteados en la composición diegética conducen a una organización temporal simple. La temporalidad es lineal y proyectiva, en la mayor parte de ellos sin juegos temporales de *flashbacks*. El tiempo escena o tiempo real es el dominante en los micro y nanometrajes, bien es verdad que se suele recurrir a recursos técnicos para dilatar o condensar el tiempo, a través del acelerado o ralentizado y hasta congelado de imágenes, al ritmo rápido de montaje y la microelipsis para reducir el desarrollo de la historia, especialmente los que hacen atisbo de planteamiento, nudo y desenlace.
- **Enunciación:** la maquinaria enunciativa que pone en marcha este mini-engranaje se manifiesta a través del dominio casi total del *showing* con muy pocas oportunidades para el *telling*. Es de notar que la gran mayoría de los textos son mudos. Al carecer de palabra hablada se obstaculiza la creación de personajes pero también la de narradores. Se encuentran algunos casos sueltos de narradores homo e intradiegéticos, casi todos en monólogo de voz en *off*, pero casi ninguno de narradores extra/heterodiegéticos. De la misma manera las diversas formas de aparición de la focalización, del punto de vista cognitivo, resultan reducidas a la focalización externa, quedando conformadas al mínimo las focalizaciones internas y sus variantes, incluso las omniscientes. Y aun así, las marcas del sujeto de la enunciación son fuertes, pues hay, por lo general, en ellos un deseo de originalidad que incluye efectos diversos que “desficcionalizan”, desmontando el dispositivo de invisibilidad de la enunciación.
- **Personajes y acción:** la fugacidad con la que aparecen los personajes no permite siquiera hablar de presencia de estereotipos, como tampoco de principales y secundarios. Sus actuaciones son tan simples que no los definen como esferas de acción; son más bien los rasgos indiciales y artificiales del personaje en sí los que revelan algo de su entidad como persona, por su aspecto y por su acto, que no actos, ya que por lo general sólo les da tiempo

a hacer una sola acción, y quedan desdibujados como roles. Muchas de sus acciones son transitivas sin resolver, afectan a terceros, pero desconocemos cómo será el resultado de dicha acción, quedando abierto, resolución que generalmente no es ni sugerida. También se observa en la microforma audiovisual mucho personaje que presenta estado y no actuación.

- **Espacios:** si la falta de caracterización y entidad del personaje es un hecho en la microforma, más lo es con respecto al espacio. De la historia lo importante suele ser el personaje y su momento captado; el espacio queda en un lugar vacío de importancia, quedando como espacios no construidos, limitándose a representar el lugar donde habita el personaje. Sólo se trabaja con especial interés el espacio en nano y micrometrajés que están al límite de lo narrativo y dentro de la experimentalidad micropoética audiovisual²⁰.

Como se observa en estas características narrativas, no existe condensación de elementos, muy al contrario, la simplificación nos lleva a hablar de una esquematización de todas las categorías narrativas. Lo importante en estos relatos es presentar el momento adecuado, sin condenser nada del pasado o del futuro, ni acumular elementos para la percepción. La presentación de un instante realza el hecho en sí mismo y a sus actores; en ocasiones la nimiedad de los instantes seleccionados para ser contados haría que, ensartados en una cadena de acontecimientos superior, no se reparara en él. Al aislarlo de su hipotética cadena queda único, realzado y propuesto para la reflexión.

3. Conclusiones

Muchos son los teóricos que están de acuerdo al afirmar que la multimedialidad ha generado un nuevo equilibrio audiovisual que ha favorecido el resurgir del estilo narrativo basado en la fragmentación y la recomposición. Pero habría que añadir que en dicho estilo el fragmento ha

llegado a desligarse de su todo convirtiéndose en un nuevo todo, y aunque breve con coherencia y sentido comunicativos y narrativos. Querer concluir más allá del análisis de algo que está empezando a nacer sería una temeridad, más aún cuando el trabajo sobre la microforma audiovisual se expande como derecho democrático de la creación horizontal y anónima.

Aun no sabiendo por qué caminos terminarán corriendo estos creadores, lo que sí es cierto es que estamos ante un buen terreno para lo esquematizado, lo elíptico, la ambigüedad y el símbolo; terreno, por otro lado, resbaladizo para las escasas aptitudes y dominios de técnicas. No son trabajos más fáciles de realizar que un corto, como tampoco éste lo es con respecto a un largo. La misma intensidad de trabajo, aunque durante menos tiempo, desemboca en la realización de un nano o micrometraje de calidad narrativa. El secreto de la micronarración audiovisual está en la selección del momento. Delante y detrás de la historia que se muestra hay más historia y la habilidad del guionista consiste en ofrecer ese momento de tal modo que el espectador se interese y recree el antes y el después a su medida, como co-creación. Como dicen Howard y Mabley (1995), la habilidad del guionista es *"the ability to force the audience to see only what the storyteller chooses"*. Estos mismos autores recomiendan: *"Make your film start like most films end"* y estos cortos lo hacen, sólo que empiezan y terminan en el mismo momento, son un flash que se plantea como la revelación de un instante de vida.

Notas

¹ Como la protagonizada por ejemplo por Iñaki Gabilondo y Pablo Motos huyendo de un peligro.

² Es conocido el caso de la sección del escritor Juan José Millás en la Cadena SER, en “La ventana de Gemma Nierga”, que ha llegado a publicar los relatos en forma de libro (<http://www.escueladeescritores.com/concurso-cadena-ser>) (23/04/10), o los concursos de microrrelatos de Onda Polígono, ya en su tercera edición.

³ El propio Pedro Almodóvar ha estrenado un corto a estas alturas de su carrera: “La concejala antropófaga” (2009), “un capricho”, según el director.

⁴ Por poner un ejemplo, los spots de una familia de hippies vegetarianos y el consumo de fiambre de pavo es muy elocuente en lo que respecta al dispositivo narrativo puesto en marcha en una breve composición que no llega al minuto (http://www.youtube.com/watch?v=ZYXr88Yw_dg) (23/04/10). O los seriados también de la bonoloto y el perro fiel, Pancho, que se independiza tras cobrar un boleto premiado (<http://www.youtube.com/watch?v=JTbH4DJ9aLk&feature=Playlist&p=A18BB71C5F5EECA9&index=4>) (23/04/10). De entre los videoclips musicales narrativos puede verse el correspondiente a la canción de David Bisbal, “Dígame” (<http://www.youtube.com/watch?v=96UsW-gULuQ>) (05/05/10).

⁵ Así se encuentran secuencias remontadas de fan fiction de muchas de las películas o series de televisión favoritas de los espectadores o versiones personalizadas, dramatizadas de imagen real, y hasta con clicks de grandes obras del cine o la televisión, desde “Los Simpson” hasta “Macbeth”.

⁶ Sobre el alcance de los microblogs véanse http://www.elpais.com/articulo/portada/imparable/auge/microblogs/elpeputeccib/20080117elpcbpor_2/Tes y <http://www.incubaweb.com/6189/microblogs/microblink-el-planeta-de-los-microblogs/> (26/04/10).

⁷ Véase la página http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm sobre narrativa digital (05/05/10).

⁸ Pertenecen respectivamente a Orlando Enrique Van Bredam (Argentina) y se titula “Graffiti” (“La vida te cambia los planes”, 1994), y a José Costa Santiago (España), bajo el título de “¡Sorpresa!” (“Galería de hiperbreves”, Barcelona, Tusquets, 2001).

⁹ Es cierto que hemos manejado clasificaciones y definiciones que en literatura están bastante extendidas, pero hay que considerar que estas mismas dudas existen entre los teóricos de la literatura como demuestran los títulos de algunos trabajos que están pensando sobre ello, como los de Gómez Trueba (2008), Ródenas (2008), Rivas (2008), Valls (2001), Tejero (2001), Koch (2004) o Andrés (2005).

¹⁰ Los trabajos publicados sobre nuestro cine corto pueden corroborarlo, como los de Gutiérrez Carbajo (2004), Cerón (2002), Amitrano (1998), Cooper y Dacyger (1998) o Sempere (2003).

¹¹ Como lo ha hecho Pedro de Miguel en *El Mundo* (<http://www.elmundo.es/elmundolibro/microrrelatos/>) (12/04/10). Y no es la primera vez que la prensa diaria de nuestros días se preocupa por el tema. Puede leerse una interesante entrevista a Monterroso en *El País* (http://www.elpais.com/articulo/semana/microrrelato/quintaesencia/narrativa/elpepuculbab/20070901elpbabese_1/Tes) (02/05/10).

¹² Véanse las siguientes bases de concursos de México, lugar que junto a Chile cuenta con una profusión de concursos y festivales: <http://events.mx.msn.com/nanometrajes/manual.aspx?cp-documentid=453235>. La ilustración es un cartel anunciador de un concurso de metraje corto, de máximo un minuto, para escolares de entre 8 y 14 años (2009).

¹³ Bajo el epígrafe de "Cine en la oficina" puede leerse esta frase en la página <http://canaldesierto.bligoo.com/tag/nanometraje> (10/05/10).

¹⁴ En esta página pueden verse los cortos ganadores: <http://events.mx.msn.com/nanometrajes> (12/05/10).

¹⁵ En la página <http://www.eje-zeta.com/2007/05/23/segundo-concurso-de-arte-digital-y-micrometraje/> (12/05/10). Y en esta otra, <http://www.nanometrajes.cl/> (12/05/10) se pueden ver obras del concurso sobre nanometrajes que se celebra desde 2004 en Chile. Otro concurso de micrometraje urbano, desde la Facultad de Arquitectura en la Universidad Católica de Chile, puede verse en <http://www.ieut.cl/arts/17/concurso-micrometraje-urbano/> (12/05/10).

¹⁶ 80.808 a fecha de 12/05/09. En esta otra página se acumulan más de 700 nanometrajes que se pueden visionar: <http://www.videos.es/b/nanometraje/> (12/05/10).

¹⁷ La convocatoria de 2008 puede verse en <http://www.artespain.com/11-04-2008/concursos-y-convocatorias/i-certamen-de-cortometrajes-express> (12/05/10).

¹⁸ Véase en la trilogía de artículos de W. Martel (2008). Otras páginas para guionistas son <http://script4all.com/>, <http://www.visualwriter.com/HowTo/ShortScr.htm> o el blog de la profesional del guión Julie L. Gray quien afirma "How to tell an extraordinarily emotionally complex story in a simple way in a short space of time: simple plot, complex characters. If that

formula is true of a feature script, it is a thousand times as true for a short script. Because you do not have 90 minutes to tell your story. You have 10 minutes. So writing a short script is not a free pass in which a writer doesn't need to bother with complexity and payoff. A short script doesn't ask less of you as a writer, it asks quite a lot more (...). If a feature script is a field of grapes harvested and turned into a barrel of wine, a short script is that barrel of wine turned into one jeweled glass of exotic, apricot-scented dessert wine. (<http://rougewave.blogspot.com/2008/08/should-you-write-short-script.html> 12/05/10).

¹⁹ Además de otros visionados, ha sido objeto de análisis para este trabajo la siguiente "microfilmografía": "Lost and found" (Philip Brink, 2009), 60 segundos (<http://www.revelacioneschucas.com/2009/04/27/lost-found/>); "Cuatro palabras" (Daniel Medina, 2008), 60 segundos (<http://www.vimeo.com/2583903>); "Nana" (José Javier Rodríguez Melcón, 2006), 30 segundos, mejor corto de ficción Premios Goya (<http://www.youtube.com/watch?v=EyurhSZn6Pk>); "Don Fermín" (Javier Pañella, 2005), 40 segundos; "La carrera" (sin créditos), 59 segundos; "Micrometraje nº4" (Juan Pablo Arias, sin datar), 2 minutos; "Tendencias" (José Cordova, 2007), 45 segundos (<http://www.nanometrajes.cl/>); "Pausa" (Filip Carrasco, 2004), 35 segundos; "Ochenta y ocho" (Francisco Ramírez Murdoch, 2006), 42 segundos; "Sueños de papel" (Arturo Ibáñez, 2008), 45 segundos, (<http://www.nanometrajes.cl/>) y "Siesta" (Álvaro Ceppi, 2007), 30 segundos.

²⁰ Se pueden visionar textos experimentales de este calibre de todo el mundo y con esta duración, no narrativos, en el marco del QuickFlick World (<http://www.qfworld.tv/welcome/> 15/05/10).

Bibliografía

- Amitrano, A.** (1998). *El cortometraje en España: una larga historia de ficciones breves*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Andrés, I.** (2001). Tendencias del microrrelato español. El cuento de la década de los noventa. *Actas del X Seminario Internacional del Instituto de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la UNED*, pp. 659-674. Madrid: Visor.
- Calvino, I.** (1989). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Siruela.
- Cerón, J. F.** (coord.) (2002). *Años de corto: apuntes sobre el cortometraje español de los noventa*. Murcia: Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Cooper, P. y Dancyger, K.** (1998). *El guión de cortometraje*. Madrid: IORTV.
- Gómez Trueba, T.** (2008). Acercamiento del camino estético que nos condujo al microrrelato. *Ínsula*, (741), monografía sobre el microrrelato en España, pp. 13-17.
- Gutiérrez Carbajo, F.** (2004). Relato breve y cine: de Senel Paz a Gutiérrez Alea. En I. Lerner, R. Nival y A. Alonso (coords.). *Actas del XIV Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas 4*, pp. 239-244.
- Howard, D. y Mabley, E.** (1995). *The Tools of Screenwriting*. St. Martin's Press. <http://www.exposure.co.uk/eejit/index.html> (20/05/10).
- Imbert, G.** (2008). *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra.
- Koch, D. M.** (2004). ¿Microrrelato o minicuento? ¿Minificción o hiperbreve?. En F. Nogueroles (coord.). *Escritos disconformes: nuevos modelos de lectura*, pp. 45-52. Salamanca: Publicaciones de la Universidad de Salamanca.

- Lagmanovich, D.** (2006). La extrema brevedad: microrrelatos de una y dos líneas. *Speculo*, (32), <http://www.ucm.es/info/especulo/numero32/exbreve.html> (23/04/10).
- (2006). *El microrrelato: teoría e historia*. Palencia: Menoscuatro.
- Martel, W.** (2008). Las doce reglas de un guión eficaz, 1, 2 y 3. *Guión actualidad*, 23 de septiembre. <http://www.guionactualidad.info/?article3331> (15/05/10).
- Pezzini, I.** (2005). *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*. Roma: Meltemi.
- Philips, W.** (2001). *Writing Short Scripts*. Syracuse: Syracuse University Press.
- Rincón, O.** (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Rivas, A.** (2008). Entre el esbozo y el microrrelato. *Ínsula*, (741), *monografía sobre el microrrelato en España*, pp. 19-22.
- Roas, D.** (2008). El microrrelato y la teoría de los géneros. En I. Andrés y A. Rivas (coords.). *La era de la brevedad, el microrrelato hispánico. Actas del IV Congreso Internacional de Minificción*, pp. 47-76. Universidad de Neuchâtel.
- Ródenas, D.** (2006). El microrrelato en la estética de la brevedad del Arte Nuevo. En I. Andrés y A. Rivas (coords.). *La era de la brevedad, el microrrelato hispánico. Actas del IV Congreso Internacional de Minificción*, pp. 77-122. Universidad de Neuchâtel.
- (2008). Contar callando y otras leyes del microrrelato. *Ínsula*, (741), *monografía sobre el microrrelato en España*, pp. 6-9.
- Sempere, A.** (2003). *Corto, que te quiero corto: el cortometraje español en el siglo XXI*. Cádiz: Fundación Municipal de Cultura.
- Silió, E.** (2009, enero 31). Así se hace una campaña. *El País, Extra Publicidad*, pp. 24-25.
- Tejero, P.** (2001). Anécdota y microrrelato: ¿dos géneros literarios?. *El cuento de la década de los noventa. Actas del X Seminario Internacional del Instituto de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la UNED*, pp. 721-728. Madrid: Visor.
- Valls, F.** (2001). La abundancia justa: el microrrelato en España. *El cuento de la década de los noventa. Actas del X Seminario Internacional del Instituto de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la UNED*, pp. 641-658. Madrid: Visor.
- Wardrip-fruin, N. y Harrigan, P.** (eds.) (2004). *First Person, New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: MIT Press.

- Zavala, L.** (2002). El cuento ultracorto bajo el microscopio. *Revista de Literatura*, (128), pp. 539-553.
- (2004). Cine clásico, moderno y posmoderno. *Razón y Palabra*, (46) <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n46/lzavala.html> (23/04/10).
- (2004). Las fronteras de la minificción. En F. Noguero (coord.). *Escritos disconformes: nuevos modelos de lectura*. Salamanca: Publicaciones de la Universidad de Salamanca.
- (2008). La minificción audiovisual: hacia un nuevo paradigma en los estudios de la minificción. En I. Andrés-Suárez y A. Rivas, (coords.). *La era de la brevedad. El microrrelato hispánico. Actas del IV Congreso Internacional de Minificción*, pp. 207-230 Universidad de Neuchâtel.
- Zunzunegui, S.** (1996). *La mirada cercana. Microanálisis filmico*. Barcelona: Paidós.

Hibridación, televisión y memoria

Elena Galán y José Carlos Rueda Laffond

Resumen

Este estudio propone ejes de reflexión y de aplicación didáctica sobre la hibridación en la Narrativa Audiovisual. Para ello, adopta un enfoque deductivo: partir de un ejemplo concreto, la serie de televisión argentina *Algo habrán hecho (por la historia argentina)* (2005-2008), estableciendo, desde ahí, pautas de análisis cualitativo más generales.

Su finalidad es facilitar un estudio de caso, que concrete el objetivo docente de proporcionar al alumno las herramientas necesarias para poder comprender la complejidad del mestizaje analizable en las narrativas contemporáneas.

La hibridación es abordada como fenómeno que asocia planos superpuestos de interpretación. En primer lugar, relacionados con diversas perspectivas utilizadas en los estudios culturales. En segundo lugar, a través de los solapamientos existentes en la naturaleza del relato (como narración histórica y narración de memoria). En tercer lugar, la hibridación se constata mediante la indefinición de género, a través de la simbiosis entre in-formación, ficción, pedagogía y espectáculo. Y, finalmente, se enuncia a partir de las relaciones transmediáticas que ponen de manifiesto nuevas formas de concepción de los productos mediáticos, así como en su narrativización. Modos autónomos entre sí, pero también con lógicas interrelacionadas. Con ello se pretende que el alumno adquiera competencias valorativas, interpretativas y críticas que le permitan enjuiciar la televisión contemporánea.

Introducción

El concepto de hibridación (o mestizaje, sincretismo, transdiscursividad, transfrontera) constituye un punto de referencia cada vez más visible en los análisis sobre las narrativas contemporáneas. Cualquier categoría conceptual y referencial ha de fijar rasgos y naturalezas. En el caso de la hibridación, éstas parecen apuntar a la necesidad de huir de lo estático y canónico, aludiendo, por el contrario, a relaciones, influencias, extensiones, contaminaciones o desdibujamientos.

Apelar a la hibridación como objeto de estudio en el contexto docente conlleva, indisolublemente, a interesarse por la solubilidad del relato. Recordando a Lyotard, quizá podría hablarse de una condición híbrida en todo discurso. Ello abre la puerta a un trasfondo epistemológico, que se pregunte sobre cómo adentrarse en la trama de representaciones, huellas e influjos culturales cambiantes. Desde esta perspectiva, interrogarse por la hibridación supone asumir un enfoque transversal y una metodología pedagógica abierta a la pluralidad, manejando presupuestos alejados de lo encorsetado o lo categórico absoluto.

Ello debe reflejarse en forma de objetivos didácticos. En este trabajo se ha considerado la necesidad de que el alumno pueda advertir diferentes dimensiones de la hibridación narrativa, localizándolas y ejemplificándolas a partir de distintos niveles de reflexión. Esto conlleva una dialéctica entre teoría y práctica, que exige conocer, consolidar y criticar cuestiones previas, en particular sobre tipificación de géneros audiovisuales.

Complementariamente, es necesario superar la interpretación enclaustrada en el relato, y explorar derivas en forma de adaptación, asimilación y adopción. Esta cuestión nos traslada a unos parámetros amplios, como los de la transmediación, susceptibles de propiciar cuestiones sobre las vinculaciones entre difusión de nuevas prácticas interactivas influidas en gran parte por las nuevas dinámicas introducidas por las páginas Web, o los videojuegos (Rajas y Sotelo, 2009), así como las viejas tácticas de consumo ensayadas por los medios tradicionales y sus formas de narrar.

Esta aportación se estructura asumiendo la necesidad de que el estudiante sea capaz de observar y comprender la relevancia de los fenómenos de hibridación audiovisual. Para ello se pretenden definir diversos niveles de análisis en torno a una producción televisiva específica: la serie *Algo habrán hecho (por la historia argentina)*, emitida entre 2005 y 2008. Es decir, se ha optado por una senda metodológica deductiva, que estima que el ejemplo escogido es capaz de concitar y problematizar cuestiones relativas al mestizaje discursivo y cultural.

Recientemente Scolari (julio-diciembre de 2008, p. 4) ha indicado que *“si la televisión habla cada vez más de sí misma, resulta también cada vez más difícil hablar de la televisión”*. *Algo habrán hecho...* se sitúa en las coordenadas complejas de una postelevisión que insiste en la autorreferencialidad. El programa conecta con una extensa genealogía de formas de evocación del pasado en la pequeña pantalla, y sus contenidos ilustran las afinidades (y tensiones) existentes entre historia, presente y memoria. Por otro lado, esta producción es una buena muestra de formato que aúna lo transgénico, la simbiosis entre ficción, información y espectáculo, y la pretensión de la pedagogía social.

Finalmente, como producto mediático, se vincula con otras realizaciones de índole literaria o gráfica, con portales de Internet, o con fórmulas de adaptación e internacionalización de formato televisivo. Por ello consideramos que reúne suficientes aspectos como para poder entender la multiplicidad de planos superpuestos que confluyen en un tema esencial de la programación docente de Narrativa Audiovisual.

Objetivos

Proponer una reflexión conceptual en torno a la hibridación y trazar unas líneas de innovación docente para poder aprehender la amplia gama de significados existentes en torno al término. Con ello se pretende conducir al alumno a una reflexión más profunda en el análisis de los textos audiovisuales en la televisión contemporánea, tan difíciles de encuadrar en un solo género.

Metodología

Este estudio se fundamenta en una metodología didáctica activa, implicada con el autoaprendizaje, que sea capaz de vincular adecuadamente las relaciones entre referentes teóricos y su localización en las narrativas contemporáneas.

Tal y como se ha indicado, se adopta un enfoque deductivo, dirigido a interrelacionar áreas de reflexión interdisciplinares (historia y memoria; formato narrativo y transmediación...), con un análisis cualitativo de contenido de la serie *Algo habrán hecho...* Dicho análisis se conforma a partir de tres fases sucesivas:

En primer término, desde la formulación de cuestiones teóricas sobre hibridación, y el establecimiento de sus correspondientes categorías de interpretación.

En segundo lugar, a través de su aplicación y contraste en el relato televisivo seleccionado, entendido como unidad de análisis pertinente.

Y, finalmente, mediante la posterior formulación de conclusiones valorativas, que conlleven a un juicio crítico y a la enunciación de preguntas que pongan de manifiesto la complejidad del objeto de estudio.

1. Hibridación y relato sobre el pasado

1.1. Hibridaciones culturales

Peter Burke (2006, pp. 231-265) ha recordado las derivas asumidas desde la denominada nueva historia cultural.

Atrás quedan ya las exploraciones unívocas sobre la pureza en el campo de las manifestaciones estéticas o literarias que se manejaban anteriormente.

Muy al contrario, la paulatina emergencia de problemáticas sobre multiculturalidad se ha traducido en una proliferación de estudios que se preguntan por los fenómenos del encuentro, el intercambio, el dominio y la apropiación cultural.

En tales parámetros también han cobrado especial relevancia reflexiones antiguas en el tiempo, que se cuestionaron los procesos de sincretismo y aculturación (Herkskovits, 1938), o la hibridación en el escenario de culturas aparentemente unidireccionales, como el Renacimiento (Wind, 1958). Además, la conexión cultural puede enfocarse interrelacionando el presente hacia el pasado. Puede recordarse el estudio de Ndalianis (2004), en el que se establecía un paralelismo entre la espectacularidad neobarroca, según lo formulado por Calabrese, y la narrativa visual del siglo XVII. Esta coincidencia se expresaría mediante estrategias comunes, como el dominio de la forma sobre el contenido, los juegos retóricos o la inflación de la transtextualidad.

Los fenómenos del mestizaje también están presentes en numerosas reflexiones sobre globalización mediática, universalización de tecnologías y contenidos y apropiación “glocal”. En estas cuestiones subyace no sólo un debate sobre identidad y medios, o sobre transferencias culturales y sus posibles asimetrías. También una perspectiva que subraya las hibridaciones como factor distintivo de la contemporaneidad, asociado al flujo comunicativo y la proliferación de variantes narrativas.

Cabe ubicar en este escenario algunos rasgos generales sobre las representaciones del pasado en televisión. Algunos estudios han destacado tradiciones y tendencias nacionales en este tipo de producciones (Bell y Gray, 2010). Sin embargo, los programas históricos pueden abordarse también desde el prisma de la simbiosis. Valgan tres aproximaciones recientes: Isabelle Veyrat-Masson ha explorado los juegos de contaminación y mestizaje, fundamentalmente en la reciente televisión francesa. El resultado es una cartografía donde, paulatinamente, se han ido sobredimensionando las docu-ficciones y las ficciones sobre lo real; Erin Bell y Ann Gray (2007) han analizado, por su parte, la dualidad de papeles encarnados en algunos historiadores-documentalistas convertidos en rostros reconocibles de la televisión británica. Son, a un tiempo, estrellas mediáticas y referentes carismáticos de autoridad a la hora de fijar el pasado; finalmente, Jerome De Groot ha tipificado lo histórico como género cultural, pero también como transgénero, a partir de un solapamiento plural de productos. En él confluiría desde los seriales o los dramas cos-

tumbristas a los *realities*, coincidentes en la idea vertebral de que la historia en televisión nunca es ni totalmente ficticia, ni totalmente factual (De Groot, 2009, p. 150).

Algo habrán hecho... resume y asume este tipo de estrategias. Su relato se fundamenta en una compleja mezcla entre recursos de raíz informativa y fórmulas de entretenimiento ficcional. De ahí la dificultad para establecer una adecuada nomenclatura definitoria sobre su formato. Es un documental, pero su lógica es la de participar de la espectacularización propia del prime time. Uno de sus presentadores, Felipe Pigna, practica un ejercicio de "carisma televisivo", que interrelaciona su rol de historiador con su ascendente como figura mediática pública. Y el relato bascula entre pasajes abiertamente dedicados a la didáctica factual más clásica (por ejemplo, mediante secuencias de montaje con voz en off), y otros donde prima un entorno irreal, tal y como se evidencia con la escenificación del denominado "Archivo Total de la Nación"; un espacio indeterminado como metáfora de depósito de sucesos polvorientos.

La serie plantea un repaso global a la historia argentina. Las tres temporadas emitidas hasta ahora, en Canal 13 y Telefe, han recorrido el ciclo circunscrito entre los últimos años del siglo XVIII y 1943. Los primeros episodios fueron conducidos por Pigna y por Mario Pergolini, promotor de *Caiga Quien Caiga* e impulsor de la productora Cuatro Cabezas. En la tercera temporada, Pergolini fue sustituido por Juan Di Natale. Ello no afectó a la mecánica distintiva de la serie, que se ha mantenido estable a lo largo de toda su programación, orientándose a definir una representación basada en la interrelación entre pasado y presente.

1.2. ¿Historia y/o memoria?

Algo habrán hecho... pretende evidenciar ante la audiencia las raíces que han fundamentado la Argentina contemporánea. Para ello, ha propuesto una lógica narrativa basada en la disolución de las fronteras temporales. Los conductores del espacio se localizan, indistintamente, en escenarios de ayer y hoy. Comentan hechos y acontecimientos, introduciéndose en

escenas dramatizadas donde participan personajes reconocibles del siglo XIX o del primer tercio del XX. Y sugieren, con ironía, las idiosincrasias que se han prolongado a lo largo de décadas.

Esta estrategia sobre la representación temporal pone de manifiesto una cuestión esencial para que los alumnos aprehendan la naturaleza de esta narración televisiva: la referida a la tensión entre su carácter como relato histórico y como relato de memoria. Ambos polos nos trasladan a una cuestión de lindes inexactos (qué es lo histórico, qué es lo memorístico), así como a sus relaciones, dependencias y retroalimentaciones. Este asunto está siendo objeto de una intensa reflexión historiográfica, avivada por implicaciones de cariz político, cultural o jurídico. Santos Juliá (2006, p. 16) ha apuntado la insistencia, en la España actual, en colmar las “faltas de memoria” acerca de la Guerra o la Dictadura franquista, obviando, en ocasiones, el impresionante bagaje de investigaciones históricas sobre esos mismos períodos. Falta memoria, se señala, aunque el nuestro sea también un tiempo de “abusos” o “memorias saturadas” (Cfr. Todorov, 2000 y Robin, 2003).

Es imposible detallar en estas páginas la extensión completa de este debate. En todo caso, resultan especialmente esclarecedoras las reflexiones propuestas por Eduardo Manzano, donde insiste en que nos encontramos ante dos modos diferentes de aproximación al pasado, fundamentados en lógicas inversas. La historia, como aspiración, se orientaría hacia la explicación capaz de “dar sentido a las experiencias” pretéritas, con la finalidad de configurar formas de comprensión susceptibles de articular una “conciencia histórica” mediante el conocimiento.

La historia propondría, pues, un marco interpretativo potencialmente independiente del presente, o, al menos, no necesariamente ligado a él: la historia sería así “*todo aquel pasado que carece de actualidad*” (Manzano, 2010, p. 80). Pero estas consideraciones se emplazan en unas coordenadas contradictorias. También cabe hablar de una “*crisis de representación del pasado*”, articulada en torno a la erosión de la infalibilidad de los grandes paradigmas basados en la objetividad totalizadora, la verdad o la racionalidad. En este marco, “*el pasado se desprende de su horma de certezas sólidas y firmes, y se vuelve escurridizo y frágil en el momento en*

que es sometido a su deconstrucción” (Baer, 2006, p. 16). Parece llegado entonces el momento de la memoria, sustanciado en torno al valor de lo subjetivo, lo parcial, lo fragmentario, lo testimonial o lo ejemplificador.

La memoria (o memorias) puede situarse en un plano antagónico al otorgado a la noción de conocimiento histórico antes indicada: son las formas de evocación sobre un pasado requerido desde el presente. Sus intencionalidades no son necesariamente históricas. La memoria es legitimación, reivindicación o condena, estructuralmente ligada con necesidades actuales y actualizadoras. Pérez Garzón ha indicado dos claves consustanciales más, de extraordinaria relevancia. Por un lado, la referida a sus componentes políticos e, incluso, míticos o tautológicos. Por otro, su reiterada confluencia con retóricas y argumentos selectivos, orientados a la consecución del consenso y la construcción identitaria de grupo o nación.

No obstante, este mismo autor ha señalado también como la historia se “encabalgá” e hibrida con las memorias. Un porcentaje relevante de la producción historiográfica se ha movido con la intención de legitimar o socializar valores de índole nacional, comunitaria, clasista o corporativa. Complementariamente, la comunidad de historiadores ha coadyuvado a la sedimentación de memorias sociales dominantes, así como de etnocentrismos poderosos (el eurocentrismo, el androcentrismo, el pragmatismo y el enfoque derivado desde el estado-nación).

En esta bisectriz, cabe hablar de “usos de la memoria”, pero también de “usos de la historia” por parte de la memoria. Para Marie-Claire Lavabre (2006, p. 43), la “memoria histórica” se definiría, por ejemplo, como “los usos del pasado y de la historia, tal y como se la apropian grupos sociales, partidos, iglesias, naciones o Estados”.

Es posible proponer al alumno que analice *Algo habrán hecho...* como hipotética muestra de este encabalgamiento entre historia y memoria. Si atendemos a su percepción potencial, el programa puede ser reconocido por los estudiantes como un espacio histórico más, que coparticipa en esa percepción generalizada del documental como “institución televisiva”, dedicada a dictar canónicamente la historia desde la pequeña pantalla (cfr. Ellis, 1991, pp. 61-63).

En primer lugar, porque es conducido por un historiador profesional, que hace las veces de pedagogo sobre lo acontecido. Pero también porque adopta numerosos recursos tópicos, característicos del documental expositivo: la linealidad a la hora de pautar el pasado, el sentido del hecho como unidad básica desde donde se sustancia el conocimiento de la historia, la interpretación explicativa conclusiva, la rígida concatenación causal, la racionalidad... O mediante el protagonismo de los sucesos políticos y los grandes próceres. Exactamente este extremo ha sido criticado por diversos historiadores argentinos, argumentando que Pigna, más allá de la originalidad del formato, hacía historia tradicional en televisión (Sábato y Lobato, diciembre de 2005).

Pero *Algo habrán hecho...* puede advertirse, igualmente, como producto de memoria. Enfatiza el componente nacional, la idea de Argentina como comunidad orgánica esencialista articulada gracias al pasado. Simplifica la multicausalidad, y subraya las conexiones entre ayer y hoy. Es más, establece una perspectiva actualista del pasado, definida desde una sutura constante entre representaciones temporales, lo cual conlleva el uso de anacronismos o inexactitudes (Camarda y otros, 2006).

¿Cómo tipificar la forma de memoria adoptada en la serie? Cabe proponer al alumno la idea de memoria mediática. En ella intervendría la intención de proveer al espectador de formas de significación mediante estrategias audiovisuales específicas, asociadas al formato ensayado en *Algo habrán hecho...* Sin embargo, estas formas también se vinculan con experiencias y modos de comprensión anteriores, de origen escolar, cinematográfico, bibliográfico o televisivo. Complementariamente, cabe cuestionarse el influjo de otros factores como condicionamientos de estas convenciones de significación: los vinculados con los estándares de producción, los criterios de programación, el target objetivo, los requerimientos comerciales y publicitarios, o las propias finalidades que persigue la serie.

Todo ello evidenciaría ante el alumno un ejemplo de negociación mediante la hibridación entre estrategias de visibilidad e invisibilidad de hechos o procesos del pasado; o sobre qué es oportuno y pertinente ante el presente y qué no lo es, o acerca de la presencia de los etnocentrismos

antes estimados. Finalmente, cabe preguntarse sobre cómo se codifica esta memoria mediática a través de *Algo habrán hecho...* Este aspecto nos traslada entonces al ámbito de su construcción narrativa como relato televisivo.

2. Hibridación y relato televisivo

La hibridación tampoco es una realidad nueva en el contexto televisivo. Ya existía desde sus orígenes, debido a la peculiar idiosincrasia narrativa del medio, nacida de la convergencia entre los lenguajes cinematográfico, teatral, televisivo y radiofónico, como puede advertirse en los programas emitidos en la década de los sesenta o setenta: *La casa de los Martínez* (1967), *Vivir cada día* (1978) o *Si las piedras hablaran* (1972), difícilmente encuadrables en una sola tipología genérica. No obstante, la frontera entre ficción, entretenimiento e información, funciones básicas del servicio público de la denominada paleotelevisión (Eco, 1993), parecían más claras que en la actualidad. Los programas eran considerados como unidades independientes, destinadas a públicos diferenciados.

El mestizaje entre géneros se fue acrecentando con la llegada de la competencia, como consecuencia de la diversificación de los canales, el incremento de la oferta y la evolución tecnológica. La invención del mando a distancia o la generalización del magnetoscopio doméstico, se tradujeron en el consecuente *zapping* y la lucha por la audiencia. La frontera entre los distintos espacios se fue desdibujando y dando paso a un flujo programático (González Requena, 1988) homogéneo y sin clausura, que pretendía evitar la fuga de telespectadores a otros canales. Este fenómeno se tradujo en una programación en bloques y en el incremento de programas contenedores de larga duración, que abarcaban en su seno géneros diversos.

En los últimos años, las plataformas de televisión digital y el surgimiento de Internet han acentuado aún más esta hibridación, debido al incremento incesante de ventanas de distribución. Pero ésta no sólo se ha producido a un nivel interno, en la serie de pautas y convenciones

narrativas de los relatos en cuestión, sino también a un nivel externo, con la interacción entre las diferentes industrias culturales que han propiciado una narrativa transmedia que está revolucionando el concepto de escritura para medios audiovisuales.

Como consecuencia, los estudiosos de la televisión buscan nuevos conceptos que definan los procesos resultantes de estas veloces transformaciones, pero no llegan a conclusiones unánimes, y a menudo nombran de formas diversas el mismo objeto de estudio: hipergénero (Wolf, 1984; García Jiménez, 1994; Pastoriza, 1997 y Gordillo, 2009) y transgénero (Imbert, 2007).

Lo mismo sucede en relación a la propia designación del medio televisivo. Se ha pasado de la paleo y de la neotelevisión —términos acuñados por Eco (1993), y ampliados más tarde por Caseti y Odin (1990)—, a otras nuevas acepciones para referirse, en ocasiones, a fenómenos similares o cercanos: postelevisión (Imbert, Piscitelli, Ramonet, García García), metatelevisión (Scott, Carlón), hipertelevisión (Thornton, Seiter, Scolari...) o, incluso, transtelevisión.

La postelevisión puede entenderse como el emplazamiento de lo televisivo en las coordenadas de nuevas formas de narratividad, asociadas con la telerrealidad, la confusión y mixtura entre géneros, la apelación a la emoción y la fragmentación. La metatelevisión se caracteriza más bien por una incesante referencia a sí misma, pero también por la capacidad del espectador de identificar el artificio televisivo, lo que promueve la intertextualidad y la estructura reflexiva del medio. La hipertelevisión alude a la existencia de relaciones inéditas entre el emisor y el receptor por la influencia de Internet, los teléfonos móviles o la televisión digital interactiva. Por último, la transtelevisión (denominación que se ha comenzado a utilizar principalmente en el mundo profesional), hace referencia a la interacción ya no sólo del relato sino del propio medio con otros medios, lo que sin duda condiciona la forma narrativa.

En este contexto, y para intentar trasladar la reflexión anterior al análisis concreto de *Algo habrán hecho...*, comenzaremos exponiendo brevemente qué características de los tres macro-géneros anteriormente descritos posee:

- **Ficción:** se sigue una estructura fragmentada y seriada con un planteamiento argumental desarrollado en actos, donde el conflicto se expone, se desarrolla y se concluye (normalmente en “punta” para continuar en el capítulo siguiente). A su vez, se va creando el arco de los personajes principales, divididos claramente en antagonistas y protagonistas; la voz narrativa, se usa para explicar y conducir los hechos; los resúmenes previos a cada capítulo subrayan los ejes de acción, y las elipsis temporales omiten lo innecesario o resumen los episodios más complejos, etc. Es interesante, en este punto, volver a incidir en el rol representado por los narradores/conductores del espacio, personajes públicos y conocidos en su doble faceta de historiador, Pigna, y presentador, Di Natale, y su incursión en el relato como narradores intradieгéticos y testigos de los sucesos, que otorgan, por su privilegiado estatus, un plus de verosimilitud sobre esos mismos hechos. Asimismo, se emplean otras estrategias narrativas como la metalepsis, donde los presentadores rompen el marco ficcional trasladándose de un nivel a otro con completa y absoluta libertad, pero respetando las convenciones propias de los relatos de “viajes en el tiempo” en el que se enmarcan: no intervenir en los hechos que relatan, para no modificar los acontecimientos futuros.
- **Entretenimiento:** utilizan una retórica propia del espectáculo, sobre todo a través de la postproducción y la puesta en escena. Mediante la ironía y el humor, se logra la empatía del telespectador, usando un tono coloquial y distendido. Se intenta entretener a un público propio del *prime-time*, sustancialmente diferente al habituado a este tipo de contenidos. Las animaciones, escenas humorísticas, los comentarios sobre anécdotas intrascendentes o alusiones al presente sobre determinados hechos o personajes, contribuyen a transmitir esta sensación lúdica y distractiva.
- **Información:** más allá de entretener, persigue una función pedagógica, la de transmitir una historia pública y compartida por todos los argentinos y promover la reflexión sobre la identidad relacionando hechos del pasado y del presente para conectar con

las generaciones jóvenes e inculcarles interés por este tipo de contenidos. Por las limitaciones de tiempo, se resumen en pocos minutos capítulos muy complejos de la historia y se recurre a las animaciones, a la post-producción, a elipsis temporales y al uso de letreros, subtítulos y rótulos para indicar de forma sinóptica el lugar y período concretos en que transcurre la acción.

Por lo visto anteriormente, *Algo habrán hecho...* se ubica en un territorio comanche entre la ficción, el entretenimiento y la información. ¿Se puede definir como un espacio solamente cultural? ¿Solamente dramatizado? ¿Solamente de entretenimiento? Ni los críticos televisivos y programadores se ponen de acuerdo. La serie recibió, entre otros, el premio Martín Fierro al “Mejor programa cultural” (2006). Pero, tal y como se ha indicado, algunos historiadores han estimado que se trata de un programa de historia tradicional, encorsetado en un formato de entretenimiento, como un experimento pedagógico que puede ser interesante como detonante, pero no como fin en sí mismo. El hecho de mezclar fragmentos dramatizados con imágenes de archivo y fotografías reales, que implica una etapa laboriosa de documentación previa, dificulta una denominación única que no suponga la omisión de las demás. Se trata de un formato que construye mundos verosímiles (propio del género de ficción), pero que también reconstruye la realidad (específico del informativo).

A partir de aquí surge un problema de corte epistemológico sobre el que se intentará reflexionar: el de denominar o definir estas nuevas formas híbridas que van surgiendo.

3. Transmedialidad desde el relato televisivo

La convergencia narrativa es parte de las estrategias de las principales productoras de contenidos. Tal y como recoge Bolin (2007), el proceso de digitalización ha afectado profundamente a todas las áreas de las

industrias mediáticas desdibujando sus fronteras: desde las prácticas de producción, a las tecnologías de distribución y también a los procesos de recepción de la audiencia, en un contexto mediático móvil que ha incrementado las prácticas de interactividad. Todo ello ha provocado que se privilegien aquellas construcciones textuales que permiten “viajar” a través de las distintas tecnologías.

Si anteriormente se consideraba que los contenidos pertenecían a un medio específico, hoy en día éstos pueden ser producidos y distribuidos para varios a la vez. Pero algo sucede con el texto, mientras es transferido de una tecnología a otra: *“There is at times a striking difference between watching a film at the cinema, and watching it at home on the television screen. Not only has the format changed, the film text has also been transferred to another reception context”* (Bolin, 1994). No es lo mismo ver una película en una sala de cine que en la pantalla del televisor. Asimismo, la reproducción en DVD o Blu-ray permite alterar el orden de las escenas o hacer un descanso... opciones no disponibles en otros medios. En los videojuegos, por ejemplo, el telespectador puede formar parte de la propia narrativa; en otros, se puede elegir una determinada velocidad; otros son móviles y algunos están pensados para una recepción social, mientras que los hay más individuales. Es decir, cada uno de ellos posee su propia idiosincrasia.

Tanto Internet como los teléfonos móviles, la televisión digital terrestre, por satélite y otras plataformas, se han posicionado como nuevas ventanas de distribución con las que sufragar los enormes costos que supone la grabación y producción de una obra de ficción. Por eso, cuando se piensa en un formato para la pequeña pantalla se hace con criterios de explotación transmedia, esto es, ideando contenidos adaptables al lenguaje de cada uno de ellos.

Algunas dimensiones de las narrativas transmediáticas recién comienzan a estudiarse y abren interesantes líneas de trabajo para el futuro.

Por ello, es realmente necesario detenerse y reflexionar los nuevos escenarios que los formatos actuales van incorporando desde su gestación. La verdadera novedad radica en la “emisión transversal” de contenidos

con productos específicos para cada pantalla: desde la televisión analógica, al DVD, al cómic, al teléfono móvil, etc.

Pero aclaremos primero qué se entiende exactamente por transmedia. El término fue introducido por primera vez por Jenkins en el año 2003 para nombrar las experiencias narrativas desplegadas a través de varios medios o plataformas.

Sin embargo, esta denominación nos remite a la clasificación realizada años atrás por Genette (1989, p. 9) en el seno del texto literario, al referirse a las relaciones transtextuales que se producen de maneras diversas: intertexto, paratexto, hipertexto, etc. Aunque, en este caso, esa transcendencia se complica al implicar varios medios y nuevas tecnologías.

Hay autores que prefieren usar otros términos para remitir a este fenómeno, como “*cross-media*”, “multimodalidad” o “narrativas multimedia”, pero todos ellos hacen referencia en mayor o menor medida a lo mismo: mundos narrativos que atraviesan varios medios/plataformas. Plataformas porque en la construcción de estos mundos pueden influir también los consumidores (en blogs, etc. que pueden continuar con la narración principal), formando parte de la narración a través de múltiples ventanas.

Jenkins (2006, pp. 95-96) introduce una cuestión de gran importancia para entender el concepto: “*A transmedia story unfolds across multiple media platforms with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole*”. En palabras de Scolari (2008):

A diferencia de la traducción inter-semiótica donde una misma historia se traduce a otro lenguaje, en las narrativas transmediáticas cada medio/plataforma cuenta una parte diferente de un gran mundo narrativo. Lo que se ve en la pantalla no es lo mismo que se lee en el libro o se hojea en el cómic.

Por tanto, en el “guión transmedia” el proveedor de contenidos desarrolla el texto a través de distintas plataformas tecnológicas, pero aprovechando las cualidades y habilidades particulares de cada una de ellas; y, por otro lado, los textos para medios tradicionales también comienzan

a reaparecer bajo nuevas formas (narraciones literarias que adoptan la forma de blogs, videojuegos, etc.).

La concepción transmedia es aplicable, pues, en cualquier situación en la que intervenga un proceso narrativo. En la configuración de los distintos relatos, hay que tener en cuenta:

- La penetrabilidad: elemento clave de la narración. Es muy importante crear narrativas capaces tanto de difundirse fácilmente como de impactar en el receptor.
- Cada porción de la historia ha de ser enriquecedora, pero no esencial para la experiencia global. Esto es, debe aportar a la narración global sin llegar a constituir un elemento esencial de su desarrollo.
- La creación de un grupo sólido de seguidores es uno de los retos más importantes que afrontan hoy en día los creadores de contenidos. La relación estática entre el creador y su audiencia anterior ha devenido en un diálogo en tiempo real, permitiendo incluso la colaboración entre ambos (a menudo bajo la forma de co-creadores).
- En última instancia, el objetivo no es crear sólo una historia, sino también un mundo alrededor de ella.

Algo habrán hecho..., más allá de experimentar nuevas formas híbridas en su discurso, como se ha podido ver en el apartado anterior, trabaja bajo una perspectiva transmedia, pues va extendiendo e implantando el relato televisivo inicial a través de distintos medios. Veamos:

- **Televisión convencional:** la serie de televisión emitida a través de los canales generalistas Telefe y Canal 13, explotando técnicas de narración híbridas por los motivos explicados anteriormente.
- **DVD:** colección de 13 DVD, producidos por Pigna, completados con la colección *Historia Argentina-Proyecto Ver la Historia*, donde se desarrollan en profundidad núcleos temáticos y se añade información complementaria como reportajes exclusivos y entrevistas.

- **DVD/libro:** *Historias de nuestra historia*; escrita y dirigida por Pigna, con distintos episodios desarrollados a lo largo de la serie. Todo ello acompañado por un libro con información, preguntas y ejercicios para comprender mejor uno de los procesos más trascendentes de la historia mundial.
- **CD's musicales:** de producciones independientes, también distribuidas en la web del historiador, donde se recogen "sonidos del pasado".
- **Industria editorial:** desde libros y trabajos previos (individuales y colectivos), que sirven de documentación previa para muchos de los aspectos desarrollados en la serie: *1810*, publicado por Planeta, a la colección que lleva por título: *Los Mitos de la Historia Argentina (1, 2, 3 y 4)*, en los que se basa la serie, de la misma editorial, u otros libros del mismo autor como: *Evita; Lo pasado, pensado; San Martín, el Político I; Historia. El mundo contemporáneo; Historia. La Argentina contemporánea*. Asimismo, en la sede web se remite a bibliografía complementaria basada en estudios preliminares de Pigna, como la serie de monografías de la Biblioteca Emecé Bicentenario, que agrupa diversas obras. También existe una colección de cómics, más explícitamente dirigida al público juvenil: *Colección la historieta argentina*, creada, por el mismo autor.
- **Radio:** *Historias de nuestra historia*, programa radiofónico de Radio Nacional, del que Pigna es el conductor.
- **Venta del formato a otros países:** en 2010 comienza a emitirse en Chile una adaptación del formato anterior, que se denomina: *Algo habrán hecho (por la historia de Chile)*, coproducido por Televisión Nacional de Chile y Eyeworks Cuatro Cabezas. En este caso, está conducido por el actor Francisco Melo y el historiador Manuel Vicuña, alter ego de los presentadores argentinos.
- **Internet:** vídeos difundidos a través de Youtube, de la página Web de Telefónica y de *El Historiador*. Esta última es sede de diversos materiales, como los que se detallan a continuación:

1. Síntesis histórica: resúmenes y sinopsis sobre términos como “colonización”, con un interés pedagógico.
2. Cronología multimedia: con una estética muy similar a los sumarios que aparecen en la serie, donde se indica un período de tiempo y de forma muy concisa el hecho principal acaecido.
3. Presidentes y ministros más relevantes y una breve sinopsis.
4. Datos y estadísticas.
5. Biografías históricas.
6. Documentos históricos complementarios.
7. Frases y anécdotas.
8. Historia en el aula.
9. Historia para escuchar (discursos, etc).
10. Historia para ver (materiales digitalizados a través de su página web).
11. Cronología multimedia (1776-2009).
12. Infografías temáticas.
13. Galerías de imágenes.
14. Publicidad y humor histórico: que contempla nuevas perspectivas para abordar la historia a lo largo del siglo XX.
15. Gaceta histórica (prensa *on-line*): servicio gratuito mensual donde el equipo responsable de *El Historiador* pretende conseguir que la historia argentina sea un bien de todos, y estimular la reflexión y el amor por el pasado, y contribuir así a fortalecer los cimientos del futuro.
16. Cursos y charlas ofrecidas por el equipo de *El Historiador*.
17. Datos de emisiones en radio y televisión.
18. Libros publicados, etc.

Por lo que se ha podido ver a través del ejemplo anterior, lo interesante de la narrativa transmedia es que una pantalla conduce a las otras. El relato no se agota en su exposición a través de un medio, sino que promueve su despliegue a través de otros, en función de un mayor o menor grado de interés por parte de la audiencia.

4. Conclusiones

Este trabajo ha pretendido resaltar diversas ideas:

1. La utilidad de un documento concreto —la serie *Algo habrán hecho...*— como instrumento susceptible de aprovechamiento didáctico, cara a ejemplificar el tema de la hibridación en el marco de la programación de Narrativa Audiovisual. Para ello se ha asumido un enfoque de corte interdisciplinar, pivotado en torno a la complejidad de la televisión contemporánea y otras extensiones mediáticas.
2. Problematizar diversos planos implicados en la hibridación. Por una parte, esta cuestión ha de ser relacionada con los estudios culturales. Por otro lado, las reflexiones sobre la hibridación son un aspecto relevante a la hora de afrontar el estudio de los contenidos históricos televisivos. Desde ambos puntos de vista, la hibridación discursiva ha de asociarse con la proliferación de enfoques que abordan los fenómenos de la multiculturalidad y los solapamientos entre formas de representación de la realidad.
3. *Algo habrán hecho...* ilustra una dimensión de hibridación (de “encabalgamiento”) más: la emplazada entre su naturaleza dual como relato de historia y relato de memoria. Este asunto puede suscitar ante el alumno un nivel de interpretación en relación con el debate sobre ambas categorías. Desde un punto de vista general, la serie asume diversos estándares tradicionales presentes en la exposición histórica televisiva. Sin embargo, su presentismo, o su implicación en un discurso abiertamente identitario, permite su conceptualización como producto de memoria mediática.
4. La serie suscita también el problema de una definición precisa, en virtud de su carácter transgenérico. Tal y como se ha pretendido justificar, establece ante el alumno el reto y la dificultad para concretar diversas dimensiones interrelacionadas que derivan de tradiciones y prácticas audiovisuales distintas: la ficcional, la informativa y la del entretenimiento espectacularizante. Al mismo

tiempo, permite concretar especificidades propias de la posttelevisión y la hipertelevisión, relacionando la serie con otras estrategias equiparables presentes en la televisión contemporánea.

5. Finalmente, *Algo habrán hecho...* se relaciona con un entorno transmediático extraordinariamente vasto. Ello conlleva dirigir el análisis hacia las nuevas vinculaciones trazadas entre televisión y las viejas y las renovadas industrias culturales, entre unas y otras pantallas.
6. Estas vinculaciones pueden trazarse en términos de complementariedad de contenidos, pero también suscita problemas. Scolari (2008) destaca al respecto la necesidad de desarrollar nuevas clasificaciones y enfoques, que permitan clasificar y jerarquizar las narrativas transmediáticas que van surgiendo.

Bibliografía

- Baer, A.** (2005). *El testimonio audiovisual. Imagen y memoria del Holocausto*. Madrid: Centro Investigaciones Sociológicas.
- Bell, E. y Gray, A.** (2007). Charisma, Narrative and Knowledge. En H. Wheatley (ed.). *Re-Viewing Television History. Critical Issues in Television Historiography*. London: I. B. Tauris.
- (2010). *Televising History: Mediating the Past in Postwar Europe*. London: Palgrave MacMillan.
- Bolin, G.** (2007). Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification. En T. Storsul y D. Stuedal (eds.). *The Ambivalence of Convergence*. Göteborg: Nordicom.
- Burke, P.** (2006). *Formas de historia cultural*. Madrid: Alianza.
- Camarda, M. T. y otros autores** (2006). Historia, televisión y aprendizaje. Un estudio de caso: *Algo habrán hecho por la historia argentina*. En *Jornadas 2006. Los Terciarios hacen Historia*. Obtenido el 20 de septiembre de 2010 desde <http://www.jornadajvg2006.com.ar/content/4/ponenciacamardaetal.pdf>
- Cassetti, F. y Odín, R.** (1990). *De la paleo a la neotelevisión*. Paris: EHESS.
- De Groot, J.** (2009). *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Oxon-New York: Routledge.
- Eco, U.** (1993). *Lector in fábula*. Barcelona: Lumen.
- Ellis, J.** (1999). Television as Working-Through. En J. Gripsrud (ed.). *Television and Common Knowledge*. New York: Routledge.
- García Jiménez, J.** (1994). *La imagen narrativa*. Madrid: Paraninfo.

- Genette, G.** (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- González Requena, J.** (1988). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid: Cátedra.
- Herkskovits, M. J.** (1938). *Acculturation: A Study of Culture Contact*. New York: J. J. Agustin.
- Jenkins, H.** (2003). Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*. Retrieved December 10, 2008. Obtenido el 24 de septiembre desde <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>
- (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Juliá, S.** (2006). Presentación. En S. Juliá (dir.). *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Alianza.
- Long, J. A.** (2000). *Transmedia storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Jenson Company*. B.A. English and Philosophy Kenyon College.
- Manzano, E.** (2010). La memoria, el olvido y la historia. En J. S. Pérez Garzón y E. Manzano (eds.). *Memoria histórica*. Madrid: CSIC.
- Ndalianis, A.** (2004). *Neo-baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: MIT.
- Pérez Garzón, J. S.** (2010). Entre la historia y las memorias: poderes y usos sociales en juego. En J. S. Pérez Garzón y E. Manzano (eds.). *Memoria histórica*. Madrid: CSIC.
- Piscitelli, A.** (1999). *Post-televisión. Ecología de los medios en la era de Internet*. Buenos Aires: Paidós.
- Ramonet, I.** (ed.) (2002). *La post-televisión: Multimedia, Internet y globalización económica*. Barcelona: Icaria.
- Rajas, M. y Sotelo, J.** (2009). La construcción narrativa de los mundos persistentes. *Revista Icono 14*, (12). Recuperado: 23 de agosto de 2010, de <http://www.icono14.net/monografico/contruccion-narrativa-de-mundos-persistentes>
- Robin, R.** (2003). *La mémoire saturée*. Paris: Éditions Stock.
- Rodríguez Pastoriza, F.** (1997). *Perversiones televisivas. Una aproximación a los nuevos géneros audiovisuales*. Madrid: IORTV.
- Sabato, H. y Lobato, M. Z.** (2005). Falsos mitos y viejos héroes. *Clarín.com*. Obtenido el 20 de abril de 2010 desde <http://edant.clarin.com/suplementos/cultura/2005/12/31/u-01116107.htm>

- Scolari, C.** (2008). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de la Comunicación. Revista de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social*, (77).
- (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Madrid: Gedisa.
- (2010). Narrativas transmediáticas: novedades frente al cross media. Obtenido el 24 de septiembre de 2010 desde <http://hipermediaciones.com/2010/02/04/narrativas-transmediaticas-novedades-del-frente-cross-media/>
- Seiter, E.** (2000). Television and the Internet. En J. Thornton (ed.). *Electronic Media and Technoculture*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Todorov, S.** (2000). *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós.
- Veyrat-Masson, I.** (2008). *Télévision et histoire, la confusion des genres: Docudrames, docufictions et fictions du réel*. París & Louvain-la-Neuve: De Boeck.
- Wind, E.** (1997). *Los misterios paganos del Renacimiento*. (Edición original 1958). Madrid: Alianza.
- Wolf, M.** (1984). Géneros y televisión. *Análisi*, (9), pp. 189-198.

Otras páginas web consultadas:

Telefónica: <http://www.telefonica.net/web2/argentinatv/algoabranhecho.html>

El Historiador: <http://www.elhistoriador.com.ar>.

Enunciación fílmica: algunas notas sobre el punto de vista de los narradores

Francisco Javier Gómez Tarín

1. Instancias enunciativas

A partir de las aportaciones de la Narratología, la teoría fílmica ha desarrollado sus propios mecanismos de aplicación, que son muy rentables desde el punto de vista conceptual pero también de cara a su aplicación práctica, sobre todo en el análisis de los materiales audiovisuales. No obstante, existen algunos problemas de base que se intentarán afrontar a continuación, como la relación entre los términos historia, relato y discurso, o, por otro lado, la aparición del término ocularización, que obliga a fijar con mayor cuidado el de focalización. Es asimismo indispensable reformular las tipologías de narradores, directamente relacionadas con la enunciación fílmica.

Una primera división se impone: la que separa el contexto del texto. Es decir, la que establece el marco divisorio entre los elementos externos al significante y los que lo constituyen. Sería ingenuo pretender que un texto pueda estudiarse en su inmanencia explícita sin contar con otros elementos que lo condicionan; sin embargo, no nos parece menos cuestionable la idea de que lo contextual es prioritario.

El origen de cualquier texto —y el audiovisual no es una excepción— está en un sujeto de la enunciación que siempre incorpora sus huellas en el significante; ahora bien, este sujeto es el aparato organizador de la producción de sentido y opera a distintos niveles (Bettetini, 1984, pp. 145-146):

1. Selecciona los sistemas de significación y los códigos.
2. Genera y constituye un determinado “lenguaje”.
3. Orienta la perspectiva “intertextual” de su propio discurso.
4. Produce una estrategia comunicativa a partir de la inferencia sobre la respuesta espectral que se plasma en la inserción de índices en el significante (de su intervención proyectiva).

La integración de todos estos elementos, combinados entre sí, configura el estatuto del ente enunciador en tanto que aparato-sujeto y su toma de posición respecto a la organización interna y estructural del enunciado.

Por debajo del autor empírico —en cuyo seno incluiríamos al autor real— aparece el texto cinematográfico propiamente dicho (enunciado) como resultado de un discurso (enunciado + enunciación).

Coincidiendo con Booth, diremos que en todo texto cinematográfico existe un autor implícito, como segundo “yo” del autor, que puede o no manifestarse diegéticamente a través de un narrador y éste, a su vez, puede o no desdoblarse en múltiples “presencias”. La categorización que nos parece más adecuada es la formulada por Genette, teniendo en cuenta las aportaciones sobre la modalización narrativa que, a nuestro criterio, más que un mecanismo taxonómico, supone la relación de una serie de adjetivaciones propias del sujeto enunciador. A todo ello adjuntaremos la teorización llevada a cabo por Gaudreault, de tal forma que podamos alcanzar una visión global de los sujetos de la enunciación y manejar una terminología ajustada a las necesidades de un estudio del discurso puramente cinematográfico en que la primera y esencial distinción es su voluntad de manifestarse u ocultarse por medio del mecanismo enunciativo.

2. Conceptos básicos: historia, relato, discurso

Hay una relación que no podemos dar de lado: la que tiene lugar entre historia / relato / discurso. Resulta básico plantear que *“el término ‘historia’, en la mayor parte de las lenguas europeas, presenta una curiosa ambigüedad, pues significa, al mismo tiempo, ‘lo que ha sucedido realmente’ y el relato de esos acontecimientos”* (Ricoeur, 1999, p. 133). De ahí que el borrado enunciativo haya resultado siempre vital para los intereses que hay detrás del M.R.I. (nada inocentes), plasmados con mayor evidencia en el cine clásico, y haya tenido que poner en marcha mecanismos de montaje capaces de sustituir la implícita violencia enunciativa de cada cambio de plano (fragmentación) por una continuidad asumida como tal por el espectador (a través de los raccords) que, en esencia, no es sino un efecto de continuo que genera el espacio habitable y la verosimilitud de la representación.

Con este bagaje de clarificaciones, que en muchos casos se trata de una delimitación de nuestro punto de vista, estamos en condiciones de proponer el uso sistemático de los tres conceptos —historia / relato / discurso—. Si bien la historia y el relato son fácilmente identificables, veamos cómo las siguientes relaciones nos producen rasgos asimétricos:

- Historia = qué se narra = significado # diégesis
- Relato = cómo se narra = significante ~ enunciado

Como se puede apreciar, la historia apunta hacia la construcción de un mundo posible de carácter ilimitado; en ella se contienen todos los acontecimientos y todos los estratos espacio-temporales que afectan a la narración, pero no puede equipararse con la diégesis porque ésta es solamente la parte que el relato selecciona de la historia, es la historia de lo representado, *“es todo lo que, en su inteligibilidad, pertenece a la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción del filme”* (Gardies, 1993a, p. 43, citando *L’Univers filmique*, obra escrita en 1953 por Étienne Souriau). La dicotomía entre mimesis y diégesis, que en-

frenta los planteamientos de Platón y Aristóteles, y que hemos heredado en nuestra cultura, se salda con el triunfo de la propuesta aristotélica por la que la diégesis queda *“subordinada a la acción de representar de forma creadora las acciones humanas, subordinando la distinción platónica entre exposición por el narrador e imitación-personificación por personajes que hacen la acción, sin olvidar las formas mixtas que dejan lugar para las nuevas artes, el cine entre otras”* (Ricoeur, 1988, p. X).

El relato, por su parte, se corresponde con el significante pero no exactamente con el enunciado, aunque éste sea su vehículo indiscutible. Consideramos esta matización importante en la medida en que el término discurso permanece estrechamente ligado al de relato (para muchos autores son una misma cosa) y para nosotros implica, también, la imbricación entre enunciado y enunciación, que consideramos inseparables. El relato, desde esta perspectiva, no es susceptible de actualización, corresponde plenamente al emisor del discurso y provoca, eso sí, el trabajo hermenéutico del receptor.

Para poder centrar mejor el concepto, al hablar de discurso debemos pensar en los dos polos de la comunicación (emisor - receptor) y en la implicación de ambos en el proceso. Hay un “yo” emisor (ente enunciadador) que actúa sobre los significantes para construir su discurso, pero hay un “tú” receptor que en el curso de la fruición rehace el texto y produce una actualización para la que, conservando su función de narratorio, se adueña del artefacto y comparte el espacio de la primera persona originaria. En consecuencia, debemos hablar de dos momentos del discurso: el origen y el texto. Esta amplitud de territorio que adjudicamos al discurso justifica el nivel jerárquico sobre sus componentes y la omnipresencia en todas las fases de la construcción de significantes; por eso podemos decir que es el resultado del enunciado más la enunciación, con un criterio similar al que estableceríamos para indicar que es el significante más el significado o la denotación más la connotación.

El discurso se expande a lo largo de todo el proceso comunicativo y es incluso previo al rodaje, puesto que existe desde el momento en que un proyecto fílmico es concebido. Por supuesto, en origen, incide sobre los materiales y efectúa las elecciones en el momento de la concepción del

filme que implican una serie de decisiones sobre el eje paradigmático y el sintagmático. Esta actuación sobre los ejes paradigmático y sintagmático configura el relato y carga al artefacto fílmico con una dirección de sentido más o menos abierta que, en el caso en que pretenda ser unívoca utiliza la transparencia enunciativa y se ajusta a los cánones del M.R.I., pero que no necesariamente está limitada por tales condicionamientos: la estructura del discurso puede ser tan abierta como el ente enunciator prescriba. Pero es sobre la incidencia en los significantes que adquiere una mayor importancia porque lo que hace relevante una obra es, justamente, su puesta en forma. Es esa forma la que, situándose más allá de toda distinción entre expresión y contenido, convierte el mismo cuerpo textual, en lugar privilegiado de toda intervención significativa.

Claro está que el discurso hegemónico opta por la vía de la naturalización y del enmascaramiento de sus mecanismos de producción significativa, pero esta no es una cuestión exclusiva del medio cinematográfico en la medida en que todo tipo de discursos (histórico, científico, religioso, etc.) se constituyen en textos que tienden a evacuar de su interior toda huella figural (Lyotard, 1979, p. 30). De ahí que Hayden White (1992, p. 19) hable de discurso narrativizante para designar la ausencia aparente de narrador en los relatos que parecen hablar por sí mismos y se autodefinen como “objetivos”, frente a la lógica subjetividad de un discurso que manifiesta la emisión desde un “yo” que lo mantiene.

La redefinición de la mirada espectral sólo puede sustentarse en la existencia de discursos abiertos que posibiliten una visión crítica y, en esencia, construyan un nuevo espectador no sometido a los modelos imperantes.

El discurso en origen y el discurso del texto no son una cadena sintagmática en relación causa—efecto, como las narraciones, sino que forman los dos ejes de una misma entidad que posee la capacidad de ser actualizada por la instancia receptora mediante la emisión de un juicio interpretativo y axiológico. El ejercicio de esta capacidad transforma el discurso en una formulación abierta.

3. El complejo mundo de narradores y punto de vista

El punto de vista y la enunciación son los dos procedimientos esenciales en la construcción de sentido. La confusión inmediata a despejar es la que se da entre el “saber” y la “visión”, de ahí la dificultad del término focalización, entendido como saber. La procedencia de la teoría literaria, al tiempo que ayuda sensiblemente al conocimiento de los parámetros enunciativos, genera cierta incoherencia en tanto en cuanto no hace distinción entre lo que el narrador sabe y lo que ve la cámara (en el hecho fílmico, no necesariamente el narrador y la cámara deben coincidir).

Las marcas de la enunciación, las improntas del meganarrador o autor implícito, que son una parte esencial del mecanismo discursivo tal como lo concebimos, se sitúan en el plano formal perceptible de primer nivel (movimientos de cámara, angulaciones) y, sobre todo, en las relaciones entre imagen-sonido, saber-visión, presencia-ausencia. Por ello, aun aceptando las categorizaciones que Genette fija para el “saber”, la focalización no tiene por qué coincidir con aquello que la cámara muestra.

En líneas generales, la aceptación del modelo de Genette es muy amplia y lo que realmente importa son las matizaciones. Desde una perspectiva metodológica, de cara a la mayor coherencia de nuestra exposición, profundizaremos en la compleja trama de focalización-ocularización-audicularización, pero nos interesa aquí y ahora sobre todo desvelar las relaciones entre enunciativo y enunciatario desde el punto de vista de los múltiples narradores que son susceptibles de intervenir en el relato fílmico. Ahora bien, la inclusión en el seno del relato de un narrador, actualización del autor implícito, no puede entenderse sin una figura similar al otro lado del espacio comunicativo, incluso si *“en el cine, el espacio de la enunciación es siempre radicalmente heterogéneo en relación con el del espectador”* (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1993, p. 181).

El sujeto de la enunciación que se camufla es un sujeto transcendental en la medida en que hay un espectador para adjudicarle tal categoría; no es sino la transmisión del ojo de Dios desde el artefacto fílmico (el haz de luz proyectado) al ojo físico y real del espectador, que lo ha

hecho suyo. Se trata del proceso de identificación primario, del que hablaba Metz, con el propio aparato: lo que ve el espectador, lo ve por delegación (y admítasenos la licencia de referirnos siempre a la imagen y a la visión cuando en realidad debiéramos hablar de un procedimiento audiovisual que integra múltiples recursos no todos de procedencia icónica), es consciente de la ficción al tiempo que puede apropiarse de ella. Es decir, a ese meganarrador (autor implícito) omnisciente no sólo le corresponde un lector implícito en el artefacto que se actualiza por el espectador en la sala de proyección, sino que, en el transcurso de la representación ante sus ojos (sentidos), ambos se constituyen en un solo ente por la actualización del lector implícito en un lector real que pasa a ser autor al interpretar el desfile de imágenes, sonidos y sensaciones.

Por otro lado, la presencia en el filme de narradores (enunciaciones delegadas, que denominaremos [E]) obliga a la fijación en el texto de receptores (enunciatarios, que denominaremos [R]), el primero de los cuales —su primer nivel— actualiza al espectador en la sala como destinatario, teniendo el resto actantes o entes ficticios en el seno del relato como intercomunicantes.

Francesco Casetti subraya que las posiciones del enunciador y del enunciatario responden a una mirada sin la que la escena no es posible, ambas miradas se construyen mediante la implicación de los puntos de vista de quién mira, quién muestra y desde dónde se muestra (lo que nos obliga a recordar la presencia de un mecanismo mediador que hace posible la visión). La esencia del proceso no se cimenta sobre cada una de sus partes, sino sobre la interrelación que necesariamente se produce entre ellas. Desde tal perspectiva, Casetti ha establecido muy oportunamente una serie de tipologías para el enunciatario, siempre de forma relacional (Casetti, 1983, pp. 89-91):

1. Relación de equilibrio: enunciador y enunciatario se mantienen en un plano de igualdad.
2. Relación de interpelación.
3. Visión subjetiva (cámara subjetiva).
4. Visión objetiva: responde a un enunciador que mira y hace mirar.

ciaciones intradieгéticas y, por lo tanto, emisores a su vez que convierten con su enunciación en receptores a los previos enunciadores. Quiere esto decir que, cuando un ente intradieгético [E] se dirige a otro [R] que, a su vez, se dirige a un tercero [R1], [R] se ha convertido en [E1] en el proceso y [R1] pasa a ser [E2] cuando en su *feedback* revierte sobre [E1] ya [R2], y así sucesivamente [En] [Rn]:

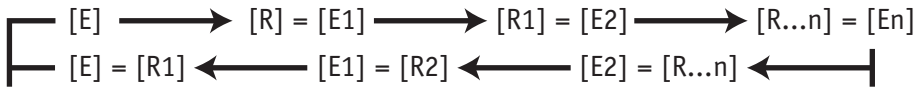


Figura 2. Proceso enunciativo. Fuente: elaboración propia.

Podría objetarse que un narrador de segundo grado, o cualquier personaje a lo largo del desarrollo del filme, está capacitado para mirar a cámara y dirigirse directamente al espectador pero, en tal caso, abandona su calidad de segundo grado para tomar la posición de interpelante (marca de la enunciación), de forma que, aun siendo el mismo emisor, cambia nivel e interlocutor.

El autor real, al igual que en la narrativa escrita, es ajeno al enunciado y sólo es posible su presencia a través de marcas superpuestas al propio estatuto del relato; marcas mediante las que la connotación es posible y que son la esencia del discurso, puesto que lo distinguen (por un plus de sentido) de lo que estrictamente podemos considerar por enunciación.

En ese contexto, acorazado en la superposición que lleva a cabo sobre cualquier entidad que actúe como narrador delegado en el relato, sus marcas son cualitativa y cuantitativamente superiores a las que pueden adjudicarse a la posición del enunciante.

Los diversos narradores se estructuran de acuerdo con dos elementos esenciales: su saber y la adopción de un punto de vista. Parámetros que son relacionales y sólo pueden entenderse a través de la intervención de la cámara como ente productor/receptor de la imagen. Así, cuando hablamos de saber, ponemos en línea al narrador (ente enunciador) con el personaje, tal como ocurre con el relato literario. Esta configuración se puede materializar gráficamente (Gardies, 1993b, p. 205):

En > Sp < P
En > Sp = P
En > Sp > P
En = Sp < P (imposible)
En = Sp = P
En = Sp > P

Donde En = enunciador, Sp = espectador y P = personaje.

Se trata de poner en relación los distintos “saberes” y, lógicamente, el enunciador siempre está en el mismo o superior nivel que el espectador y no puede producirse un privilegio para el personaje por encima de él. Este diagrama se relaciona directamente con las adscripciones del punto de vista, para el que podemos pensar inicialmente en dos bloques cuando nos referimos a un relato fílmico: uno general, de carácter omnisciente y que atiende al conjunto diegético, y otro particular, limitado, con o sin narrador. Es por ello que Casetti y Di Chio (1991, p. 246) resitúan los puntos de vista de acuerdo con las funciones que cumplen los entes discursivos en un film:

- **Relaciones Narrador — Narratario** (amplitud del punto de vista):
 - Narrador > Narratario
 - Narrador = Narratario
 - Narrador < Narratario
- **Relaciones Autor implícito — Narrador/Narratario** (amplitud del punto de vista):
 - Autor implícito > Narrador/Narratario
 - Autor implícito = Narrador/Narratario
 - Autor implícito < Narrador/Narratario
- **Conformidad del punto de vista:**
 - Narrador/Narratario = Autor / Espectador implícito
 - Narrador/Narratario # Autor / Espectador implícito

Para nosotros la instancia del saber cobra el nombre de focalización mientras que la del ver recibe el de ocularización. Ya que somos conscientes del problema que supone una articulación de narradores tan compleja, creemos que es bueno concretarla en un esquema jerárquico mucho más sencillo:

Meganarrador o autor implícito (siempre presente):

- **Oculto:** transparencia enunciativa.
- **Manifiesto:**
 - Mediante **marcas** en los procesos significantes (diversos recursos expresivos: movimientos de cámara, angulaciones, etc.) el meganarrador quiebra la transparencia enunciativa.
 - Como **voz o instancia narradora:**
 - **Rótulos**
 - **Voces** (enunciación delegada)
 - **Voz over** (narrador no personaje)
 - **Voz off** (narrador personaje = autodiegético, se manifiesta como autor y quiebra la transparencia: en este caso es metadiegético)
 - **Narradores:**
 - **De primer nivel** (relato marco):
 - **Homodiegéticos**, si son personajes en la historia que cuentan.
 - **Heterodiegéticos**, si no son personajes en la historia que cuentan.
 - **De segundo a n nivel** (intradiegéticos):
 - **Homodiegéticos**, si son personajes en la historia que cuentan.
 - **Heterodiegéticos**, si no son personajes en la historia que cuentan.

Todo esto es gradual (salvaguarda que hay que hacer explícitamente). Se pueden dar relatos omniscientes con focalizaciones prioritariamente internas que dependerán del espacio cognitivo del espectador, o también

narraciones en segundo grado que sean visualizadas a través de una focalización omnisciente. Los niveles no son permanentes ni herméticos, varían a lo largo del relato, de ahí que la ocularización interna sea habitualmente un recurso narrativo de punto de vista más que una expresión continuada del narrador (las experiencias en este sentido han sido siempre muy frustrantes).

4. Focalización, ocularización, auricularización

Para Jost (1983, p. 195) es imprescindible fijar los límites que separan las acciones de narrar (*raconter*) y mirar (*voir*), puesto que no hay coincidencia entre la mirada del personaje (narrador o no) y la de la cámara (lo que no excluye su semejanza en ocasiones); el saber de quien narra se puede relacionar directamente con el del resto de personajes, pero su localización en la acción es un fenómeno independiente que responde a los mecanismos de fragmentación.

En el caso del campo-contracampo, uno de los procedimientos formales más habituales del relato cinematográfico clásico, la coincidencia entre la mirada de la cámara y la del personaje no tiene nada que ver con la expresión de un saber y, por ello, estamos ante una ocularización externa y no ante una supuesta cámara subjetiva. La distancia entre narración fílmica y literaria se sitúa precisamente en esta disonancia entre los parámetros relativos al saber, la presencia, el relato, la visión, la audición... Una cámara subjetiva (de la mirada de un personaje) sólo es posible si una marca explícita subraya su condición y, con el mismo criterio, cualquier marca no asimilable a un personaje en el seno de la acción, remite a la instancia enunciativa (el mecanismo que filma, que es, al mismo tiempo, la mirada sobre la escena).

El autor propone el término ocularización (visión) frente al de focalización (saber), que respeta según los parámetros de Genette pero que matiza en cada una de las categorías:

1. **Focalización externa**, que se da cuando el hecho de ignorar los pensamientos del personaje entraña una falta de conocimiento sobre él o sobre las acciones que ejecuta; la disparidad perceptiva entre espectador y personaje manifestada en la imagen, sonido o puesta en escena, implica una desproporción cognitiva en cuanto a la historia o las funciones narrativas en contra del espectador (Jost, 1987, p. 67). Si la exterioridad no lleva consigo una desproporción, lo que hay es un relato no focalizado.
2. **Focalización interna**, indica que nuestro conocimiento de lo percibido es equivalente a lo que de ello tiene el personaje; tal conocimiento se refiere a todo lo que el personaje puede saber: pensamientos, deseos, recuerdos. Para Simon (1983, p. 160) este tipo de saber sólo puede darse cuando hay una ausencia absoluta de ambigüedad en la aplicación sobre un personaje, determinada por una mediación explícita (sucesión de planos, respeto de los ejes en el raccord).
3. **Focalización espectadora**, cuando la disparidad perceptiva de espectador y personaje, manifestada por la imagen (incluidos los mecanismos de enunciación) implica una disparidad cognitiva en favor del espectador (igual que la primera, pero a la inversa), o bien cuando a través del montaje el espectador accede a saberes narrativos que son ignorados por el personaje (Jost, 1987, p. 71).

Pero el cine trabaja a dos registros, puede mostrar lo que ve el personaje y decir aquello que piensa; si no se quiere restringir el análisis del filme al estudio de la imagen se ha de tener en cuenta este proceso. Jost conserva, pues, el término focalización para designar lo que sabe un personaje, a pesar de las connotaciones visuales y de foco, y, para interpretar la relación entre lo que la cámara muestra y aquello que se supone ve el personaje, habla de ocularización.

Establece una clasificación que tiene como referencia la utilizada para focalización en cuanto a la terminología y la ventaja de evocar el ojo que mira el campo tomado por la cámara, de tal forma que pueden distinguirse tres tipos de ocularización:

1. **Cero**, aquella en la que la cámara se contenta con seguir un personaje mediante un *travelling* o panorámica que expone un movimiento; no se le confiere a la cámara ningún papel diegético y no se remite a ningún personaje que esté mirando, tampoco toma el lugar de ningún ojo interno a la diégesis.
2. **Interna**, si el espectador se puede identificar con la mirada de un personaje. Puede ser, a su vez:
 - **Primaria**, es el caso en el que se marca en el significante la materialidad de un cuerpo o la presencia de un ojo que permite identificar un personaje ausente de la imagen sin la presencia del contexto (Jost, 1987, pp. 23-24); con un solo plano sabemos que alguien mira, sin el concurso verbal, pero necesita alguna marca clara que permita identificarlo.
 - **Secundaria**, aquella en que la subjetividad de una imagen es construida por el montaje, *raccords*, o verbalmente; es el caso del campo-contracampo (cuando los cambios de plano responden a las posiciones teóricas de la visión de los personajes), que se da por contextualización. Subjetividad, en este caso, se refiere a la mirada de un personaje (Jost, 1987, pp. 23-24).
3. **Modalizada o espectadora**, para acentuar el hecho de que el espectador no comparte el punto de vista con ningún personaje, obtiene una información a la que éste no tiene acceso y en la misma medida se define a sí misma como marca de la enunciación (Jost, 1987, p. 28).

El cruce de focalizaciones y ocularizaciones diversas permite que la focalización espectadora pueda coincidir con cualquier ocularización o que la interna se pueda dar con una ocularización externa o espectadora; en general, durante el conjunto del relato, el espectador tiene acceso a una serie de acontecimientos que no comparten los personajes.

La elección de los mecanismos narrativos implica la puesta en marcha de un punto de vista sobre la historia que genera la estructura del relato y, en consecuencia, imprime posibles direcciones de sentido (más o menos cerradas según el nivel de ocultamiento enunciativo, en razón

inversamente proporcional) y obliga a la adopción de determinadas focalizaciones y ocularizaciones, en consonancia con las opciones seleccionadas (fruto de la coherencia textual). La relación que se establece entre focalización y ocularización es dialéctica.

Cuanto se ha comentado sobre la ocularización es asimismo válido respecto a la auricularización, que puede o no ser coincidente con los puntos de vista de la primera y que también actúa dialécticamente (tanto sobre la focalización como sobre la ocularización).

En todo este complejo engarce de visión y saber, de narradores, personajes y espectadores, la cámara, en tanto que depositaria de la mirada, cumple una función de primer orden que no sólo es de mediación sino también de adjudicación. La articulación de un plano de punto de vista siempre está en consonancia con la mirada de un personaje (Company, 1987, pp. 95) por lo que resulta muy conflictiva la equiparación plena o cámara subjetiva, lo cual lleva a Aumont (1997, pp. 53-54) a hablar de “plano mirada” en lugar de “plano subjetivo”. Lo cierto es que la imagen cinematográfica 1) o la estimamos como procedente de un mirada concreta y, en tal caso, la adscribimos a un personaje de la diégesis; o 2) la relacionamos con la posición de la cámara y debemos adjudicarle el punto de vista de un ente enunciador que se sitúa por encima del relato (meganarrador); o 3) intentamos ocultar su presencia como instrumento a través de un mecanismo de transparencia enunciativa (Gaudreault y Jost, 1995, p. 141); las tres posturas son solamente dos: o el plano se ancla en la mirada de una instancia interna a la diégesis (ocularización interna) o no (ocularización cero).

La enunciación —y cuanto de ella deriva— es clave de la capacidad discursiva. De hecho, la construcción del punto de vista como algo directamente relacionado con los mecanismos enunciativos nos permite asegurar que a través de él se potencian tres dimensiones del discurso: la perceptiva, la cognitivo-emotiva y la ideológica (Canet y Prósper, 2009, p. 158).

5. Una síntesis que pretende ser clarificadora

Lo primero que se debe señalar es la diferenciación entre el ente enunciador y el uso que éste hace de elementos delegados, interpuestos y puntos de vista (en tanto ocularizaciones y auricularizaciones), puesto que no necesariamente los unos implican a los otros. Antes ya se había establecido un cuadro gráfico relativo a los narradores. Se veía en él cómo el ente enunciador, denominado autor implícito o meganarrador, siempre está presente en todo relato audiovisual, puesto que es la figura teórica que lo edifica.

Lo importante es poder determinar: de un lado, las figuras de narrador en que este ente se apoya; de otro, la visualización que lleva a cabo. Para ello, no solamente habrá que fijarse en los narradores sino en la transmisión de los saberes (focalización) y puntos de vista-escucha (ocularización y auricularización).

Si la focalización es el saber que se transmite a través de un personaje que protagoniza la narración, podemos reducir a dos los términos clasificatorios: omnisciente (correspondiente tanto al relato con focalización externa como al de espectadora) e interna.

Ciertamente, cuando Jost establece las diferenciaciones para matizar el carácter de disparidad cognitiva entre espectador y personaje, considera habilitables una focalización externa y otra espectadora, pero el relato planteado de forma omnisciente ya abarca estas dos posibilidades y toda la gama de opciones que las recorren.

No obstante, cabe una nueva matización en este territorio del narrador omnisciente, ya que el ejercicio de tal omnisciencia puede ser pleno (acceso a todos los puntos de vista y a todas las situaciones, incluso la intimidad de los personajes) o limitado (cuando los personajes son abordados desde una posición testimonial, muy similar a lo que sería una focalización externa en la terminología de Jost).

Del mismo modo, por lo que respecta a la ocularización (y, subsidiariamente, a la auricularización), cabría distinguir entre cero u omnisciente, e interna (primaria y secundaria, por supuesto), ya que la espec-

tadora se corresponde con una propuesta asimilable a la omnisciente, privilegio o no la dimensión del espectador, que es precisamente lo que hace que se multipliquen las tipologías. Incluso, la ocularización y auricularización internas no necesitarían subdividirse en primaria y secundaria puesto que la secundaria también implica una marca, aunque ésta sea de carácter deducible.

A nuestro criterio, la nueva clasificación debería optar por suprimir estos términos y hablar de marcas, lo que resultaría mucho más concreto; así, las excepciones se barajarían desde la perspectiva de la gradualidad que debe presidir cualquier opción taxonómica y, en el caso de la interna, podríamos hablar de marcas explícitas y marcas implícitas.

Visto así, habrá un ente enunciador que podrá o no manifestarse y, en consecuencia:

Meganarrador (siempre presente y en la cima de la jerarquía, ya que controla todo):

- **Oculto:** transparencia enunciativa. Presumiblemente, focalización y ocularización omniscientes.
- **Manifiesto:**
 - Mediante **procesos significantes:** sigue siendo el meganarrador, que quiebra la transparencia con su evidenciación.
 - Como **instancia narradora:**
 - **Rótulos:** sigue siendo el meganarrador, que quiebra la transparencia. Presumiblemente, focalización y ocularización omniscientes.
 - **Voces** (enunciación delegada):
 - **Over** (narrador no personaje): presumiblemente, focalización y ocularización omniscientes.
 - **Off** (narrador personaje): se manifiesta como autor. Sigue siendo el meganarrador, que quiebra la transparencia. Presumiblemente, focalización interna (relato autodiegético) y ocularización omnisciente.

- **Narradores:**

- **De primer nivel:** presumiblemente, narratario = espectador, focalización interna, ocularización omnisciente o interna.
 - **Homodiegéticos**, si son personajes en la historia que cuentan.
 - **Heterodiegéticos**, si no son personajes en la historia que cuentan.
- **De segundo a n nivel:** presumiblemente, narratario = personaje, focalización interna, ocularización interna u omnisciente.
 - **Homodiegéticos**, si son personajes en la historia que cuentan.
 - **Heterodiegéticos**, si no son personajes en la historia que cuentan.

• **Focalización:**

- **Interna.**
- **Omnisciente.**
 - Plena.
 - Limitada.

• **Ocularización y auricularización:**

- **Interna.**
 - Con marca explícita.
 - Con marca implícita.
- **Omnisciente.**

En una película nos podemos encontrar con diferentes niveles diegéticos, de ahí que hayamos dejado de lado los niveles hetero / homodiscursivo y extra / intradiegético porque consideramos que contribuyen a complicar excesivamente las reflexiones sobre los recursos discursivos.

A nivel del significante, hablaremos de diversos universos diegéticos en los casos en que se produzcan relatos imbricados en el seno del relato

marco o cuando en un film haya diferentes bloques narrativos. La diégesis es aplicable tanto al conjunto del film como a cada uno de los narradores, puesto que los relatos pueden o no estar relacionados con una situación espacio-temporal inscrita en el marco global.

Desde esta perspectiva, el meganarrador se situaría siempre en el estrato extradiegético global del relato e intervendría en el nivel intradiegético a través de enunciaciones delegadas y marcas en el significante, pero podría también personificarse a nivel autodiegético o como narrador de primer nivel (en este caso, enunciación delegada así mismo) siempre y cuando su relato vehiculara una diégesis a la que fuera ajeno en la perspectiva espacio-temporal (por ejemplo, la invitación a presenciar *Psicosis* de Alfred Hitchcock ante el telón, el director de orquesta en *Moulin Rouge*, el "barco" en *Titanic*; o un narrador de primer nivel que cuenta "todo" el relato al espectador cuando no se sitúa en la temporalidad de este relato, sea como voz *over* (el caso de *Bienvenido Mr. Marshall*) o como personaje (el caso de *La Ronda* —autor personificado—, *El crepúsculo de los dioses* —narrador que cuenta la historia desde un espacio-tiempo imposible, la muerte—, y tantos films en que el narrador de primer nivel (que cuenta "todo") se sitúa en el presente para contar algo del pasado, con lo que podría, a su vez, ser también homodiegético, aunque esto es fuertemente discutible, ya que no puede asegurarse que es la misma persona (el paso del tiempo reformula su identidad en la historia).

Siguiendo con este planteamiento, en la medida en que se produjeran relatos dentro del relato y estos no estuvieran vinculados entre sí y/o con el relato marco, para cada nuevo narrador habría un nuevo nivel diegético para el que se convertiría el de origen en extradiegético, salvo que su contenido supusiera una expansión por compleción (cubriendo una elipsis) o adición (incorporando nuevos elementos).

6. La enunciación fílmica y sus marcas

Hemos abordado dos de los aspectos más evidentes de la enunciación, enunciador y enunciante, y reflexionaremos ahora en torno a las marcas

explícitas (internas o externas) y a las implícitas (ausencias). Es precisamente en este apartado donde cabe situar la más significativa fuerza discursiva del texto cinematográfico puesto que a la elección de un punto de vista determinado se suma la fijación de éste sobre el significante, el cómo, que nunca es casual, y la utilización de las relaciones en espacios temporales.

La inserción de marcas enunciativas tiene lugar a lo largo de los distintos procesos de construcción del artefacto filmico, cada uno de cuyos mecanismos la hace posible, actuando esencialmente sobre los códigos:

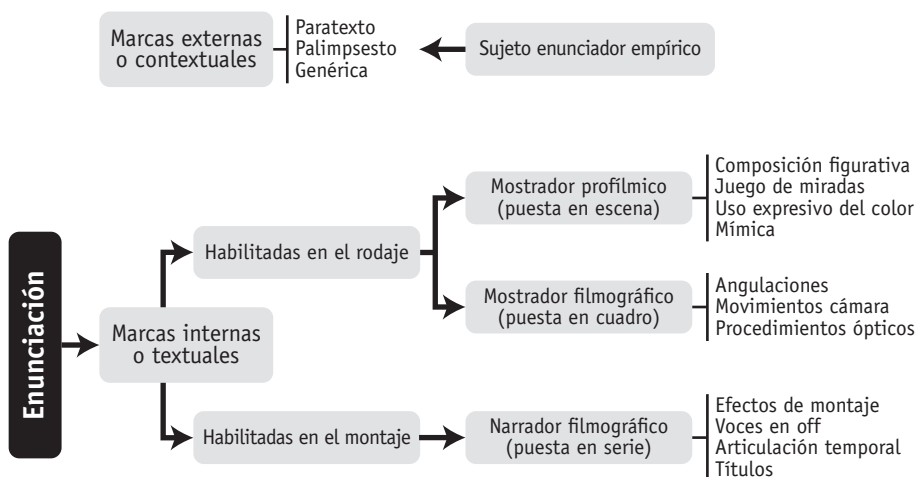


Figura 3. Marcas de enunciación. Fuente: elaboración propia.

La enunciación siempre interviene ya que sin ella no podría existir enunciado; cuando hablamos de marcas, nos referimos a la presencia directa en el significante de elementos tangibles que la desvelan; de no existir tales marcas, nos encontraríamos ante un “encubrimiento”, lo que corresponde al M.R.I. y, en general, al cine dominante y hegemónico: el sujeto enunciator oculta sus huellas para posibilitar el éxito de los mecanismos de identificación.

Metz desarrolla una taxonomía muy completa. En su formulación habla de un supuesto régimen objetivo a caballo entre la transparencia y la marca enunciativa, según su tratamiento en el continuum filmico,

que implica los componentes más elementales del relato cinematográfico: los signos de puntuación, los estilos y géneros, las distorsiones ópticas o acústicas, *travellings*, movimientos de cámara, virados... es decir, actuaciones directas sobre el significante en un nivel en que la marca enunciativa no la provoca una intervención específica que se manifiesta como tal sino un desplazamiento del uso habitual de un mecanismo propio del modelo de representación dominante que se autodefine por un rebasamiento de los límites de la transparencia, hasta el punto que se puede considerar una marca la ausencia de intervención enunciativa allá donde es esperada por el espectador.

Así pues, la marca enunciativa —en el interior del filme— puede de hecho manifestarse 1) por una inscripción específica que ancla su presencia en el significante haciendo uso de un referente que remite al ente enunciador, o 2) por un desplazamiento de cualquiera de los mecanismos de producción signifiante.

Un elemento tan aparentemente inocente como la puntuación, cuyo trabajo consiste —en el modelo dominante— en mantener la neutralidad de la representación al ocultar las elecciones llevadas a cabo por el ente enunciador (Metz, 1972b, p. 70), que difumina así las profundas modificaciones que hubieran implicado otras decisiones, puede ser un factor enunciativo de primer orden si se utiliza con fines de desvelamiento. En el extremo opuesto, la mirada a cámara (y también la palabra) es un evidente procedimiento enunciativo de carácter interpelativo, un caso de enunciación enunciada (Casetti, 1989, p. 49) que, salvo en aquellas situaciones en que se trate de una continuidad en el eje óptico por la relación de plano-contraplano, tiene el poder de “*encender las estructuras basilares de un filme*” al incorporar un “*punto de incandescencia*” (Casetti, 1989, pp. 39-40) porque desvela lo habitualmente escondido (un fuera de campo en el que se sitúa la mirada espectral y que se corresponde con la posición de la cámara y su trabajo) y hace consciente la presencia del espectador en la sala de proyección (factor metalingüístico que descubre las cortinas del juego de enmascaramiento) al tiempo que se constituye en marca de marca por la constatación que supone de la infracción de un orden canónico.

Puesto que el filme unifica instancia percibida e instancia percibiente (Metz, 1964, p. 79), gran parte de los movimientos de cámara y mecanismos de producción significativa tienen por objeto la constitución de una mirada verosímil sobre un objeto que es, en principio, inverosímil. Los procedimientos de sutura y la búsqueda de un efecto-verdad se alían para dotar de una sola dirección de sentido al discurso fílmico, trayectoria para la que la marca enunciativa pasa a ser un obstáculo por la producción de efectos de extrañamiento que conlleva.

Lo cierto es que, resumiendo, podemos afirmar:

Que la presencia enunciativa es inmanente a la constitución de cualquier texto audiovisual. Se muestra o se oculta de acuerdo con sus objetivos discursivos y, por tanto, constituye dos tipos de discurso:

- Clausurado, transparente, con una dirección de sentido unívoca.
- Parcialmente abierto, que evidencia las marcas de enunciación y, con ello, genera un texto polisémico.

Puede parecer contradictorio que, detectando marcas de enunciación, el discurso se identifique como abierto, pero consideramos que la marca se desvela a sí misma con su presencia, permitiendo al espectador la posibilidad de interpretación desde un estadio en que la identificación no ciega sus recursos hermenéuticos; es más, el texto en que se ha ocultado la enunciación es, en realidad, el más discursivo: no dice de sí mismo que es un discurso, que es portador de una voluntad persuasiva. Sin embargo, el texto portador de marcas enunciativas se declara discurso y afronta el riesgo de que su dirección de sentido pueda desviarse; no puede haber engaño allá donde la intención es declarada.

Christian Metz (1991) propone un recorrido exhaustivo de las marcas enunciativas que nos debe servir de referencia para su identificación de acuerdo con la manifestación específica que tienen en el film. Remitimos a tal clasificación, toda vez que no tenemos aquí margen para un desarrollo más amplio.

Bibliografía

- Aumont, J.** (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- Bergala A., Marie, M. y Vernet, M.** (1993). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Bettetini, G.** (1984). *Tiempo de la expresión cinematográfica*. México: FCE.
- Canet, F. y Prósper, J.** (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Casetti, F.** (1983). Les yeux dans les yeux. *Communications: Enonciation et cinema*, (38) Paris: Éditions du Seuil.
- (1989). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.
- Di Chio, F.** (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Company, J. M.** (1987). *El trazo de la letra en la imagen*. Madrid: Cátedra.
- Gardies, A.** (1993a). *Le récit filmique*. Paris: Hachette.
- (1993b). *L'espace au cinéma*. Paris: Meridiens Klincksieck.
- Gaudreault, A. y Jost, F.** (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Jost, F.** (1983). Narration(s): en deçà et au-delà. *Communications: Enonciation et cinema*, (38). Paris: Éditions du Seuil.
- (1979). *Discurso, Figura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- (1987). *L'Oeil-Caméra. Entre film et roman*. Lyon: P.U.L.
- Metz, C.** (1964). Le cinéma: langue ou langage?. *Communications: Recherches sémiologiques*, (4). Paris: Éditions du Seuil.
- (1972a). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- (1972b). Ponctuations et demarcations dans le film de diégèse. *Cahiers du Cinéma*, (234-235).
- (1991). *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. París: Klincksieck.

- Ricoeur, P.** (1988). Prólogo. En A. Gaudreault, *Du littéraire au filmique. Systeme du recit.* Paris: Meridiens Klincksieck.
- (1999). *Historia y narratividad.* Barcelona: Paidós.
- Simon, J.P.** (1983). Enonciation et narration. *Communications: Enonciation et cinema,* (38). Paris: Éditions du Seuil.
- White, H.** (1992). *El contenido de la forma narrativa, discurso y representación histórica.* Barcelona: Paidós.
- Zunzunegui, S.** (1994). *Paisajes de la forma. Ejercicios de análisis de la imagen.* Madrid: Cátedra.

La perspectiva del personaje en el relato audiovisual

Josep Prósper Ribes

Resumen

El objetivo fundamental es el estudio del modo narrativo, aplicado al relato audiovisual, entendido como una referencia fundamental para plantearnos la interrogación sobre los procedimientos que permiten organizar la información, es decir, cómo se va a contar la historia a partir de una perspectiva que ofrece un conjunto de datos y oculta otros, valorando los datos ofrecidos y privilegiando determinados aspectos.

Estudiamos el punto de vista de un personaje (perspectiva) y la aplicación al relato audiovisual. Los procedimientos básicos para lograrlo son a través de la imagen subjetiva y compartir información con el espectador para crear expectativas compartidas.

1. La mirada en el relato audiovisual

Una de las grandes particularidades de la narración audiovisual es la necesidad de establecer un punto de vista concreto donde situar la cámara y organizar en un espacio delimitado el conjunto de elementos que serán captados y, posteriormente, exhibidos. Hay por lo tanto, una perspectiva o punto de vista desde el que son mostrados personajes y objetos, lo que implica la representación de un espacio concreto y preciso y todo cuanto en él acontece a partir de la situación de un observador.

Consecuentemente, hay una restricción informativa que puede o no estar condicionada por el conocimiento que tenga un personaje determinado. Hay que dejar desde el principio muy claro que no es imprescindible que coincida el punto de vista (o mejor dicho, la mirada) del observador con el del personaje que puede resultar privilegiado.

La perspectiva, como término utilizado en la narratología, hace referencia ante todo a esta restricción informativa tal y como señalan Reis y Lopes (1995, pp. 199-200):

La perspectiva narrativa es una designación importada del dominio de las artes plásticas para referir el conjunto de procedimientos de focalización que contribuyen muchas veces a la estructuración del discurso narrativo. De esta manera, la perspectiva narrativa, en cuanto denominación genérica y en cierto modo metafórica, puede ser entendida como el ámbito en que se determina la cantidad y la calidad de la información diegética vehiculada.

En el caso del relato audiovisual no es algo metafórico, sino que cada plano muestra un conjunto de personajes y objetos situados en un espacio que desde un punto de vista determinado por la posición de la cámara y el sentido narrativo del conjunto, conduce a exponer la historia diegética a partir de una perspectiva determinada, lo que equivale a tomar una parte de la historia y a mostrar esa parte según una forma muy parcial de entender los acontecimientos. El punto de vista en el relato audiovisual, junto con el contexto narrativo, determinará qué verá y escuchará el espectador y por lo tanto, la cantidad de la información que recibe así como su calidad lo que afectará a su conocimiento de la historia y al sentido final que tendrá.

Un ejemplo muy obvio para entender esta afirmación lo encontramos en la película *Ciudad de Dios*. En este relato audiovisual, un mismo acontecimiento, un atraco a un banco con el asesinato del vigilante, es contado en dos ocasiones distintas y con dos puntos de vista diferentes. Dependiendo del punto de vista, se obtiene un sentido distinto del acontecimiento aunque la información básica (un atraco y la muerte de un vigilante) sea la misma. En la primera ocasión en que se muestra

este acontecimiento, el atraco forma parte de un sumario constituido por otros dos atracos. Cada uno de los atracos mostrados en el sumario presenta unas particularidades propias e inciden en un punto clave: uno de los protagonistas, Mané Galinha, se acaba convirtiendo en un asesino. El atraco al que hacemos referencia tiene una duración de 52 segundos y esta constituido por 15 planos caracterizados porque hay mucho movimiento y muy rápido y utiliza el barrido para mostrar acciones que tienen lugar en diferentes lugares del banco. Comienza con un Plano General muy picado donde se observa desde arriba la entrada de Mané Galinha y la del resto de atracadores. Apenas se observa también la entrada de un niño. Durante la proyección normal, el espectador no puede reparar en el niño. Sigue un Plano Conjunto donde se muestra a Mané en plano medio dirigirse a un empleado y a los clientes y gritar: "Esto es un atraco, todo el mundo al suelo." El resto de atracadores toma posiciones. A partir de aquí hay una serie de planos muy dinámicos donde se muestra el atraco y las acciones de Mané Galinha y Cenoura, otro de los protagonistas, hasta que en el plano 9 se muestra a un vigilante que sale de su garita y aparta a un niño que es mostrado de espaldas, mientras la voz del narrador dice: "En el tercer atraco la excepción se convirtió en regla." La cámara hace un barrido a Mané que dispara al vigilante. En el siguiente plano se muestra al vigilante que cae muerto y al niño. La cámara hace una leve panorámica a derecha y muestra a Cenoura entre sorprendido y satisfecho para continuar con un rápido movimiento (barrido) hacia Mané que ya está de espaldas y preocupado por otros aspectos del atraco y otro barrido para volver a mostrar a Cenoura, otra vez al vigilante caído y al niño a su lado y finalmente a Mané. Hay otros tres planos y un último plano general como el del principio.

La muerte del vigilante de seguridad y la imagen del niño forman parte de un montaje muy dinámico con planos en constante movimiento (estilo "cámara en mano") y que hacen rápidas panorámicas, barridos y bruscos desplazamientos. La importancia del suceso recae en la transformación que va experimentando Mané Galinha. De hecho, Mané es el personaje que más veces aparece en imagen y sus acciones las fundamentales en el atraco. Igualmente, es muy importante la voz del narrador para

que el espectador centre su atención en lo que hace Mané y acabe dándole un sentido concreto al sumario en su conjunto del que este atraco forma parte.

Hacia el final del relato vuelve a mostrarse el mismo acontecimiento pero dentro de un contexto narrativo diferente. Un niño, Oto, que ha sido herido de muerte, esta a punto de matar por la espalda a Mané. Tanto Oto como Mané forman parte de la misma banda de criminales. ¿Por qué Oto acabará entonces matando a Mané? Se vuelven a mostrar distintos momentos de la vida de Oto de forma muy breve para finalizar con el atraco desde un punto de vista diferente. La duración (tiempo del discurso) del atraco en este caso es de 24 segundos y esta formado por 13 planos. El sonido predominante es una música extradiegética y la imagen está ralentizada. En esta segunda ocasión, el atraco comienza con un plano del niño en primer término de la imagen entrando en el banco, al mismo tiempo que Mané que se muestra en un segundo término, mientras suena su voz en *off*: “Me llamo Oto”. La cámara lo sigue en panorámica hasta que llega a la garita del vigilante que es su padre. Se observa a otros atracadores que entran siempre en segundo término. Hay que tener en cuenta que Oto y su padre (juntos o separados) aparecen en 10 de los 13 planos y Mané siempre en contrapicado, como se se correspondiera a la visión del niño. El atraco acaba con un plano del niño sobre su padre muerto y la voz en *off* de Cenoura en el momento del relato en que Oto está a punto de matar a Mané. Lógicamente este final sirve, después de un fundido, para volver al momento en que se inicia el *flashback* de Oto.

En este caso, el tratamiento audiovisual es completamente distinto y se incide en mostrar a Oto y al padre dando una visión completamente distinta que permite al espectador entender la acción final de Oto. Para un mismo suceso, dependiendo del tratamiento audiovisual como posición de cámara, tipo de plano, movimientos, montaje, sonido, etc., tenemos un sentido u otro que está motivado por el diferente punto de vista utilizado.

Una de las particularidades del relato audiovisual es la capacidad para mostrar lo que observa o percibe un personaje. Cualquier imagen

mostrada se debe anclar bien en la mirada de un elemento diegético o, por el contrario, en la mirada de un elemento extradiegético. Esto nos lleva a considerar que a lo largo de un relato audiovisual se puede compaginar un punto de vista general y un punto de vista particular que se corresponda a la mirada de uno o varios personajes, al mismo tiempo que también es factible organizar la información que reciba el espectador de manera que se privilegie la posición de algún o algunos personajes. Ya el teórico francés Jean Mitry (1978b, pp. 88-90) distinguía cuatro formas de imágenes a partir de la impresión de subjetividad o de objetividad que podían transmitir:

1. **Imagen descriptiva u objetiva:** para Mitry este procedimiento consiste en registrar los acontecimientos *“de la mejor manera posible”* y la mirada es impersonal.
2. **Imagen personal:** lo que Mitry también denomina *“punto de vista del autor”*. A través de la composición de la imagen se destacan determinados aspectos para dotarles de sentido.
3. **Imagen semisubjetiva o asociada:** en este caso la imagen conserva las cualidades de la imagen descriptiva pero abarca el punto de vista de uno de los personajes sin la presencia de un plano subjetivo. Para Mitry esta imagen total es la más convincente de todas:

La cámara le acompaña en sus desplazamientos, actúa con él y ve como él y al mismo tiempo que él. En última instancia, el personaje en cuestión puede servir de intermediario, de forma que su punto de vista coincida con el del autor. Se obtiene entonces lo que llamaremos una imagen total, es decir, a un tiempo descriptiva (por lo que muestra), analítica (identificada con la visión del personaje) y simbólica (por las estructuras de composición que de ella se desprenden) (Mitry, 1978b, p. 89).

4. **Imagen subjetiva:** la cámara muestra aquello que observa un personaje.

Cada uno de estos tipos de imágenes implica necesariamente que la información que recibe el espectador se encuentra condicionada por el punto de observación que determina tanto la cantidad de información como el sentido de dicha información. Y esto es independiente de que se pueda o no justificar la presencia de un observador en el lugar donde se sitúa la cámara. Por supuesto, durante un mismo relato se pueden ir alternando los diferentes tipos de imágenes aunque acabe predominando un tipo en el relato en su conjunto.

Otra referencia para establecer los tipos fundamentales de miradas dentro del relato nos la ofrecen Casetti y di Chio (1994, pp. 246-251). Conviene señalar que estos autores utilizan en este caso el término mirada para designar tanto el ver como el saber y creer.

Las cuatro formas de la mirada son:

1. **Mirada objetiva:** la representación es directa y funcional. Se caracteriza por un VER decidido (muestra cuando es necesario), un SABER diegético (el objeto de conocimiento está contenido en la evidencia de la imagen) y un CREER firme (la necesidad del punto de vista y la evidencia de la imagen no dan lugar a la duda). El punto de vista es neutro, es decir, pertenece solamente al organizador del texto.
2. **Mirada objetiva irreal:** la imagen mostrada representa un aspecto de la realidad de forma anómala o injustificada. Se caracteriza por un VER total (hay una omnipotencia), un SABER metadieético (hay una relación entre lo que nos muestra el contenido representado y el modo que se representa dicho contenido) y un CREER absoluto (la omnipotencia no permite dudas ni rechazos). Los autores señalan el *travelling* final de *Ciudadano Kane* como ejemplo de mirada objetiva irreal.
3. **La interpelación:** la imagen muestra un personaje o solución expresiva que se dirige directamente al espectador. Se caracteriza por un VER parcial (instrucciones que proceden del relato), un SABER discursivo (más atento al “discurso” que a la diégesis) y un CREER contingente (relacionado con las propias convicciones

del interpelador). Según los autores, es el caso de la voz fuera de campo del noticiario *News on the March* o de las miradas de Thatcher a cámara en la película *Ciudadano Kane*.

- 4. Mirada subjetiva:** para los autores, la imagen muestra aquello que observa, siente, cree, etc. un personaje. Se caracteriza por un VER limitado (relacionado con la visión del personaje), un SABER infradieético (relacionado con las vivencias del personaje) y un CREER transitorio (dura lo que la credibilidad de quien está en campo).

Conviene, una vez más, hacer notar que cada mirada implica un suministro informativo que condiciona el sentido de la historia que transmite el relato. Aparentemente, la mirada subjetiva, especialmente en el sentido global que le confieren los autores, es el mecanismo más adecuado para desarrollar la historia (o una parte de dicha historia) a partir de la perspectiva de un personaje. Pero nos parece que se puede afinar un poco más. Y para ello es imprescindible partir de Genette y de su concepto de modo narrativo.

2. El modo narrativo y la focalización

En primer lugar, y esto es especialmente importante en el relato audiovisual, hay que diferenciar claramente entre voz y modo, esto es, entre el narrador y el procedimiento de regulación informativa que se utiliza en un relato: “*Es decir, entre la pregunta: ¿cuál es el personaje cuyo punto de vista orienta la perspectiva narrativa? y esta pregunta muy distinta: ¿quién es el narrador?, o, por decirlo más rápido, entre la pregunta: ¿quién ve? y la pregunta ¿quién habla?*” (Genette, 1989, p. 241).

También es muy importante señalar que la presencia de un narrador diegético no implica que se narre desde su perspectiva. La existencia en un relato de narradores diegéticos suele ser un convencionalismo que facilita determinadas acciones narrativas (como por ejemplo cambios en la duración o en el orden temporal) y ayuda a provocar algunos efectos

narrativos (como un cierto grado de subjetividad), pero no tiene necesariamente que limitar la información que recibe el espectador al conocimiento que el narrador tiene de los hechos que relata.

Es más, lo habitual es que la información que recibe el espectador a través de un narrador diegético no se encuentre limitada por el conocimiento que tiene dicho narrador de los acontecimientos que relata. Por lo tanto, es muy frecuente que se informe al espectador a partir del relato de un narrador diegético de acontecimientos que el narrador jamás pudo conocer u observar, lo que para algunos teóricos implica (junto a otros factores) la existencia de una instancia enunciativa ajena a la diégesis que es la responsable de dicha información. Así, Gaudreault (1997, pp. 137-138) comenta a propósito de *Ciudadano Kane*:

Así mismo sucede en el relato en el que Berstein informa a Thompson de su presencia en el momento de la toma de posesión del Inquirer, ya que la primera cosa que nos muestra el flashback es una conversación entre Leland y Kane que llegan al periódico a bordo de una carroza, mientras que Berstein los sigue en otro vehículo desde el que no puede oír lo que ellos decían (...) Como el subnarrador estaba ausente en toda esta parte de la escena contada por él, debemos imaginar que el meganarrador ha decidido aprovechar la ocasión para entregar una parte faltante de la historia.

Como podemos comprobar, Gaudreault diferencia claramente entre una instancia narradora (subnarrador) insertada dentro del universo diegético propuesto por el relato y otra instancia que denomina meganarrador situada en otro nivel, obviamente extradiegético. Ahora bien, no todos los autores están de acuerdo en considerar siempre la presencia de un narrador extradiegético en los relatos audiovisuales. A este respecto hay que considerar la opinión de Bordwell (1996, p. 62):

Puesto que cualquier declaración puede construirse con respecto a una supuesta fuente, la teoría literaria puede justificarse buscando una voz hablante o un narrador. Pero al ver una película, raras veces somos conscientes de que una entidad similar a un ser humano nos cuenta algo. Ni siquiera con la minuciosa atención que

le ha dedicado la crítica podemos construir un narrador para la película de Vidor "Guerra y Paz" (War and Peace, 1956) con la exactitud con que podemos asignar atributos al narrador de la novela original de Tolstoi (...) la narración se comprende mejor entendiéndola como la organización de un conjunto de indicaciones para la construcción de una historia. Esto presupone un perceptor, pero no un emisor.

Entendemos que la aportación de Bordwell es importante y hay que tenerla muy en consideración. Por otra parte, en cualquier relato audiovisual hay dos aspectos a considerar: qué se cuenta y cómo se muestra. Por ejemplo, en *Ciudadano Kane* hay un momento en que el personaje Leland se convierte en narrador y cuenta a Thompson que la crítica a la actuación de Susan la finalizó Kane porque él se encontraba borracho. Pero esto no basta con contarlo, hay que mostrarlo y aunque Leland pudo saber (y de hecho es así) lo que ocurría mientras él estaba borracho, no pudo percibir cómo estaba ocurriendo. Es un ejemplo obvio, entre los muchísimos que se podrían citar, del convencionalismo general en el uso de la figura del narrador en el relato audiovisual.

Por supuesto, también se puede utilizar la figura del narrador y limitar de forma estricta la información que recibe el espectador tanto a lo que sabe el narrador como a lo que pudo percibir. Un caso ejemplar es *La dama del lago*, donde prácticamente toda la película está rodada en plano subjetivo, aunque también hay momentos que solamente se pueden justificar a partir de convencionalismos. Otra cuestión muy diferente es considerar que en esta película se lograra reflejar la subjetividad del personaje.

Retomando la idea de Genette (1989, p. 220), el modo narrativo es una forma de restringir (o no) la información:

En efecto, se puede contar más o menos lo que se cuenta y contarlo según tal o cual punto de vista y a esa capacidad precisamente, y a las modalidades de su ejercicio, es a la que se refiere nuestra categoría del modo narrativo; la "representación" o, más exactamente la información narrativa tiene sus grados (...) puede también graduar la información que ofrece, no ya mediante esa especie de filtrado uniforme, sino según las capacidades de conocimiento de tal o cual participante en la historia

(personaje o grupo de personajes), cuya “visión” o “punto de vista”, como se suele llamar, adoptará o fingirá adoptar, pareciendo entonces adoptar respecto a la historia (por seguir con la metáfora espacial) tal o cual perspectiva.

Genette, por lo tanto, establece dentro del modo narrativo dos modos de regulación narrativa, la distancia y la perspectiva, conceptos teóricos que han sido seguidos por la mayor parte de los autores, aunque en algunos casos con distinta denominación y con la introducción de pequeños matices. La distancia determina la cantidad de información que se suministra y la perspectiva establece la manera en que la información que recibe el espectador se regula a partir de un punto de vista restrictivo o no. A partir de aquí, introduce el término focalización para establecer los tipos de selección informativa que determinan las relaciones entre el saber de los personajes y del lector o espectador. Es muy curioso que se utiliza el término focalización: *“Para evitar el carácter específicamente visual que tienen los términos de visión, campo y punto de vista, recogeré aquí el término un poco más abstracto de focalización”* (Genette, 1989, p. 244). No podemos olvidar que Genette toma como referencia para su estudio la narrativa literaria. Sin embargo, el modelo de Genette se puede utilizar, como punto de partida, para el análisis de cualquier relato, con las lógicas adaptaciones a su naturaleza, al medio específico que le sirve de sustento, en otras palabras, al dispositivo narrativo que se utiliza para su creación. Esto es así debido a que un relato presenta una serie de características que son generales a cualquier otro relato. Genette señala tres tipos de focalización:

1. **Focalización cero u omnisciente:** en este caso no hay una perspectiva particular limitada a un personaje, es decir, no hay propiamente focalización.
2. **Focalización interna:** predomina la perspectiva de un personaje. Puede ser:
 - 2.1. **Fija:** cuando se encuentra limitada a un personaje.
 - 2.2. **Variable:** cuando la focalización se desplaza entre diversos personajes.

2.3. Múltiple: cuando un mismo acontecimiento es focalizado por varios personajes. Es muy curioso que Genette señale un ejemplo cinematográfico como modelo de este tipo de focalización múltiple:

Se puede evocar el mismo acontecimiento varias veces según el punto de vista de varios personajes (...) "El anillo y el libro" (que cuenta un caso criminal visto sucesivamente por el asesino, las víctimas, la defensa, la acusación, etc.) ha estado considerado durante años como ejemplo canónico de ese tipo de relato antes de que lo suplantara para nosotros la película "Rashomon" (1989, p. 245).

3. Focalización externa: no hay un conocimiento exhaustivo sobre los personajes cuyos pensamientos o conciencia no se exponen. Se considera una visión desde fuera.

Es muy importante señalar que un mismo tipo de focalización no suele ser constante durante todo el relato, al mismo tiempo que en ocasiones puede resultar confusa, tal y como advierte el propio Genette (1989, p. 246):

Así, pues, la fórmula de la focalización no se aplica siempre a una obra entera, sino más bien a un segmento narrativo determinado, que puede ser muy breve. Por otra parte, la distinción entre los diferentes puntos de vista no siempre es tan clara como podríamos creer, si sólo tuviéramos en cuenta los tipos puros.

Efectivamente, limitar un relato a un único tipo de focalización (y muy especialmente un relato audiovisual) además de muy complejo, es renunciar a distribuir el flujo informativo de forma adecuada para lograr la adecuada reacción de espectador. En ocasiones es mucho más práctico variar en determinados momentos la focalización, aunque a lo largo de un relato pueda predominar un tipo concreto.

Siendo un avance muy importante en el campo de la narratología la aportación de Genette, el concepto de focalización también ha plantea-

do problemas y muy especialmente en la narración audiovisual. A este respecto señala Gómez Tarín (2008, p. 6):

La procedencia de la teoría literaria, al tiempo que ayuda sensiblemente al conocimiento de los parámetros enunciativos, genera cierta incoherencia en tanto en cuanto no hace distinción entre lo que el narrador sabe y lo que ve la cámara (en el hecho fílmico, no necesariamente el narrador y la cámara deben coincidir).

Además del uso abusivo del término, que acabó adquiriendo en algunos casos un sentido que jamás pretendió Genette, no se establece una clara diferencia entre el saber y el ver, algo que en el relato audiovisual es esencial. Por esta motivo, diversos autores han reformulado la teoría base de Genette. En este sentido hay que señalar a Jost que establece los términos de focalización para referirse al saber y ocularización y auricularización para el ver y escuchar. Así, en la focalización (1995, pp. 148 y ss.) establece los siguientes tipos:

1. **Focalización interna:** el saber de personaje y espectador es similar. La información que recibe el espectador se encuentra restringida a lo que pueda conocer el personaje de una situación.
2. **Focalización externa:** se produce cuando el personaje tiene más información que el espectador y esta información restrictiva que “sufre” el espectador es decisiva para entender adecuadamente los acontecimientos narrativos que tienen lugar.
3. **Focalización espectadorial:** el espectador tiene un conocimiento superior al de los personajes.

Por lo que respecta a la ocularización, Jost establece (1995, pp. 141 y ss.) las siguientes modalidades:

1. **Ocularización interna:** la imagen mostrada se corresponde con lo que observa un personaje. Jost considera dos variantes:
 - 1.1. **Primaria:** la imagen se ancla en la mirada de un personaje, que está ausente de la imagen, a través de alguna “huella” que

permita la identificación de dicha imagen con lo que observa un personaje.

1.2. Secundaria: la imagen se ancla en la mirada de un personaje a través del montaje o de variados procedimientos de contextualización.

2. Ocularización cero: la imagen no se puede anclar en la mirada de ningún personaje. Tiene las siguientes variantes:

2.1. La imagen no "está marcada": se muestran las situaciones y acciones de la mejor forma posible, ocultando la presencia de la cámara.

2.2. A través de la posición y movimiento de la cámara: se marca la autonomía de un narrador respecto a los personajes.

2.3. La imagen remite a un estilo que señala al autor.

Jost plantea los mismo tipos de auricularización, señalando el carácter subjetivo de la interna (tanto de la primaria como de la externa) y que la auricularización externa no está determinada por ninguna instancia intradieгética.

A esta aportación se le pueden realizar muchos matices. Por ejemplo, Gómez Tarín señala muy acertadamente (2008, p. 16) que la focalización puede ser omnisciente (que incluiría tanto la externa como la espectral) o interna.

Por lo que respecta a la ocularización, no tiene mucho sentido diferenciar entre primaria o secundaria, ya que siempre es necesaria una marca, sea explícita o implícita.

Por otra parte, la narrativa audiovisual ya tiene una terminología bastante amplia (y a veces difusa) como para ir volviendo a nombrar lo que ya tiene nombre.

Entendemos que es preferible hablar, por ejemplo, de plano subjetivo que de ocularización.

Además, también se pueden establecer otras consideraciones sobre la forma de mostrar e informar a partir de un personaje. Lo que sigue a continuación es una propuesta a partir de modelos exclusivamente audiovisuales.

3. Narrar a partir de la perspectiva interna del personaje

Establecer en un relato audiovisual la perspectiva interna (o punto de vista particular) de un personaje ante una serie de situaciones o acontecimientos se puede conseguir de dos formas fundamentales:

1. **A través de la imagen subjetiva:** es decir, mostrando aquello que percibe el personaje. Por lo tanto, la mirada del personaje (ya sea externa o interna) se convierte en la imagen que se muestra al espectador. Pero hay que hacer aquí un matiz muy importante, ya que la imagen subjetiva de un personaje tiene dos modalidades: con plano subjetivo y sin plano subjetivo.
2. **A través de la imagen objetiva:** es decir, compartiendo la información que posee el personaje con el espectador, dándole el mismo sentido y creando expectativas compartidas entre el personaje y el espectador.

Por lo que respecta a la imagen subjetiva, hay que entender que consiste en mostrar la diégesis tal y como la percibe el personaje. De esta manera, la imagen subjetiva no se debe confundir únicamente con la imagen que se muestra en un plano que se ancla con la mirada de un personaje (plano subjetivo), sino con toda aquella imagen que refleja la manera en que el personaje es capaz de percibir una situación. Vamos a señalar dos ejemplos para desarrollar esta idea.

En la película *Amor ciego* el personaje protagonista Hal queda encerrado al principio de la película en un ascensor con un gurú que le transforma su capacidad de observar a las mujeres de manera que en vez de ver sus cualidades físicas, percibirá sus cualidades interiores. Así, cuando en el relato se encuentra con una chica excelente, él la percibe como una mujer bellísima y con una figura muy estilizada. Por el contrario, cuando aparecen planos subjetivos de su amigo o de otros personajes de la misma mujer, la imagen que se muestra es su apariencia física, y el espectador puede comprobar que se trata de un personaje muy obe-

so. Es más, cuando avanzado el relato Hal pierda su capacidad para ver el interior de las mujeres en vez de su exterior, hay un momento en que se cruzan ambos personajes y Hal no reconoce a la chica. En este ejemplo no hay información compartida entre personaje y espectador, dado que el espectador sabe más.

Ahora bien, se asume durante muchos momentos del relato la forma de percibir de Hal, que es única. Y no solamente a través de planos subjetivos. De hecho, predominan los planos no subjetivos puesto que es muy frecuente ver a ambos personajes en un mismo plano, y la chica aparece tal y como la percibe únicamente Hal.

Otro ejemplo muy obvio lo encontramos en la película *El sexto sentido*. La restricción informativa impuesta en el principio de la película y que condiciona toda la información posterior, parte de una elipsis que oculta un acontecimiento fundamental: un personaje (el psicólogo) ha fallecido y lo que observamos a partir de la elipsis es un muerto. Esto es lo que Bordwell denomina narración supresiva: *“Si el período omitido contiene información significativa, la elipsis puede crear una narración supresiva que configure nuestra actividad de formación de hipótesis”* (1996, p. 83). Al margen del espectador, solamente otro personaje puede observar al psicólogo muerto: el niño, verdadero protagonista del relato.

Al igual que el niño, el espectador será capaz de observar a los muertos en el universo diegético propuesto en el relato. Esto no quiere decir que únicamente exista a lo largo de todo el relato una única perspectiva narrativa. Hay planos subjetivos de otros personajes. Igualmente, hay momentos de la película donde se suministra información a la que el niño no tiene acceso directo. Pero, en el conjunto del relato es la imagen subjetiva del niño a través de una planificación general la que predomina en el texto.

El niño, por ejemplo, no sabe que el psicólogo es un muerto. Si supiera esta información sería imposible que el psicólogo pudiera tratarlo, dado el miedo que el niño tiene a los muertos.

Tampoco el espectador lo sabrá hasta el final del relato, cuando la historia haya alcanzado su madurez y el niño “quede curado” gracias al tratamiento del psicólogo.

En ambos ejemplos, se muestra la particular forma de percibir de unos personajes, ya sea a través de planos subjetivos o no. Pero, además, hay que considerar que la imagen subjetiva puede ser:

1. **Diegética:** la imagen se corresponde con la visión del personaje de los sucesos y situaciones diegéticas y se manifiesta bien a través de la planificación general o de un plano subjetivo (plano que se ancla en la mirada de un elemento diegético), ya sea una visión cierta y clara o con deformidades producto de la mirada del personaje. Pero se muestran sucesos que ocurren de forma efectiva en la diégesis.
2. **No diegética:** la imagen se corresponde con el estado psíquico del personaje, pero lo que se muestra no tiene lugar en el universo diegético propuesto por el relato, ya sea una imagen que se corresponda con su deseo o con alucinaciones del personaje, y por lo tanto no existen en la diégesis, o procesos psicológicos que le hacen interpretar la realidad diegética. En todos los casos, lo que se muestra no ocurre en la diégesis tal y como se muestra o, simplemente, no existe. Es el caso de *Amor ciego*, donde la imagen de la chica que percibe Hal no se corresponde con su aspecto físico. Es el mismo caso que si un personaje masculino observa a una chica y piensa (y se muestra en imágenes) que la está besando, aunque en el universo diegético propuesto en el relato no ocurra dicha acción.

Hay que dejar constancia de que la utilización de la imagen subjetiva no implica necesariamente identificación o relación de empatía entre personaje y espectador, salvo en lo referente a la percepción.

La información puede tener distinto valor para personaje y espectador porque lo habitual es combinar distintos puntos de vista.

Hay un ejemplo muy obvio en *El extraño viaje*. Al principio de la película tenemos la siguiente situación: la acción transcurre en un pueblo, es de noche, hay tormenta y se observa el interior de una casa. La acción arranca con una cámara subjetiva que se desplaza por un pasillo y

durante todo el trayecto, aunque hay un corte un momento dado. Pero a pesar el cambio de plano, se mantiene la cámara subjetiva. Por lo tanto, no se muestra al personaje al que corresponde dicha cámara. Sí que se escucha el ruido que produce. De esta forma el espectador percibe (lógicamente, de forma convencional) lo mismo que el personaje, tanto lo que ve, como lo que oye.

Finalmente, se abre una puerta y se supone que entra el personaje. Esta acción termina mostrando otra puerta que se abre de la que, aquí sí, vemos como sale un personaje femenino. Dado que no se informa al espectador del personaje al que corresponde el plano subjetivo, se produce una desinformación total.

Al no existir una contextualización narrativa que permita la identificación del personaje y su función, lo único que se establece es un enigma, precisamente por la vaguedad del plano subjetivo.

En este ejemplo, además, el saber de personaje y espectador difiere por completo ya que el personaje tiene un conocimiento de la situación mucho mayor.

También se puede narrar a partir de la perspectiva interna del personaje, sin recurrir a la imagen subjetiva, siempre que espectador y personaje tengan una misma información ante una situación o acontecimiento. En este caso, es a través del saber la manera en que se articula la restricción informativa.

Personaje y espectador comparten una serie de datos que dan sentido a un momento determinado de la diégesis. Esta información puede ser menor, mayor o igual a la del resto de personajes fundamentales de la situación.

Un ejemplo muy básico, para comenzar, lo encontramos en la película *Harry Potter*. Ante unos hechos, un supuesto conjuro para que Harry tenga un accidente, se adopta la perspectiva de los amigos de Harry y el espectador, que comparte información, se equivoca sobre el supuesto culpable. Los personajes (y con ellos el espectador), culpan a un profesor que en realidad pretende ayudarlos. El culpable es otro personaje.

En la película *El forastero* tenemos otro ejemplo muy sencillo y claro: Harden (personaje interpretado por Gary Cooper) prometió al juez Roy

Bean un mechón del cabello de Lily Langtry. Pero Harden ni conoce a Lily Langtry ni, por supuesto, tiene un mechón de su cabello. Para solucionar el problema, le pedirá dicho mechón de pelo a una granjera.

La perspectiva informativa predominante será la de Harden. La acción comienza con un Plano Americano de Harden la granjera. A continuación, se pasa a Plano Medio de ambos. Harden le dice a la granjera que tiene el pelo más bonito que nunca ha visto.

El espectador sabe perfectamente lo que está ocurriendo y los propósitos de Harden, algo que la chica desconoce. El espectador mantiene desde el principio una relación de "complicidad" con Harden.

Breves instantes después, Harden saca unas tijeras y se pone a jugar con ellas ¡¡cortando una cuerda!! Es muy clara la manera de abordar, en el relato, la secuencia a partir de Harden. Momentos después, mientras ambos personajes coquetean, la granjera le pregunta: "¿Y cree que mi pelo es bonito?", a lo que Harden responde: "Nunca he visto nada semejante:" Harden prosigue jugueteando con la tijeras y finalmente le dice: "¿Podría cortar un mechón?" Lógicamente, la granjera responde: "¡No!, no puede." Todavía se muestra a ambos personajes en Plano Medio.

Por supuesto, no hay imagen subjetiva pero sí una misma información, un mismo sentido y una expectativa entre el personaje Harden y el espectador.

En la historia diegética, sigue el coqueteo hasta que finalmente la chica gira su cabeza y le muestra el cabello a Harden, que toma un mechón y lo corta al tiempo que le pregunta. "¿Lo corto?" La respuesta de la granjera es negativa pero la acción ya ha sido ejecutada.

Toda la secuencia se ha planteado sobre la pretensión de Harden de cortar un mechón del pelo de la granjera y ver cómo se resolvía la situación planteada.

Se ha creado una expectativa a partir de la información compartida entre espectador y personaje que tenía el mismo sentido para ambos.

4. Conclusiones

Todo relato donde se asuma la perspectiva de un personaje implica una restricción informativa. Lo más habitual es combinar punto de vista general y particular.

La perspectiva del personaje se puede asumir a través de la imagen subjetiva o compartiendo información el espectador y el personaje con el mismo sentido y estableciendo expectativas compartidas.

En cualquier relato audiovisual podemos mostrar la forma en que percibe un personaje sin recurrir en sentido estricto al plano subjetivo.

La perspectiva del personaje hay que entenderla al margen de si el personaje cumple la función de narrador o no.

Aunque se adopte en muchos momentos la imagen subjetiva de un personaje, el espectador puede saber mucho más que dicho personaje. Esto es porque ambos procedimientos (SABER Y VER) son verdaderamente independientes.

No es imprescindible para adoptar en un momento del relato la perspectiva de un personaje que coincida la mirada del observador con la del personaje que puede resultar privilegiado.

Bibliografía

- Bordwell, D.** (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. y Di Chio, F.** (1994). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Gaudreault, A.** (1997). Sistema del relato de un filme con narrador verbal: *Citizen Kane* de Orson Welles. *Archivos*, (27). Valencia: Filmoteca Valenciana.
- **Jost, F.** (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G.** (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Gómez Tarín, F.J.** (2008). *Saber y mirar. Una propuesta de reformulación de los conceptos de focalización y ocularización en los discursos audiovisuales*. Disponible en Internet en www.bocc.ubi.pt. Recuperado el 22-09-2010.
- Mitry, J.** (1978). *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI.
- Reis, C. y Lopes, A.C.** (1995). *Diccionario de narratología*. Salamanca: Ediciones Colegio de España

Recursos expresivos para la construcción del personaje

Alfonso Cuadrado

Resumen

En este artículo se presenta un trabajo en marcha sobre la utilización de nuevas herramientas digitales para el análisis fílmico. El trabajo está dentro de una línea de investigación sobre innovación en la docencia mediante nuevas tecnologías, emprendida en el año 2002 por el Grupo de Investigación Intermedia de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. La convergencia digital ha hecho que los materiales utilizados hasta ahora para la docencia de los medios audiovisuales puedan integrarse en herramientas digitales que permitan una mayor comprensión de conceptos así como un trabajo autónomo del alumno. Partiendo de un *software* de análisis fílmico, se han realizado varios ejemplos para ilustrar un tema importante dentro de la asignatura Narración Audiovisual, la construcción del personaje. El *software* permite relacionar conceptos de narratología y dramaturgia con su materialización audiovisual a través de una selección de recursos expresivos como la luz, el escenario, la música, etc.

La experiencia ha sido positiva porque se ha demostrado que la utilización de estas herramientas digitales permite una mejor comprensión de cómo se configura y construye el personaje en el relato audiovisual además de permitir que los alumnos realicen también sus ejercicios y prácticas con las mismas herramientas haciendo que interioricen un modelo de análisis fílmico de forma más eficaz.

Introducción

Los desafíos que el espacio Europeo de Educación Superior impone a la comunidad universitaria no sólo afectan a estructuras académicas sino que deberían hacernos replantear muchos de los hábitos que hasta ahora han imperado en la actividad docente.

Superar un cierto estatismo de la academia y volverla hacia la sociedad, al servicio de un desarrollo basado en el conocimiento y la innovación obliga a reelaborar y actualizar contenidos y metodologías. Y todo ello bajo el denominador común del uso de las nuevas tecnologías, tanto más si cabe cuando hablamos de un ámbito como el audiovisual que, obviamente existe a través de ellas.

Hoy no podemos entender una docencia sin nuevas tecnologías, pero ¿las usamos explorando todas las posibilidades que ofrecen? ¿Somos capaces de crear nuevos vínculos entre docencia, metodologías y usos innovadores?

Para responder a estas preguntas se imponen varias tareas previas que conllevan además una actitud necesariamente abierta y que a veces rompa con la ortodoxia en la metodología y en la formulación teórica de ciertos aspectos de la materia.

En el caso de la narración audiovisual son dos los problemas que se vienen arrastrando desde hace años y que muchas de las ediciones de nuevos manuales o textos teóricos que aparecen continuamente en el mercado editorial no abordan. Nos referimos, primero, a la relación entre el corpus teórico y la materialización en el específico audiovisual y segundo, a superar los problemas que una excesiva taxonomía, necesaria obviamente en cualquier teoría, conlleva hasta hacer ver el hecho narrativo como un conjunto de categorías, pero que pierden el sentido de su fuerza expresiva si no se ve como la dinámica de un proceso con la interrelación de las partes.

Retomaremos esta cuestión más adelante. Ahora veamos el papel que las nuevas tecnologías pueden realizar en la innovación de la didáctica de la narración audiovisual a través de la propuesta del uso de nuevas herramientas digitales.

Objetivos

Como objetivo general: establecer unos criterios que marquen las líneas de necesidades de la docencia de los medios audiovisuales y en concreto de la Narración Audiovisual como trampolín dispuesto para la innovación didáctica.

De forma secundaria se plantean los siguientes objetivos:

- Proponer una aplicación como plataforma digital para el análisis fílmico.
- Establecer una categorización de recursos audiovisuales que, basados en el concepto de la puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie, contribuyan a la construcción del personaje.

Metodología

El presente trabajo se conforma como un estudio de caso que expone la evolución de una propuesta sobre el desarrollo de una aplicación informática y la creación de materiales. Se han analizado las aplicaciones de *software* para el análisis fílmico y las anotaciones de vídeo y audio disponibles en el mercado y en función de la práctica se ha elegido una que servirá como base para la realización de ejemplos docentes.

En cuanto a contenidos, se realiza un análisis cualitativo de los recursos expresivos de lenguaje audiovisual y posteriormente se aplican en varios casos en torno a la puesta en forma audiovisual del personaje utilizando las herramientas digitales seleccionadas.

1. Tecnología audiovisual y docencia

Desde que surgieron los sistemas de vídeo doméstico en los años ochenta del pasado siglo la docencia de los medios audiovisuales se vio revolucionada. Hasta ese momento, para ilustrar cualquier tema sólo se

podía acudir a la memoria personal tras el visionado de un film, a los escasos libros que contenían secuencias desglosadas en fotogramas, a disponer de versiones reducidas en el formato doméstico de Super 8 de largometrajes o bien a utilizar los sistemas de visionado que estaban disponibles en el momento: la moviola. La moviola (nombre de una marca comercial, que por extensión se daba a todas las herramientas de edición) permitía mucho mejor que un proyector cinematográfico congelar la imagen, avanzar y retroceder e incluso ralentizar, lo que enriquecía el análisis comentado, propio de una clase. Pero las moviolas eran costosas y un centro docente no podía permitirse tener un buen número de ellas. Igualmente, por el sistema propio de imagen, no era posible que muchos alumnos pudieran seguir el visionado, o bien se veían en una pequeña pantalla o mediante un espejo oscilante se proyectaba la imagen sobre una pequeña superficie.

El sistema Betamax y posteriormente el VHS hicieron que, con poco coste, cada aula pudiera disponer de un televisor o monitor y un reproductor. Junto con la posibilidad de grabar las emisiones televisivas y posteriormente de poder adquirir en el mercado las primeras ediciones puestas a la venta de largometrajes, se empezó a disponer de una pequeña filmoteca que enriquecía sobremanera la dinámica de las clases, tanto por la posibilidad de manejar el film, como de disponer de multitud de visionados de distintas películas en poco tiempo. Recordemos que un largometraje de noventa minutos de duración son aproximadamente tres mil metros en formato de 35 mm. (unas diez bobinas de trescientos metros), manejar físicamente un largometraje es pesado y costoso su almacenamiento y transporte.

El vídeo y posteriormente el DVD han permitido algo que era lento y farragoso con el celuloide: el acceso aleatorio rápido y fácil a cualquier punto de un film. Congelar la imagen, avanzar o retroceder, visionar una y otra vez un fragmento es una posibilidad que hoy por habitual no nos parece lo innovadora que fue en su momento. Si hacemos un repaso por la dinámica del uso de los medios audiovisuales en el aula mencionando técnicas ya casi olvidadas, es para poder comprender la evolución siguiente que debe acometerse: la convergencia digital.

El medio digital, primero con los formatos de vídeo, luego con soportes como el CD-Rom y el DVD y posteriormente gracias a la difusión del vídeo en la red, han puesto al alcance del docente y del alumno un extenso repertorio de material audiovisual. Pero lo que hemos conseguido, ¿es sólo la traducción a unos formatos tecnológicos (digitales) de cómodo y rápido manipulado? ¿una extensa mediateca disponible en Internet o en instalaciones universitarias? La versatilidad del medio digital nos ofrece, a poco que aunemos cierta dosis de creatividad y observación de las necesidades de la docencia, el desafío: crear herramientas digitales específicas que apoyen la docencia de los medios audiovisuales en toda la gama troncal de las materias: realización, análisis fílmico, narración, guión, etc.

Para conseguir innovar hay que fundir en un nuevo método y si es necesario además en nuevas herramientas, las tendencias y necesidades del momento:

- El espíritu del nuevo Espacio Europeo de Educación formaliza una tendencia ya aposentada en el ámbito pedagógico desde hace años, la necesidad de bascular el peso de la actividad docente, de la labor del profesor al trabajo individual y constante del alumno.
- El uso de las herramientas digitales, especialmente en internet, como los blogs, las redes sociales, las páginas personales, los lectores de libros electrónicos, los móviles con funcionalidades avanzadas, etc. han creado un espíritu que atraviesa medios y tecnologías y que se impone como una filosofía de lo tecnológico y que se puede denominar como el espíritu web 2.0, un espíritu que quiere dar la voz y participación al usuario y a la comunidad que comparte, que le pone en el papel de creador y no sólo de lector o espectador.
- La convergencia digital está rompiendo las fronteras entre formatos y medios. Hemos visto como el cine siembra su fecundo legado en la nueva ficción televisiva y en los videojuegos. Internet ha hermanado y transformado la prensa y la televisión creando híbridos en los portales informativos que ya no son una simple

traslación digital de las páginas de un periódico, tal y como aparecían hace unos años, sino canales de información en cualquier soporte. Fusión y nueva perspectiva son, por lo tanto, denominadores comunes que subyacen en cualquier nueva forma de presentar la información y por antonomasia el conocimiento.

¿Estas tres grandes corrientes se pueden poner al servicio de la didáctica audiovisual y en concreto de la narración? ¿Podemos innovar siguiendo estos principios? Creemos que sí, con la propuesta que presentamos a continuación.

2. Software para el análisis fílmico

Desde el año 2002 el grupo de Investigación Intermedia de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos mantiene una línea de investigación sobre la utilización de las nuevas tecnologías como apoyo a la docencia.

En concreto se investiga sobre herramientas que ayuden al análisis fílmico y audiovisual para asignaturas del plan de estudios como Narrativa Audiovisual, Realización Cinematográfica y Televisiva y Lenguaje Audiovisual.

El conocimiento que varios de los profesores del grupo poseían de las nuevas tecnologías les permitió advertir que determinadas herramientas que se estaban desarrollando en otros ámbitos podían emplearse para los objetivos del grupo. En concreto se observó que el mercado ofrecía varias herramientas de análisis visual para dos sectores: el deportivo y el análisis lingüístico.

En varios deportes (fútbol, gimnasia, golf, atletismo) se ha avanzado considerablemente, de grabar sin más partidos o ejercicios de deportistas para luego analizar los resultados, a utilizar herramientas que se han incorporado a la rutina diaria de entrenadores y atletas que permiten un visionado y análisis muy sofisticado para mejorar posteriormente el rendimiento.

Con ellas se pueden comparar diversos vídeos, sincronizar algunos tomados en varios ejes, dibujar trayectorias sobre la imagen, extraer fragmentos de vídeo, añadir comentarios y crear bases de datos.

Igualmente las herramientas de análisis de vídeo se utilizan ampliamente en la observación de sujetos en ciencias del comportamiento, tanto para análisis de expresión verbal como facial.

Tomando estos ejemplos como referentes se planteó la posibilidad de crear una herramienta de análisis fílmico que incorporase las funciones de estas aplicaciones pero adaptadas a los requerimientos de la narrativa audiovisual. Se creó un prototipo denominado *MovieStructure* que permitía hacer anotaciones y comentarios jerarquizados, en diversas partes de un vídeo. La estructura visual asemejaba el *timeline* de un editor de vídeo de forma que la parte inferior de la pantalla mostraba en un display horizontal las diversas categorías de análisis pero relacionadas con el tiempo total. Posteriormente la creación de una Mediateca en la Biblioteca del campus de Fuenlabrada permitió ampliar esta experiencia a través de un *software* propietario, creado por la empresa que desarrolló la gestión de archivos e instaló el *hardware* para poder crear comentarios sobre las piezas audiovisuales digitalizadas para la consulta y visionado por parte de los alumnos.

Un siguiente objetivo que se planteó fue el de dotar de estas herramientas a los alumnos para que realizaran sus propios análisis. Problemas de tecnología y licencias impidieron que la versión de la Mediateca fuera posible de utilizar en ordenadores personales, por lo que se recurrió a otras herramientas de libre distribución y uso que iniciativas similares estaban utilizando y que sí hacían posible un trabajo colectivo por parte de los alumnos. En concreto se experimentó con el *software* creado por el The Institute for Research and Innovation (IRI), *Ligne des temps*, con el que se han realizado análisis de obras de directores como Víctor Erice y Abbas Kiarostami. También se evaluó *Elan*, una herramienta de anotación de vídeo y audio desarrollada por el LAT (Language Archiving Technology) del Max Planck Institute for Psycholinguistics.

Básicamente ambas aplicaciones se basan en un tipo de interface inspirado en los editores de vídeo con varias zonas o ventanas configura-

bles. Una dedicada al vídeo o vídeos porque se pueden incluir dos o más vídeos sincronizados que permitan una multivisión; otra que contiene un *timeline* y una más dedicada a las anotaciones. El *timeline* es una representación gráfica longitudinal del tiempo de la pieza audiovisual y una serie de niveles configurables que permiten establecer categorías de análisis: personajes, tramas, conflictos, etc. que aparecen en un determinado tiempo. En el *timeline* se configuran diversos sectores para resaltar la aparición de cualquiera de esas categorías. Por ejemplo, del minuto 2 al 7 resaltamos una zona donde vemos que puede darse un determinado conflicto en el film, o entre el minuto 4 y el 8 indicamos que aparece un motivo musical o plástico. Y así hasta poder construir una verdadera representación gráfica de todos los elementos expresivos de la pieza audiovisual. Estas indicaciones pueden ampliarse con comentarios de texto. Al reproducir el vídeo, irán apareciendo los comentarios anotados o bien se pueden seleccionar sólo los de una determinada categoría. Por ejemplo podemos reproducir sólo los momentos en los que aparezca un conflicto entre unos personajes. El resultado es un archivo que obviamente se puede reproducir en cualquier ordenador que tenga el mismo *software*, lo que no es problema dado que además ambos son gratuitos.



Gráfico 1. Captura de pantalla del software Elan. Fuente: elaboración propia.

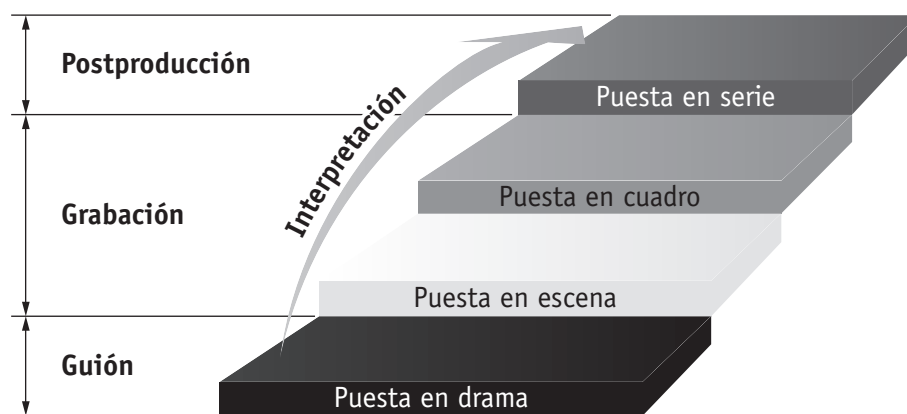
Ligne des temps presenta algunas ventajas sobre *Elan*. Está especialmente pensado para el análisis filmico y se pueden incorporar anotaciones colectivas o hacer selecciones de montajes específicos entorno a secuencias previamente seleccionadas (es decir, algo así como hacer un montaje con las secuencias favoritas). Sin embargo su versatilidad como herramienta a la hora de poder gestionar el vídeo y la operatividad en el ordenador se ha demostrado algo lenta y muchas veces el programa ha fallado. Esto hizo que tras un periodo de tiempo utilizando ambas aplicaciones se inclinara la decisión de optar por seguir trabajando sólo con *Elan*, mucho más fiable y con capacidad para adaptarse a más formatos de vídeo.

3. Estudio de caso: recursos expresivos para la construcción del personaje

El personaje es uno de los elementos más problemáticos dentro del ámbito de la narrativa, tanto desde la teoría como desde la didáctica. Los manuales, tanto de teoría como de guión, condenan al personaje a una repetida trilogía: como persona, como rol y como actante. Pocas veces se cruza el umbral de la ortodoxia dramaturgica y narratológica para entrar en la verdadera construcción del personaje desde la pura materia audiovisual. Ahí se topa con un terreno que pocas veces se aborda en la didáctica desde los estudios de Comunicación Audiovisual: el trabajo del actor dentro del audiovisual, condenado a los estudios de interpretación, generalmente ligados al teatro. La materialidad del actor como encarnación del personaje y su relación con otros ámbitos de la puesta en escena prácticamente no existe en la enseñanza diaria. Es hora de abordar ese problema acudiendo a una visión global del personaje desde su construcción narrativa hasta su materialización como elemento privilegiado de la narración a través de los recursos expresivos del lenguaje audiovisual. Este objetivo no pretende construir una nueva teoría del personaje, sino establecer una visión global de su construcción. La excesiva especialización de determinadas aproximaciones teóricas y su

necesaria, aunque a veces exhaustiva taxonomía, hace que se pierda el sentido de que el relato audiovisual es una dinámica donde los elementos intervienen como instrumentos en una obra sinfónica con distinta intensidad, unidos o en solitario para construir el significado. En el caso del personaje entendemos que no se puede concebir su verdadero valor narrativo si no traspasamos la frontera de la teoría narratológica y también de la dramaturgia y vemos cómo se materializa en forma expresiva en el actor y éste a su vez lo consideramos como un elemento integrante de la escena que se ve reforzado y apoyado por el amplio repertorio de recursos audiovisuales. En definitiva y siguiendo el criterio ya conocido de las puestas (en escena, en cuadro y en serie) podríamos hablar de una puesta en forma audiovisual del personaje, desde su condición más abstracta hasta llegar a la imagen final, pasando por la puesta en guión (como instrumento para construir la dramaturgia que ya muestra al personaje en torno a la acción y el diálogo), la puesta en escena y cuadro entendida como la operación que dota al actor de valor como forma dentro de una composición espacial y como espacio-tiempo a través de la puesta en serie cuando se aporta significado al personaje a través de las relaciones temporales de los planos.

Puesta en forma audiovisual del personaje



Teoría del personaje

Gráfico 2. La puesta en forma audiovisual del personaje. Fuente: elaboración propia.

Para establecer una mirada del personaje a través de los recursos expresivos, se han utilizado diversos modelos de análisis fílmico estableciendo un listado de dichos recursos. Posteriormente se han aplicado a varios casos de filmes o series de televisión que se han utilizado en la dinámica de las clases de la asignatura Narración Audiovisual de 2º curso del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Rey Juan Carlos.



Gráfico 3. Recursos expresivos para la construcción del personaje. Fuente: elaboración propia.

La utilización del *software Elan* ha permitido crear algunos tipos de análisis de construcción del personaje donde el alumno ha podido ver gráficamente cómo se relacionan las diversas categorías que construyen el personaje desde su función dentro del relato, su conjunto de rasgos, el mapa de conflictos, el tipo de motivos escenográficos que le apoyan, la utilización de recursos fotográficos y musicales que contribuyan a crear estados emotivos, las relaciones espaciales a través del montaje que permite articular los conflictos entre personajes, etc.

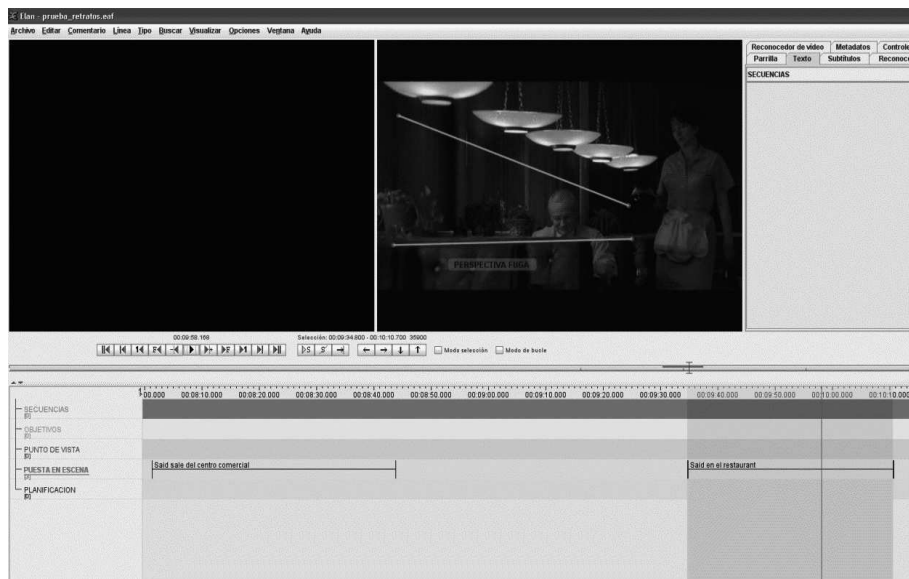


Gráfico 4: Captura de pantalla de análisis del personaje. Fuente: elaboración propia.

4. Conclusiones

La experiencia en las clases con estos ejemplos realizados con el *software Elan* ha demostrado que la comprensión de la teoría narratológica y dramática del personaje, así como la construcción a través de los recursos propios del lenguaje audiovisual, es más eficaz, inmediata y completa ya que la visión de conjunto es más sintética y muestra en tiempo real cómo realmente se produce la dinámica de la expresión como si a la vez que escuchamos una sinfonía (acudimos aquí de nuevo al símil musical) vamos viendo la partitura y como entra cada instrumento en un determinado tiempo.

Ello nos reafirma en que éste es un camino válido para cumplir esos tres objetivos que señalábamos más arriba: apoyar la nueva didáctica que inspira el EEES, creando materiales docentes que permitan el trabajo autónomo del alumno, ya que este tipo de análisis no sólo se puede mostrar y comentar en clase sino que también lo puede ejecutar el propio alumno de forma individual; fomentar la participación activa del

alumno en el sentido de que los trabajos, bien sean individuales o en grupo realizados en el curso se ejecutan en este *software* y pasan a incorporarse a un repositorio que pueden utilizar como material didáctico los alumnos de promociones siguientes, por lo tanto el alumno construye conocimiento que no se pierde, y, por último, la tecnología digital no sólo permite una traducción de soportes y lenguajes que dado su facilidad de manipulación difunden rápidamente la información, también ayuda a visualizar de una forma nueva y más eficaz contenidos teóricos y prácticos.

Creemos que esta última faceta es la que debe ser más explorada en proyectos sucesivos y que permitirá conseguir una sinergia mayor entre diversas áreas teóricas y de conocimiento.

Bibliografía

- Beltrán Almeria, L.** (1992). *Palabras transparentes. La configuración del discurso del personaje*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Bordwell, D.** (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- (1995). *El significado del filme*. Barcelona: Paidós.
- (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós.
- Canet, F. y Prosper, J.** (2009). *Narrativa audiovisual, estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Casetti, F.** (2003). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós
- Chatman, S.** (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- Díez, E.** (2006). *Narrativa filmica: escribir para la pantalla, pensar la imagen*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- García García, F.** (coord.). (2006). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Laberinto.
- Garrido, A.** (1996). *El texto narrativo*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Gaudreault, A. y Jost, F.** (2001). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Marzal Felici, J. y Gómez Tarín, F. J.** (eds.) (2007). *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo S.A.
- McKee, R.** (2002). *El guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- Perkins, V.** (1997). *El lenguaje del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Sánchez-Escalonilla, A.** (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Seger, L.** (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.

Movimiento y acción narrativa

Vicente Peña Timón

1. Presentación

En el presente artículo hablaremos de “acción narrativa” y nos centraremos en la noción “movimiento” como aspecto que conforma¹ y cataliza dicha acción en una narración audiovisual. De modo que partimos de la base de que el movimiento, que se representa en cualquier texto narrativo, es como una primera estancia anterior² a la creación de una historia (story), que da origen, o al menos genera la acción en una narración audiovisual.

Hemos dividido este artículo en dos partes. La primera presenta la noción de movimiento como un elemento pre-textual del que se nutren los elementos formales de contenido. La segunda señala la función que cumple el movimiento en la acción narrativa como elemento pre-textual.

2. Introducción

Se sabe que varias disciplinas estudian el movimiento: física, tecnología, filosofía, música... Sin embargo por nuestra parte vamos a centrarnos en el Arte, esto es, el movimiento en el Arte, y en concreto (pues es demasiado agotador centrarse en un tema tan amplio como puede ser “Arte y Movimiento”), nos centraremos en la representación del movimiento en la narración audiovisual.

“Vivimos en un mundo en constante movimiento.” Ésta es una afirmación que la hemos escuchado y leído infinidad de veces en documentales, reportajes, libros y artículos de divulgación y científicos... Mas ¿qué queremos decir cuando aseguramos que vivimos en constante movimiento? ¿Nos referimos quizá a la cinemática³ o a la dinámica⁴? Sospecho que no es así. Cuando realizamos esta afirmación solemos referirnos a la manera cómo las personas acostumbramos a vivir y convivir en nuestra rutina diaria, en especial, los individuos que viven en grandes urbes. Pero ¿quién da cuenta de ello? ¿De alguna manera, alguien nos procura el conocimiento y reconocimiento de nuestra precipitada vida?

Ya lo creo. Dicha labor se lleva a cabo de una manera ficticia, por no asegurar que transgredida, por parte de los autores de textos audiovisuales, y son ellos en definitiva los únicos que poseen la potestad de representar algo concreto y en concreto, esto es, de decidir acerca del decir y el mostrar⁵ y del qué y el cómo⁶ ha de aparecer en una narración audiovisual aquello que a las personas con vidas más o menos rutinarias, nos sucede en nuestro acontecer diario.

Seleccione lo que seleccione nuestro autor para realizar su representación audiovisual, el movimiento físico de los objetos y personajes, el movimiento de las imágenes y las formas expresivas serán los que le ayuden a explorar nuevas técnicas de expresión artísticas y como ajenos a él, el movimiento en especial, tomarán una posición (textual) en un plano donde no siempre es reconocido el apoyo que éste lleva a cabo: el pre-texto⁷.

3. Mensajes del movimiento

A título anecdótico, he de confesar que en muchas ocasiones me ha gustado pensar que si tuviera que inventar un mundo diferente al nuestro donde contextualizar una historia narrativa de ficción, crearía el que denominaría “Mundo-movimiento”: Un mundo donde hasta aquello y aquellas personas que permanecen estáticas o inmóviles, lo hacen en movimiento, y lo que en última instancia únicamente posee sentido en

la vida de todos los seres y las cosas que pueblan ese mundo, son los mensajes del movimiento.

El movimiento recorre la narración audiovisual en casi su totalidad. Lo encontramos en todos los elementos que pueblan dicha narración. Con su constante presencia, poco a poco los va nutriendo primero de sentido para después ayudarles a conferir significado a las imágenes audiovisuales. Su función es la de generar mensajes sobre los elementos formales de contenido, en especial sobre acción narrativa, a fin de que éstos descubran los pilares sobre los que desarrollar la historia narrativa en su totalidad.

De manera casi imperceptible, el movimiento físico de los personajes y objetos que encontramos en una narración no es sino el terreno de cultivo donde poco a poco las imágenes audiovisuales van a adquirir su composición definitiva y resultado final: el texto definitivo. La constante presencia del movimiento físico en las narraciones audiovisuales cimenta una composición de mensajes “inaudibles” que no solo inunda, sino anega la narración, y que, como el silencio, el movimiento se ve y se oye constantemente aunque no siempre notemos su presencia⁸.

El movimiento físico de los personajes y los objetos de una narración es ese “eso” que alimenta la forma del contenido y la forma de la expresión de una narración audiovisual, y que desde el principio hasta el final de una historia narrativa, sostiene el mundo de ficción que nos procuran los textos narrativos audiovisuales en general, y donde ambas formas, las de contenido y expresión, no son sino compañeros inseparables de camino y, en ocasiones, cómplices casi dependientes de su ausencia en algunos de los elementos del plano de la expresión⁹.

4. Pre-texto: suceso, hecho y movimiento

Al comienzo de este artículo, hablábamos de la noción de movimiento como antesala de lo que a continuación será la construcción (creación) de una historia narrativa. A este espacio mental (el movimiento como antesala) puede considerarse un elemento más de lo que, desde

una perspectiva textual, denominamos “pre-texto”: un texto anterior a otro de posterior creación y construcción y de diferente sustancia expresiva. Ese texto anterior al texto audiovisual definitivo: película, anuncio televisivo, programa sonoro... la industria audiovisual suele denominarlo “guion”, y se desarrolla en la primera fase de la pre-producción: ideación, documentación y escritura.

De modo que son tres los elementos que constituyen el pre-texto: suceso, hecho y movimiento.

En el capítulo titulado “Acción narrativa”, publicado en el libro “Narrativa audiovisual”, coordinado por el profesor Francisco García García (2006), hablábamos de los dos estadios que constituyen la vertiente morfosintáctica de acción narrativa y decíamos que en dicha vertiente existen un estadio primero que denominábamos pre-textual, donde se ponen de relieve las nociones de “suceso” y “hecho”, y un segundo estadio, textual, donde se analizan los significantes propios de la acción: “acto”, “acontecimiento”, “programa narrativo” y “recorrido narrativo”.

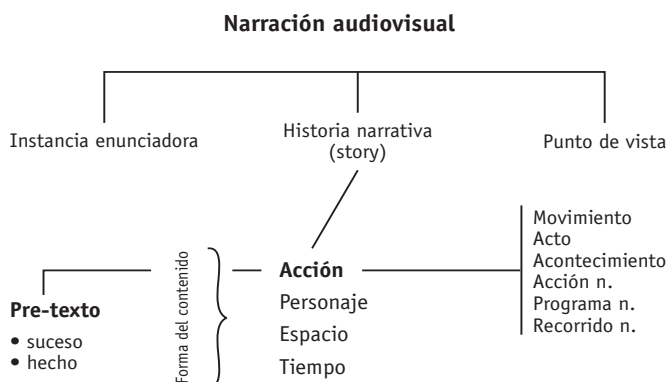


Figura 1. Pre-texto y acción. Fuente: elaboración propia.

Una vez que se señalaban los tres elementos constitutivos de la narración audiovisual: instancia enunciativa, historia narrativa y punto de vista, se presentaba una primera definición de acción narrativa como:

[...] la representación icónico-textual de las actuaciones, tanto espontáneas como previstas, que lleva a cabo de forma intencional un “personaje narrativo” en el transcurrir de una “historia”, bien ficticia o de referente natural, con el fin de obtener un “objeto” deseado o creído (p.p. de creer: credere). Estas actuaciones son las que componen las acciones que construyen la historia, concretada en un tipo determinado de discurso, de una narración audiovisual... [y donde] ...la obtención del objeto por parte del sujeto no ha de obedecer necesariamente a un logro material, ético, moral o ideológicamente “positivo” en la resolución de la acción, sino que por el contrario, el logro de ese objeto creíble o deseado puede presentarse en el devenir del personaje en la historia y en la resolución de la misma como la negación de ese logro, que de conseguir ese no-logro o logro material, ética, moral o ideológicamente “negativo”, no deja de ser un logro en sí para el sujeto que realiza dicha acción con ese concreto acto intencional (actuación intencional) (2006, p. 112).

A continuación, se describían “el suceso” y “el hecho”, los elementos del primer estadio de la vertiente morfosintáctica: pre-texto, que describen el elemento formal de contenido, acción narrativa, donde el suceso:

[...] se inscribe en el plano de lo abstracto en su relación con la historia narrativa, no así en el transcurrir ordinario de las personas, que es un “algo ocurrido” en la existencia humana de manera vivida, sentida o percibida por alguien, de la realidad que lo rodea.

y donde

[...] En el transcurrir o devenir ordinario de las personas, el suceso se puede entender como “ese ocurrir” en el transcurso o discurso del tiempo cuyo resultado puede ser satisfactorio o no, con relación a un asunto o asuntos concretos de la existencia humana particular o general, y cuyos resultados pueden ser utilizados por un autor implícito de diversas maneras, bien como “un algo ocurrido” en la “realidad” [...] o como “un algo ocurrido” que sirve de germen para ser adaptado, transgredido, modificado parcial o casi totalmente, tergiversado, manipulado..., en definitiva, para ser ficcionalizado. De modo que se le considera al suceso una noción extra-textual, más propia del pre-texto [...] que del texto final ya cerrado¹⁰.

Por su parte, se describía el hecho como:

[...] la cuestión sobre la que versa un suceso determinado y [...] tal suceso puede ser representado de manera fiel a la realidad que lo ha presentado o puede utilizarse como el elemento catalizador que incoa un texto de ficción. Entendido así, el hecho es ese tópico, ese espacio vacío de contenido ubicado en el plano extra-textual que señala cuál es la dirección hacia la que puede apuntar el sentido y la significación de la historia o de alguna parte de la historia que se pretende representar¹¹.

De modo que el primero, el suceso, ficcionaliza en mayor o menor medida lo que la cotidiana realidad nos brinda y el segundo, el hecho, se encarga de generar el “escenario o escenarios” donde los personajes y los objetos van a desarrollar, en un discreto o exagerado tono, su peculiar devenir en el tiempo y en el espacio de la ficción narrativa.

Es donde el movimiento encontrará su lugar para animar a la acción narrativa a mantener el ocurrir coherente y continuo de las secuencias y escenas dramáticas y, cómo no, el ritmo en el acaecer de todas ellas y en su articulación.

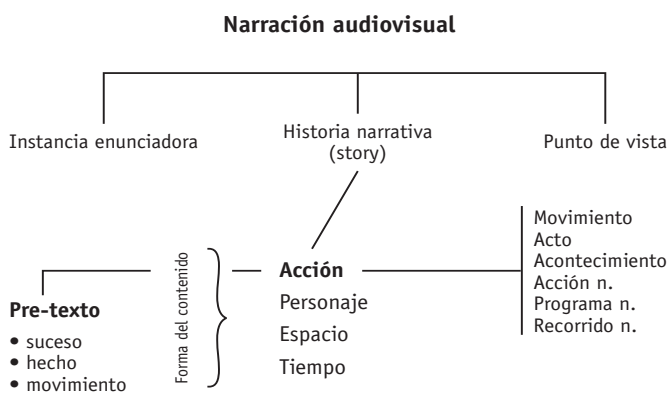


Figura 2. Pre-texto y movimiento. Fuente: elaboración propia.

Como podemos observar, ahora, a estos dos elementos les acompaña un tercero: el movimiento.

De inmediato surgen dos preguntas de base aunque bien sepa el autor cómo se materializará *a priori* ese devenir de los personajes en el tiempo y espacio narrativos.

Una primera se pregunta cuáles serán las trayectorias, avances, recorridos e itinerarios de los personajes y objetos que de manera explícita marcarán e impelerán la historia hasta su resolución.

Es decir, ¿cómo serán los movimientos físicos pertinentes de los personajes y los objetos, aún carentes de ellos, que poblarán la historia? ¿Cuáles serán esos movimientos pertinentes que ayudarán a componer acciones que hagan de una historia narrativa, una historia diferente a las demás?

La segunda pregunta se formula el cómo del qué, esto es, el discurso, el cómo mostraremos lo que les sucederá a los personajes en un espacio y tiempo concretos: la historia narrativa.

Aquí entramos en el apasionante “mundo” de la creación artística audiovisual propiamente dicha. Entramos en el cómo serán las posiciones y movimientos de cámara, la iluminación, los decorados... La música, los ruidos, los silencios... Y así hasta llegar a una de las últimas fases, donde nos planteamos cómo será el montaje final que dotará de ritmo a nuestra narración audiovisual.

Aunque ambas preguntas se refieren al movimiento con que serán dotados los elementos narrativos del texto, pues nos encontramos en el estado denominado pre-texto, la respuesta de la primera hace referencia a los elementos formales de contenido y la respuesta de la segunda, a los elementos formales expresivos, donde la función del movimiento en ambos planos, el de contenido y expresivo, corresponden a las posibilidades todavía virtuales de la futura narración audiovisual aún en gestación y lejos, la mayoría de las veces, de lo que será el texto final: película, anuncio...

5. Para comenzar a terminar

Con el movimiento físico surge todo lo viviente que existe en una narración audiovisual. Es él uno de los catalizadores que en un primer momento se instala en el estadio pre-textual para después auxiliar a la acción narrativa y de esta manera explicar buena parte de la coherencia, ritmo y articulación del texto final. Es el movimiento quien toma la decisión de cuándo un acto o acontecimiento se detiene y cuándo y cómo debe discurrir de nuevo, sin alterar el sentido de la composición y la historia.

Aunque hemos situado el movimiento físico de los personajes y objetos de una narración en un estadio virtual como es el pre-texto, el movimiento se encuentra muy lejos de una aparente carencia de conferir forma (forma móvil) a la acción narrativa. Más bien todo lo contrario, pues se encuentra en comunicación con el sentido y la significación final del texto narrativo audiovisual con los elementos significantes de acción narrativa: acto, acontecimiento, acción, programa y recorrido narrativos (elementos que pertenecen al plano del contenido) y con los elementos propios del plano de la expresión.

Notas

¹ En el sentido de: “Dar forma a algo”; en este caso a la “acción narrativa”.

² Como antesala.

³ Disciplina que estudia el movimiento en sí. <http://www.definicionabc.com/category/general> (3 de febrero de 2011).

⁴ Disciplina que estudia las causas que motivan el movimiento. <http://www.definicionabc.com/category/general> (3 de febrero de 2011).

⁵ *Telling and Showing*, ya que como señala P. Lubbock: “I speak of his telling the story, but of course he has no idea of doing that and no more; the art of fiction does not begin until the novelist thinks of his story as a matter to be shown, to be so exhibited that it will tell itself.” (1921, p. 63).

⁶ Chatman, S. (1990).

⁷ Texto anterior a otro texto.

⁸ Para corroborarlo no hay más que analizar un anuncio publicitario televisivo cualquiera.

⁹ La forma de la expresión se ve obligada en numerosas ocasiones a auxiliarse del movimiento físico: movimientos de cámara, por ejemplo, ante la inmovilidad de los personajes en alguna puesta en escena, a fin de que no sea todo un cuadro de estáticos personajes junto a inmóviles objetos, salvo que el autor busque esa sensación en particular.

¹⁰ Obra citada.

¹¹ Obra citada.

Bibliografía

- Bal, M.** (1985). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.
- Brady, J.** (1981). *Craft of Screenwriter*. New York: Simon and Schuster.
- Chatman, S.** (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- García García, F.** (1988). *Narrativa de la imagen radiofónica. Concepto y método. Proyecto docente*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- García Jiménez, J.** (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Genette, G.** (1990). *Figures III*. París: Seuil.
- Glynn, J.** (1994). The Narrative Structure of Drama. En J. Friedmann y P. Roca. *Writing Long-Running Television Series*, pp. 191-195. Media Business School Publication, Media Programme European Union.
- Husserl, E.** (1999). *Investigaciones lógicas*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lozano, J., Peña-Marín, C. y Abril, G.** (1989). *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid: Cátedra.
- Lubbock, P.** (1921). *The Craft of Fiction*. London: Jonathan Cape.
- Wittgenstein, L.** (1999). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Altaya.
- Wolf, J.** (1994). *The Importance of Characters*. En J. Friedmann y P. Roca. *Writing Long-Running Television Series*, pp. 117-129. Media Business School Publication, Media Programme European Union.

Una tipología del espacio

Giorgio de Marchis¹

¿Es posible eliminar el espacio de una narración? La expresión inglesa *no-where-place* se utiliza en el ámbito del audiovisual para hacer referencia a un plano en el que es imposible reconocer el lugar. Por ejemplo, puede tratarse de un fondo negro o un desenfocado. En castellano se puede llamar “no-lugar”. Aunque parezca una paradoja también sería correcto decir que el propio no-lugar es un lugar, y como tal influye en la narración. Se crea un no-lugar cuando el director quiere centrar la atención en el personaje o reducir las influencias del lugar en el significado. De hecho el espacio tiene un significado que influye en la narración. Ver a un personaje en una cafetería ofrece unas pistas diferentes que ver a un personaje en una biblioteca, y el propio significado del espacio se traslada al personaje. Por ejemplo, un personaje que se presenta en una biblioteca tiene de inicio unas características diferentes (i.e. estudioso, responsable, “empollón”, investigador...) que uno que se presenta en una cafetería (i.e. vividor o solo, triste o en busca de algo...). Colocar a un personaje en un no-lugar es como colocarlo en el limbo, en contraposición del paraíso o del infierno.

Un director experimental como Lars von Trier en *Dogville* (2003) sustituye el espacio naturalista típico de las narraciones cinematográficas por un espacio más típico del teatro, creado a través de los decorados (i.e. los decorados se relacionan con los lugares, así al ver una cama pensamos en un dormitorio) y de las marcas en el suelo. Así nos centramos en el personaje y la acción. De alguna manera necesitamos colocar a una

persona y una acción en un espacio, lo mismo que necesitamos colocarlos en un tiempo. Los personajes y la acción se mueven dentro de estos dos ejes simplemente porque el ser humano se mueve en ellos y no puede prescindir de asignarles valores para comprender las relaciones entre estos elementos. Por ello se diferencia entre espacio de la historia y espacio narrativo. El espacio de la historia es el espacio representado (i.e. el lugar grabado), que si está modificado no coincide con el espacio real (o natural), y que puede estar ausente (p.ej. en un no-lugar); el espacio narrativo pertenece al eje de coordenadas básicas y no puede estar del todo ausente.

Existen varios tipos de espacios físicos que son posible objeto de modificación creativa: la pantalla en la que se proyecta la imagen de un espacio grabado, que está limitada por unos bordes físicos, el tamaño del encuadre. En la vista humana son unos 80° en visión horizontal y 88° en visión vertical o elevación (Bernardo, 1987), en las grabaciones audiovisuales pueden ser tan amplias como 220° en ambas direcciones con un objetivo de 6mm (Aguilar y Carretero, 1996); complementariamente está el espacio fuera de los bordes; a su vez esta proyección se realiza dentro de otro espacio (i.e. la habitación o sala de proyección). Luego existe un espacio sonoro que también ofrece muchas posibilidades creativas pero que dejamos de lado en este capítulo. Finalmente, un último espacio que es el perceptual (o interior) del espectador. Éste es un espacio psicológico que supone la reconstrucción por parte del espectador de los otros. El cerebro está metido en una caja negra y recibe información del exterior a través de los sentidos. A partir de ahí tiene que juntar y reconstruir la información a través de una tarea de composición e inferencia basada en la experiencia. Por ello la percepción es siempre individual y a menudo la percepción de una persona no coincide con la de otra, aunque en condiciones normales suelen ser similares. Se puede demostrar fácilmente esta afirmación: posiblemente todos recordemos cómo nos parecía grande el mundo cuando éramos unos niños. También se ha demostrado que los niños pobres sobrevaloran el tamaño de las monedas, y esto es así cuanto más sea el valor de las monedas y más bajo el nivel socio-económico del niño (Brunner y Goodman, 1947).

Hay muchas clasificaciones del espacio, ello no obsta para que se puedan incluir más.

1. Espacio representado y espacio narrativo

El espacio más visible es el lugar de la representación. Es el espacio representado o espacio de la historia o espacio de la narración (i.e. el espacio concreto que se ve en la pantalla). Se diferencia del espacio narrativo que es aquel que ha sido elegido y seleccionado para comunicar significados narrativos. El espacio narrativo ayuda a que el espectador entienda y entre en la historia; aporta connotaciones y otorga coherencia a los personajes (i.e. la cafetería o la biblioteca o el no-lugar antes mencionados). Sabemos que siempre existe un espacio narrativo. Igualmente, puede haber un espacio representado (i.e. una persona narra desde un lugar mientras recuerda el pasado), y un espacio narrativo diferente (i.e. aquel en el que vive el recuerdo).

El espacio representado se puede identificar con la idea de profílmico² de Souriau, y, como hemos dicho, es el espacio reflejado en las imágenes presentadas. En los albores del cine tenía la máxima importancia puesto que la atención se concentraba más en el aspecto descriptivo de las imágenes que en el narrativo. Así el interés era el de *re-presentar* (i.e. evocar desde la imaginación) un espacio ante un espectador asombrado. Es el espacio del teatro, el espacio “enmarcado” por los límites del “cuadro”. El montaje ha sido la herramienta que más ha servido para romper estos esquemas.

El espacio narrativo muchas veces coincide con el representado porque el autor tiene intención de dar un significado a los espacios que representa. Por ello existen personas dedicadas a encontrar las localizaciones más adecuadas para la visión del director. Desde hace mucho, el lugar no es un mero fondo sino es una fuente de información útil para la narración (y por ello es narrativo). A veces el espacio llega a ser un “correlato objetivo” (i.e. una representación real) de las emociones y sentimientos del personaje: el personaje se siente triste y con conflictos

interiores, y vagabundea por un temporal de lluvia y viento. La lluvia y el viento son el correlato objetivo de las emociones del personaje.

2. Espacio fílmico: espacio en campo y espacio fuera de campo

La división entre espacio en campo y fuera de campo hace referencia al *"espacio presente y espacio ausente"* (Gaudreault y Jost, 1995). Uno es el espacio que se ha elegido presentar y el otro es el espacio que se considera que se puede o debe dejar fuera. Se ha definido el concepto de campo como *"porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro"* (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989). El fuera de campo existe como prolongación de aquel, y es *"el conjunto de elementos (personajes, decorados, etcétera) que, aún no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio"* (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989). Esto quiere decir que más allá de los bordes hay una realidad, o una supuesta realidad que se infiere coherente con lo que se ve. Según los mismos autores, en cambio la idea de fuera de cuadro hace referencia a todo lo que está fuera de la imagen vista, y no a lo imaginario. Así, el fuera de cuadro se referiría a los aspectos técnicos, mientras que el fuera de campo a los aspectos de creación del sentido. Así, el edificio que está detrás de la fachada es un fuera de campo, mientras que la montaña que no se ve simplemente porque no está donde apunta la cámara está fuera de cuadro. Dice Aumont (1996) que el fuera de campo es una medida temporal y un lugar de lo potencial; un lugar de reserva ficticia de la que el filme extraerá los elementos que vaya necesitando; un lugar más de futuro y de pasado que de presente. Así, el apartamento detrás de la fachada puede que nunca se vea, y puede hasta que no exista sino en la imaginación del espectador porque simplemente se ha construido una fachada de madera para el rodaje.

Casetti y Di Chio (1991) hablan de dos vertientes de la dimensión *off*: la de su colocación y la de su determinabilidad. La primera hace refe-

rencia a las ideas reflejadas por Noël Burch (1985) cuando lista los seis espacios fuera de campo. A saber, los cuatro del exterior de los bordes del cuadro o encuadre; el que se encuentra más allá del límite del horizonte o más allá del límite del decorado, y que por ejemplo los actores alcanzan cuando salen por una puerta o doblan una esquina que se encuentran dentro del cuadro; y el sexto espacio está detrás de la cámara. Los actores lo alcanzan por ejemplo cuando salen del cuadro yendo hacia la cámara y pasando a un lado de ésta. Por lo que se refiere a la determinabilidad, Casetti y Di Chio desarrollan la dicotomía creada por Burch de espacio fuera de campo real e imaginario. Así, se puede hablar de espacio en *off* definido, de espacio en *off* no percibido, y espacio en *off* imaginable. El espacio definido es el que ha sido mostrado en algún momento y que ahora queda fuera⁴. En cualquier momento puede volver a entrar y se recupera de la memoria todo su significado. Por ejemplo, si tenemos el plano de una gasolinera, si en un plano anterior hemos visto un objeto narrativamente relevante y en éste plano está ausente, sabemos que está y posiblemente hasta sabemos dónde está. El espacio en *off* no percibido es el que está fuera de los bordes del cuadro y nada nos lo reclama. Por ejemplo, si tenemos el plano de una gasolinera, un objeto abandonado que esté fuera del cuadro. El espacio imaginable es un espacio que está fuera de los bordes, y que sin embargo es evocado por algún elemento de la diégesis. Por ejemplo, en un plano medio se supone que el resto del cuerpo está fuera del cuadro.

El espacio fuera de campo se revela en su grandeza cuando se crea una relación entre lo presente y lo ausente: existe un trayecto que relaciona a los dos, como puede ser el juego de miradas que nos indica la presencia de elementos y personas fuera del cuadro. Puede quedar fuera porque otro elemento tenía mayor importancia o porque el director quería jugar con nuestra imaginación. Este juego se revela justo porque el objeto ausente está presente en nuestra mente. A propósito de esto, viene al caso la hermosa frase de Julio Cayo César (Caesar) que dice: "*todas las cosas que no se ven alarman más la mente de los hombres*"⁵. Algo similar ocurre cuando el campo vacío sirve para evidenciar el fuera de campo, como dice Noël Burch. Se subraya aquí la relación inversa entre ver e

imaginar. Por usar un símil, se puede hablar de la fuerza del silencio en la música o en un discurso.

Juntos, el campo y el fuera de campo forman “*un mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo que se puede denominar espacio fílmico o escena fílmica*” (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989).

3. Espacio diegético y extradiegético o no-diegético

Se puede hablar de espacio diegético⁶ cuando el paisaje tiene la función de representar la manera de ser o los estados de ánimo de los personajes. En este sentido el espacio diegético es un espacio narrativo. Señalan Gaudreault y Jost (1995) que parece sensato pensar que la mayor parte de lo profílmico es también diegético⁷. Esto no ocurre, por ejemplo, cuando aparecen los micrófonos en el cuadro, o los legionarios romanos tienen relojes de muñeca. En cambio, mucho de lo que está fuera de campo puede ser extradiegético o no-diegético. Éstos son términos suplementarios para definir lo que no tiene relación con el relato y el estado de ánimo de los personajes. En la mayoría de los casos (i.e. en un plano-contraplano) se supone que el espacio en *off* es diegético, especialmente si se han visto referencias anteriores. Sabemos con quién estamos hablando y en qué espacio se encuentra. Es parte de la narración. Según Bordwell se puede saber cuáles son las zonas fuera de campo que se pueden convertir en diegéticas:

El observador apuesta a que sólo ciertas zonas en off se convertirán en narrativamente significativas, y presta atención a los indicios que refuerzan o rechazan eso. Así pues, si un encuadre deja algún espacio a la derecha, es más probable que un personaje previamente establecido como en off por la derecha entre en este plano. El espacio en off se modula en importancia porque las hipótesis del observador lo hacen más o menos notorio o concreto (Bordwell, 1996).

4. Espacio en horizontal, en vertical y en profundidad

El espacio puede entenderse como una superficie en la que se distribuyen las figuras en los tres ejes dimensionales: el horizontal, el vertical, y la profundidad. Tradicionalmente el espacio vertical y horizontal del plano se ha construido aplicando las mismas reglas que en la pintura o la fotografía, como puede ser la sección áurea o divina proporción. Esta regla quita el punto de interés del centro de la pantalla.

También es importante el uso del espacio hacia el fondo. La profundidad de campo aprovecha los diferentes niveles que van desde el cerca hasta el lejos. La profundidad juega una importante función en la percepción, y es función de la nitidez de la imagen. En cine se define la profundidad de campo como *“la zona por detrás y por delante del punto de foco que mantiene una definición aceptable”* (Aguilar y Carretero, 1996). Es función del objetivo usado⁸; de la apertura del diafragma⁹; del tamaño del formato de la película¹⁰; a distancias más cortas de enfoque tendremos menor profundidad de campo (i.e. un objetivo macro); y de la luminosidad¹¹. A través de la perspectiva se juega más o menos con otros elementos secundarios, con acciones menores que ocurren en segundo y tercer plano. Si se quiere eliminar la profundidad, se utiliza una de las técnicas para dejar el fondo fuera de foco¹². El espacio desaparece y se crea un *no-lugar*. Por ello, para comprender el espacio es fundamental saber usar apropiadamente el material técnico del que se dispone. Algunas técnicas para sugerir o aprovechar la profundidad son las siguientes:

1. Se suele recomendar colocar la cámara en diagonal respecto a los fondos, evitando la perpendicularidad. Si existen esquinas, esta colocación permite acentuar la fuga y obtener una mejor idea del espacio. Una tijera vista en perpendicular es una línea, pero vista en diagonal es fácilmente reconocible.
2. Si se colocan objetos cuyos tamaños son familiares entre el personaje y la cámara el espectador puede comprender el espacio que los separa.

3. También podemos tener a un personaje que casi cubra el cuadro y al lado otra persona muy pequeña. Así, podemos encuadrar a una persona en primer plano que habla por teléfono mientras se ve al fondo alguien que entra por la puerta. De esta forma tendríamos una sensación de profundidad debida a la diferencia de proporciones entre el elemento cercano y el lejano; se sugeriría la distancia de la segunda, además de hacer el plano más interesante al tener una mayor cantidad de información.
4. Se pueden crear zonas nítidas y otras fuera de foco. Los procedimientos antes mencionados son útiles para ello al igual que objetivos especiales como las lentes *swing&tilt*³, que permiten poner el punto de foco en otros lugares de la pantalla que no sea el centro. Los cambios de foco se han utilizado mucho para cambiar la atención de un elemento a otro.
5. Se puede utilizar la luz y los contrastes zonales para centrar la atención en un espacio de la imagen. Así, si miramos a dos planos de diferente intensidad tonal, uno parecerá acercarse y el otro alejarse.

Con el aprovechamiento de la profundidad en la creación del espacio se obtiene una imagen más interesante aunque más complicada de leer. Puede ocurrir entonces que el espectador no sea capaz de percibir todos los datos al mismo tiempo. Lo que puede ser una desventaja en el momento, puede ser enriquecedor en visionados posteriores. Como es normal, hay que tener en cuenta que si la información que se pierde por la imposibilidad de procesarla toda de manera simultánea es importante, el espectador puede quedarse “descolgado” de la narración.

5. Un solo espacio y varios espacios

El espacio puede ser único si se presenta sólo: un salón en el que unas señoras están tomando un té. En cambio, si se nos presenta además a una persona que va hacia la casa del té en un coche hablamos de varios

espacios. Estos espacios pueden ser presentados uno a la vez, como en el caso del montaje en paralelo; o de una forma simultánea, como en una pantalla partida cuando dos personas están hablando al teléfono o se ven las acciones simultáneas de varios personajes. Esta técnica permite también presentar un mismo espacio desde diferentes perspectivas, aumentando la objetividad de la visión. Los espacios, si hay más de uno, pueden ser contiguos. Por ejemplo, si un personaje sale de plano y se corta a la misma persona que entra en otra habitación se supone un espacio próximo. Si por alguna razón realizamos la inferencia de que estamos en un lugar muy diferente, hablaríamos de disyunción. En este caso buscaríamos pistas para saber si el lugar es cercano o no. Si el personaje sale de una habitación y entra en otra que está decorada de una forma completamente diferente, podríamos suponer que se trata de una habitación no contigua y, si tuviera relevancia narrativa, buscaríamos más datos para inferir una cercanía o lejanía. Si viéramos al personaje salir de una habitación y luego le vemos en un coche supondríamos que está en un lugar lejano. Si nos faltaran pistas, podríamos dejar en suspenso el juicio.

Gaudreault y Jost hablan de disyunción proximal y de disyunción distal, adoptando los dos términos de la psicología de la percepción. Estos investigadores distinguen tres tipos de disyunción proximal: 1. Cuando el espectador puede suponer una posibilidad de comunicación visual o sonora no amplificada por ningún aparato entre dos espacios que no son contiguos, pero que han sido aproximados por el montaje (i.e. con unos prismáticos); 2. Un espacio no contiguo, pero que se considera como cercano. Por ejemplo, un muro y la cámara que se desplaza de un lado a otro sin pasar por un intermediario, como puede ser un personaje; 3. Se produce a través de un proceso de “vectorización”, esto es, cuando el personaje se desplaza de un plano a otro se “*subsume en cierta manera la distancia que separa los dos segmentos espaciales y traza un vínculo entre ambos*” (Gaudreault y Jost, 1995). Cuando hay una distancia “irreducible” con el plano anterior tendremos una disyunción distal. A veces puede haber una contigüidad fingida de la que el espectador se da cuenta con retraso debido a la voluntad del narrador de jugar con su percep-

ción: dos personas parecen estar cerca, pero luego se descubre que están distantes, hasta en ciudades diferentes.

6. Espacio natural y espacio imaginado

El espacio imaginado es la recomposición que hace el espectador. El espacio imaginado de lo representado es el espacio que el receptor crea en su propia mente por el propio efecto de la percepción, a partir de lo que ha visto y de sus conocimientos. Es la reconstrucción subjetiva del componente espacio.

Aunque el espectador muchas veces no se plantea conscientemente cómo es el espacio, suele orientarse en él. El mecanismo de recomposición se produce de forma espontánea aunque el narrador suele sugerir una ordenación al respetar la regla del eje 180°.

El espacio imaginado natural es el que no se muestra pero que el espectador se imagina: el espectador se imagina un espacio exterior al campo y que no ha sido mostrado por partes. Puede que se le haya sugerido, por ejemplo a través de lo representado auditivamente, o que el mismo espectador lo infiera extrapolando el espacio representado. El espacio imaginado natural puede coincidir con el espacio en *off* imaginable. Suele haber un espacio imaginado de lo representado pero no creo que haya a menudo un espacio imaginado natural, puesto que el espectador está demasiado ocupado en procesar información relevante para la narración como para dedicar recursos cognitivos a imaginar algo no necesario.

El espacio natural construido es el espacio recreado con los decorados. El espectador puede que crea que ese es el espacio natural real. En cambio el espacio natural desnudo es el verdadero espacio real: el espacio que queda una vez que la productora desmonte el decorado. Por ejemplo, la casa victoriana simplemente queda en una nave industrial una vez terminado el rodaje. A la hora de realizar un análisis, en la mayoría de las ocasiones no se puede saber cuál es el espacio natural desnudo.

7. Proxémica de los objetos y de los lugares

Cerramos este capítulo haciendo de nuevo referencia a *Dogville*. Hablemos de lo que se podría denominar como la proxémica de los objetos y los lugares. Edgard Hall habló de proxémica como ciencia de la distancia natural de las personas con su entorno. Las personas tienen una “burbuja” que entienden es el espacio dentro del cual sólo puede entrar la pareja y los más cercanos, es el espacio íntimo. Luego hay distancias que se consideran correctas para las diferentes relaciones sociales: el espacio personal de los amigos o familiares; el espacio social de los conocidos; y el público, de los discursos con las multitudes. Pero este espacio es cultural y en algunas culturas es más distante (p.ej. la norteamericana), mientras que en otras es más cercana (p.ej. las latinas en general). Igualmente los animales tienen un espacio: si entras en ese círculo les estás agrediendo, y luchan o huyen. La entrada en el espacio personal o de seguridad supone un estrés y una respuesta de *fight or flight* (i.e. lucha o huye). Igualmente los objetos tienen su espacio. Por ejemplo, no se pondría una mesa para doce personas en un salón pequeño, aunque cupiera. Se necesita esa holgura, un espacio suficiente desde las paredes y en todos los lados para que una mesa grande dé la impresión de prestancia y no de que el salón es pequeño o la familia quiere tener prestancia, pero no puede.

Y por fin hay espacios adecuados para la intimidad o para las masas, para la cercanía o para la distancia. En un lugar para las masas (p.ej. la plaza mayor de una gran ciudad) la presencia de sólo dos personas transmite soledad. El “camarote de los hermanos Marx” (*Una Noche en la Opera*, Sam Wood, 1935) transmite risa.

De esta manera, todo objeto y espacio tiene sus límites, su distancia “normal”. En la película de Lars von Trier, al igual que en los mapas de arquitectos, una casa tiene un borde pintado en el suelo, una calle tiene una calzada, definiendo su espacio que suele ser proporcional al espacio aprendido y esperado para una cultura.

Notas

¹ Dr. Giorgio de Marchis es profesor de la UCM, Facultad de Ciencias de la Información (giorgiodemarchis@ccinf.ucm.es). Una versión similar de este capítulo se puede encontrar en De Marchis, G. y García Guardia, M. L. (2006).

² Es profílmico “todo lo que se ha hallado ante la cámara y ha impresionado la película” Souriau, É., Ed. (1953), citado en Gaudreault, A. y Jost, F. (1995).

³ El campo es lo visible, y sin embargo estos autores suponen que el espectador se ha hecho previamente una idea de lo que es el espacio. Por ello hablan de espacio imaginario recortado por el cuadro. Sin embargo, puede que el espectador no haya creado aún un mapa cognitivo, especialmente en los primeros planos de la secuencia. Por ello es mejor hablar de espacio representado e imaginado. Evitamos suponer algo que no es descontado.

⁴ Casetti y Di Chio añaden como espacio definido también el que está a punto de mostrarse. Nosotros no lo hemos incluido porque parece una paradoja.

⁵ “Omnia enim plerumque quae absunt vehementius hominum mentes perturbant”. T. A.

⁶ Es diegético todo lo que tiene relación con el universo del relato que la película muestra.

⁷ A este respecto, se remite a la discusión acerca del espacio representado y del narrativo.

⁸ Un objetivo de menor distancia focal, un 16mm por ejemplo, tendrá más profundidad en foco que un 85mm. y mucha más que un 500mm., por ejemplo.

⁹ Cuando más abierto esté el diafragma —un f2,8 respecto a un f16 por ejemplo—, menor cantidad del fondo estará enfocada; esto es, tendremos menos profundidad de campo.

¹⁰ Cuanto mayor formato de película, menor profundidad, p. e. un 65mm. sobre un 16mm.

¹¹ Ver Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1999).

¹² Las más típicas son el uso de objetivos de focal larga o abrir el diafragma, ya mencionados; si hay mucha luz se logra aplicando un filtro neutro que permitirá poder abrir el diafragma o variando el ángulo de obturación del obturador —sin variar la velocidad de imágenes por segundo—.

¹³ Al tratarse de unas lentes, se incluyen dentro de los elementos mecánicos y su capacidad para influir en el espacio.

Bibliografía

- Aguilar, J. L. y Carretero, D.** (1996). *Manual Técnico de Cámara*. Madrid: Imagina.
- Aumont, J.** (1996). *El ojo interminable*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bergala, A. et al.** (1989). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bernardo, M.** (1987). *L'immagine filmata. Manuale di ripresa cinematografica*. Roma: La nuova Italia scientifica.
- Bordwell, D.** (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Brunner, J. S. y Goodman, C. C.** (1947). Value and need as organizing factors in perception. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 42 (1), pp. 33-44.
- Burch, N.** (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Caesar, C. J.** *De Bello Gallico*. E. T. Rice Holmes. 7.84.5.
- Casetti, F. y Di Chio, F.** (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- De Marchis, G. y García Guardia, M. L.** (2006). El espacio físico y psicológico de las narraciones. En F. García García, *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Laberinto.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J.** (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Gaudreault, A. y Jost, F.** (1995). *El relato cinematográfico. Ciencia y narratología*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Peña Timón, V.** (2001). *Narración audiovisual. Investigaciones*. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- Souriau, É.** (ed.) (1953). *L'Univers filmique*. Paris: Flammarion.

Tiempo de la historia, tiempo del discurso

Mario Rajas

In illo tēmpore...

El cine sólo conoce el presente. Todas las historias que narra el cinematógrafo se desarrollan en el presente. Las películas habitadas por hombres y mujeres inolvidables (Rhett y Scarlett, Ilsa y Rick, Jennie y Eben, Lewt y Perla, Tom Doniphon, Harry Lime, Margo Channing, Kane, Vienna y Johnny, Laura, el detective de San Francisco John "Scottie" Ferguson) nos hablan siempre en el tiempo verbal de la eternidad, es decir, en presente de indicativo. Todo sucede siempre la primera vez en pantalla. Es una especie de condena de lo eterno. Ni la muerte ni el tiempo existen para el cine.

José Luis Garci

1. Introducción

Construir el tiempo narrativo resulta uno de los aspectos fundamentales de la realización de obras cinematográficas. Como señala Beristáin, *"La narrativa es la que permite una mayor diferencia y una mayor complejidad en el juego entre las temporalidades"* (2004, p. 490).

De las múltiples posibilidades creativas que se presentan a la hora de configurar la temporalidad de un relato, los imprescindibles, heterogéneos y eficaces mecanismos de interrelación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso se han manifestado, históricamente, como

uno de los principales recursos de innovación y experimentación de los que dispone el texto filmico.

El cine ha profundizado significativamente en dichas interconexiones temporales entre contenido y expresión, por un lado, incorporando de forma recurrente la temática del tiempo como eje argumental en un número considerable de películas —*El tiempo en sus manos* (The Time Machine, George Pal, 1960), *Regreso al futuro* (Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985) o *Midnight in Paris* (Woody Allen, 2011), por citar algunas entre cientos— y, por otra, articulando nuevos desarrollos formales con la intención de expandir los límites narrativos del medio:

La utilización del tiempo en el relato es la manifestación de una visión de ese mundo narrado. Según lo que quieras decir, así lo trabajas. Del trazado lógico y cronológico a las más extremas rupturas de esa linealidad, las variantes son muchas, tantas como relatos existen (Kohan, 2005, p. 55).

La edición o montaje es el instrumento enunciativo más destacado para reestructurar y reorganizar estratégicamente las relaciones temporales de la narración (Rajas y Sierra, 2010, pp. 22-23). En ese sentido, hay que destacar, “*Las aportaciones que habría hecho el cine a este sistema reductivo del tiempo*” (Peña Ardid, 1996, p. 200) y que expanden considerablemente las posibilidades creativas de otros medios como el literario o el teatral, debido a que el tratamiento del tiempo narrativo “*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*” (Canet y Prósper, 2010, p. 245).

Para analizar en profundidad la construcción del tiempo a través de la edición o montaje, hay que comenzar describiendo las principales propiedades y características del tiempo filmico; a continuación, se definen los conceptos de tiempo de la historia y del discurso; y, por último, se enumeran los constituyentes fundamentales que conforman la arquitectura temporal —orden, duración y frecuencia— de los mismos.

Al plantearse un acercamiento metodológico desde la poética narrativa, interesan especialmente las divergentes posibilidades de reconfigu-

ración temporal tanto del montaje interno —el que opera dentro del plano— como del montaje externo —el fragmentado en distintas unidades sucesivas—.

Una consideración previa: en este artículo, se entiende la poética del montaje relativa al tiempo en *“Su condición de actividad normativizada, su naturaleza creativa, y en cuanto tal, su condición de libre [...] Lo más productivo de la poética es la libertad de violar sus normas”* (García Jiménez, 1996, p. 72).

Es decir, se asume en todo momento que, a pesar de la pretensión de acotar, describir o clasificar el objeto de estudio, el tiempo fílmico escapa irremediamente de dicho intento de sistematización exhaustiva: tan importante es conocer la ley, la norma, como plantear su cuestionamiento, superación, reformulación, rechazo o completa abolición.

2. El tiempo del cine

La compleja naturaleza del tiempo ha generado históricamente un fructífero debate en el campo del pensamiento (García García, 2006, pp. 110-111) que se ha incorporado en gran medida a la disciplina académica de la Narrativa Audiovisual.

El tiempo del relato cinematográfico se caracteriza por presentar una serie de propiedades específicas que lo definen y singularizan frente a otros textos como el literario, el radiofónico o el hipermedia.

En primera instancia, el cinematógrafo es una herramienta para producir tiempo; es decir, que en su propio ser como dispositivo tecnológico, en su función originaria de representación de la imagen en movimiento, viene incorporada, como cualidad esencial, la facultad de apresar y materializar el tiempo.

El cine, como la música, es ontológicamente un arte temporal. El factor tiempo, inherente al texto fílmico, se manifiesta como un elemento en alto grado manipulable, por su flexibilidad y maleabilidad, por su multiplicidad y complejidad, a la hora de configurar los parámetros narrativos de una película.

Como se ha señalado anteriormente, tan amplio resulta el catálogo de intervenciones enunciativas que pueden realizarse sobre el tiempo, que éste escapa, sin remisión, a un análisis reduccionista que pretenda sistematizarlo y constreñirlo metodológicamente: la poética del tiempo narrativo no debe estudiarse sólo desde la norma, desde lo prescriptivo, sino que, necesariamente, tiene que abrirse a la diferencia, a la ruptura, a la transgresión de lo establecido, inducida por su propia naturaleza heterogénea y mutable.

“El núcleo narrativo, el motivo... estará rodeado por cuantificadores, operadores modales, modificadores, indicadores del espacio y del tiempo, etc.” (Doležel, 1999, p. 61), que transfiguran dicho núcleo por completo. Como se verá más adelante, los ejemplos textuales redefinen permanentemente las posibilidades del tiempo del relato fílmico, sobre todo, por la evolución de las tecnologías y los lenguajes visuales y sonoros puestos en juego para su elaboración.

En primer lugar, no puede hablarse de una única perspectiva temporal, ya que el tiempo hay que entenderlo, obligatoriamente, desde diversos puntos de vista.

Así, se distingue entre tiempo de escritura o producción y tiempo de lectura o percepción. Se entiende el tiempo, por tanto, desde el proceso de realización del texto por parte de un emisor o desde la experiencia de recepción llevada a cabo por el espectador.

Además de los parámetros objetivos de precisión, puntualidad o exactitud del tiempo convencional de cesio o atómico, hay que subrayar las particularidades del medio cinematográfico, ya que *“La reproducción temporal, el registro pasivo del tiempo es el único acto efectivamente «reproductivo» de que el cine es capaz”* (Zunzunegui, 1995, p. 184). Por ejemplo, la proyección a 24 o 25/30 fotogramas por segundo, según el medio sea fílmico o televisivo, es un factor fundamental para la duración final de la película.

Más importante resulta, aún, el tiempo subjetivo o psicológico: éste no es un flujo continuo, regular y externo al sujeto, sino que supone una perspectiva personal, una experiencia compleja de captación del ocurrir de aquel.

Se constata, por consiguiente, que el tiempo empírico-natural existe en la medida en que es percibido por un sujeto. De ahí que ante un mismo tiempo objetivo de proyección o de soporte —la duración real de una película y los mecanismos de construcción temporal materializados en imágenes y sonidos—, el espectador experimente diferentes duraciones, según factores tan heterogéneos como el contexto de recepción, el estado de ánimo, el interés o grado de implicación emocional con el relato y, de ese modo, *“Profundizar en la conciencia subjetiva de la duración entendida en un sentido bergsoniano y expresar ese tiempo psicológico, perceptual o subjetivo”* (Peña Ardid, 1996, p. 199).

3. Características del tiempo fílmico

A nivel narrativo, la articulación entre el enunciado y la enunciación configura la temporalidad del texto. De este modo, la representación del tiempo en una obra audiovisual se define por las siguientes propiedades.

Primero, el tiempo se destaca como una categoría necesaria, un concepto organizativo inherente al relato. Para que exista narratividad, para que acontezca una progresión o cambio de estado, hace falta un desarrollo temporal.

En segundo término, el tratamiento del tiempo en el cine es una convención: está regulado por una serie de procedimientos constructivos de carácter arbitrario y polisémico —ya que los códigos audiovisuales presentan la particularidad de ser extraordinariamente flexibles—, asumidos históricamente por el espectador: por ejemplo, cuando al introducir un fundido a negro se indica el paso elidido de tiempo.

Tercero, el tiempo del cine es el presente de indicativo. La narración se actualiza, se produce, se hace visible siempre en el momento actual de la proyección, es decir, en el ahora: *“Las narraciones establecen una sensación de momento presente, el AHORA narrativo”* (Chatman, 1990, p. 66). Si la fotografía fija es la huella de lo que fue, la cinematografía es el movimiento, lo que está siendo. En una película, la imagen traduce visualmente un enunciado como “los niños fueron al bosque” —pasa-

do— mostrando dinámicamente en pantalla a los niños adentrándose en el bosque —presente—. Por esta razón, los guiones literarios se escriben en presente, al proyectar la plasmación literal de la acción que se trasladará a la pantalla¹:

Cualquiera que sea el tiempo al que remite la historia narrada, cuando interviene un discurso icónico, el tiempo de la narración es siempre el presente, porque la imagen narrativa es siempre representacional (sólo cuenta una historia re-presentándola) (García Jiménez, 1996, p. 177).

Al no existir la posibilidad de articular tiempos verbales, ya que para narrar el pasado o el futuro resulta inevitable la concurrencia del presente, hay que introducir en la obra fílmica un conjunto de marcas discursivas que permitan colegir que se trata de una experiencia anterior o posterior a un tiempo de referencia dado, debido a que *“El tiempo, pues, apenas está representado en la imagen-duración, está más bien presentado, presentificado, reproducido idénticamente”* (Aumont, 1992, p. 234), por lo que resulta necesario especificar que ese presente es el presente de un supuesto pasado o el presente de un probable futuro².

Por otro lado, la flexibilidad del texto fílmico para transformar el tiempo es menor que la del texto literario, porque este dispone de un complejo y elástico aparato de formas verbales, adverbios y conjunciones temporales, que permite variar de tiempo en el breve espacio de un párrafo, una línea o una simple palabra.

En el cine, estos procedimientos resultan menos sencillos. El tiempo depende de una serie de claves contextuales que debe manejar convenientemente el espectador: por ejemplo, para señalar la anterioridad, posterioridad o simultaneidad de un fragmento, se necesita otro segmento de referencia, sin el cual no es posible discernir en qué tiempo se encuentran realmente interactuando los personajes.

Según este planteamiento, se diseñan dos estrategias fundamentales: que exista una sobreabundancia de marcas clarificadoras que no dejen margen a la interpretación temporal; o que, por el contrario, se decida economizar dichas marcas e incluso hacerlas equívocas, confusas, para

generar ambigüedad y obligar al espectador a releer el tiempo, a reconstruirlo, a participar en su correcto desciframiento como parte del juego narrativo. Así, la película se manifiesta como un intrincado rompecabezas temporal que hay que armar, participando activamente como espectador en el desarrollo del relato, lo que obliga a reflexionar, también, sobre otros aspectos constructivos del mismo, como los pragmáticos, los semánticos o los retóricos.

Además, la manifestación del aspecto en el texto fílmico también difiere del verbal: es imperfectivo, está en progreso, en transcurso (Gaudreault y Jost, 1995, p. 111). La imagen, como presente, no concluye sino que se actualiza constantemente: *“Podemos considerar que la imagen cinematográfica posee, cuando menos, un valor de imperfectivo, en la medida en que actualiza aquello que representa, al mostrar los hechos en su desarrollo temporal”* (Neira Piñeiro, 2003, p. 221).

En cuanto al modo, según lo apuntado, la narración fílmica se presenta en indicativo, aunque pueda incorporar el subjuntivo o el condicional al manifestar posibilidades, virtualidades, hechos irreales, imaginados, alternativos —qué pasaría si..., qué hubiera podido ser si...—. Igualmente, el texto puede reflejar ese tiempo en primera persona: lo psicológico, la proyección interior, la rememoración selectiva, la conciencia, lo difuso, lo fragmentario, lo retrospectivo, lo repetitivo, lo idealizado, lo evocado, etc.

En quinto lugar, el tiempo fílmico se configura a partir de la conjunción de canales visuales y sonoros, de forma unívoca, complementaria o contradictoria. Combina montaje de imagen —fija o en movimiento— con sonido —música, efectos y palabra (voz *over* y diálogo)—, para datar fechas, intercalar lapsos durativos, permutar el orden, modificar la frecuencia, etc.

En sexto término, el tiempo fílmico dispone de tipificados mecanismos para expresar simultaneidad o sucesividad. En este aspecto puntual, resulta más complejo que el tiempo literario, que sólo permite la sucesión, al tener que desplegar en orden unos signos —las letras— detrás de otros. En el cine, como arte del espacio-tiempo, se presentan, por el contrario, las siguientes posibilidades:

1. **Simultaneidad:** coincidencia física en un mismo plano, en una misma unidad espacio-temporal. La técnica del plano-secuencia sería paradigmática al respecto. La simultaneidad presenta dos opciones principales:

- **Espacio-tiempos integrados:** montaje interno en campo, fuera de campo o en un lugar extradiegético —por medio de la banda sonora—. Se produce una coexistencia de acciones jerarquizadas que suscriben distintas fórmulas según la utilización del espacio. Primero, la acción sincrónica o simultánea en campo permite varias opciones: la construcción en términos de profundidad —primer término, fondo, etc.— con centros escalonados de atención, cubiertos por el tratamiento óptico de la profundidad de campo, como en *Ciudadano Kane* (Citizen Kane, Orson Welles, 1940); la composición de capas fusionadas, como en *300* (Zack Snyder, 2007); o bien la delimitación del espacio por medio de elementos internos que operan como sobreencuadres, como en *Marnie, la ladrona* (Marnie, Alfred Hitchcock, 1964), incluso simultaneando más de dos acciones, a modo de casa de muñecas, como en *Todo va bien* (Tout va bien, Jean-Luc Godard y Jean-Pierre Gorin, 1972) o *Life Aquatic* (The Life Aquatic with Steve Zissou, Wes Anderson, 2004); en segundo lugar, se plantea la utilización del fuera de campo, como en la secuencia del atraco en continuidad de *El demonio de las armas* (Gun Crazy/Deadly Is the Female, Joseph H. Lewis, 1950); por último, es posible el desarrollo de una acción diegética en campo y otra extradiegética, utilizando una voz *over*, como en *El camino a casa* (Wo de fu qin mu qin, Zhang Yimou, 2000).
- **Espacio-tiempos delimitados:** a través de la composición yuxtapuesta de distintas unidades discernibles —capas—, se visualizan a la vez varios espacios, usando técnicas de doble exposición, sobreimpresión o pantalla partida/*split-screen*. Por lo tanto, se introducen en un mismo plano varios espacio-tiempos fragmentados o superpuestos, como en la película *La*

soledad (Jaime Rosales, 2007) o, incluso, cuatro acciones a la vez, como en *Timecode* (Mike Figgis, 2000).

2. Sucesión: propia de la articulación por montaje externo o puesta en serie, construye la temporalidad desplegando unidades en horizontal. Se presenta, de forma habitual, ordenada secuencialmente en el tiempo (1, 2, 3...), pero también es frecuente el uso de dos fórmulas codificadas, incluidas ambas en el final de *La soledad del corredor de fondo* (The Loneliness of the Long Distance Runner, Tony Richardson, 1962):

- **Alternativa:** (sucesividad simultánea, A1-B1-A2-B2). Las líneas narrativas A y B, por separado, evolucionan secuencialmente a la vez que las dos coinciden en el mismo tiempo. Se construye por medio del montaje alterno, y puede finalizar con la convergencia de las dos acciones, como normalmente sucede en una persecución. La música suele cohesionar la relación temporal AB. En esta estructura alterna se introduce un interés añadido en cada fragmento, al dejarlo en suspenso (B1...) y retornar inmediatamente con el otro devenir narrativo (A2...). Además, es posible establecer relaciones de comparación o contraste entre ambas líneas alternas: en la ceremonia de *El padrino* (The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972), se plantea, por ejemplo, un símil entre el bautismo del niño y el bautismo de fuego.
- **Paralela:** (sucesividad no simultánea, A1-B2-A3-B4). Las dos estructuras secuenciales A y B no tienen por qué coincidir simultáneamente. Incluso se apunta la posibilidad de reproducir a la vez el pasado y el presente (Gaudreault y Jost, 1995, p. 119), como en las dos historias combinadas en *El padrino, parte II* (The Godfather: Part II, Francis Ford Coppola, 1974).

Por último, el tiempo fílmico es analizable desde cinco variables fundamentales (García Jiménez, 1994, pp. 380-385): la dirección, vector que determina la trayectoria temporal —hacia delante, hacia atrás—; el flujo, el devenir continuo o discontinuo que marca las rupturas, intersti-

cios, compresiones o dilataciones; la magnitud o duración cronológica, medible en código de tiempo (00:00:00:00); la velocidad, parámetro subjetivo que depende de factores múltiples, como la construcción del relato —ritmo, información, interés, emoción, etc.— y el contexto de recepción del espectador; y, la perspectiva, que es la ordenación del mundo por un sujeto, la vivencia personal de éste, fundamental en la focalización, ocularización/auricularización y, sobre todo, en la profundidad de la experiencia temporal.

Empleando estratégicamente estos parámetros, el tiempo narrativo es tan poderoso que puede, incluso, abolir el tiempo real y dejarlo en suspenso: si la película nos engancha, perdemos la noción del tiempo natural al sumergirnos en esa otra temporalidad construida; al contrario, si se diseña deficientemente, el tiempo real se hará patente a cada instante, expulsándonos del relato, provocando el aburrimiento y la desconexión.

4. Interrelaciones entre tiempo de la historia y tiempo del discurso

Como se ha apuntado, el tiempo es un elemento necesario, constitutivo, estructural del relato. Una narración despliega una sucesión de acciones, una cronología de acontecimientos organizados en un determinado eje temporal.

La complejidad a la hora de organizar el tiempo del relato es virtualmente formidable:

La policromía del tiempo narrativo presenta una gran variedad. Esa complejidad temporal nace en primer lugar por la simultaneidad, sincronía o anacronía entre el tiempo de la enunciación y el tiempo del enunciado. Los tiempos del relato, el tiempo de la narración audiovisual: tiempo de la escritura y tiempo de la lectura, el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Estos son los temas esenciales en la configuración de la estructura temporal de la narrativa audiovisual (García García, 2006, p. 115).

Dentro de las múltiples tipologías establecidas a propósito del tiempo narrativo, la clasificación fundamental, desde el punto de vista del montaje, consiste en diferenciar entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso.

El tiempo de la historia (TH o tiempo narrado) hace referencia a los parámetros temporales que constituyen el contenido del relato, mientras que el tiempo del discurso (TD o tiempo de la narración) se define como la construcción textual específica de ese tiempo cronométrico en una obra determinada. Por ejemplo, la duración de la II Guerra Mundial, desde septiembre de 1939 a septiembre de 1945 (TH), puede materializarse, de múltiples formas concretas, en un documental de cincuenta minutos, en un largometraje de hora y media o en una serie de ficción de diez horas, cada una con sus recursos técnico-expresivos particulares (TD):

Por lo tanto, tenemos un tiempo referente, regido por la duración y el orden en que aparecen los acontecimientos con independencia de que los hechos vayan a ser narrados o no, y un tiempo narrado o tiempo de la historia regido por la economía expresiva de la mente y no por la realidad como referente; por lo que se le considera un tiempo elíptico, convencional, discontinuo (Peña Timón, 2001, p. 114).

Lo verdaderamente relevante, más que el análisis de los dos tiempos por separado, es la estrecha interrelación que opera entre el TH y el TD de una narración fílmica.

Mientras que el referente teórico del TH, de forma análoga al tiempo natural de los seres humanos, se despliega linealmente y abarca una duración determinada, el TD permite configurar, de forma extraordinariamente flexible, distintos parámetros de construcción temporal de un texto.

Ese tratamiento, esa manipulación del TD que es la esencia misma del relato fílmico, se circunscribe, siguiendo a Genette (1989), a tres ámbitos creativos: el orden, la duración y la frecuencia, puesto que *“Los acontecimientos de la historia ocupan cada uno de ellos un lugar determinado en la cadena de hechos, tienen una duración más o menos precisable y pueden suceder una o más veces”* (Villafañe y Mínguez, 1996, p. 201).

Esta configuración se realiza formalmente por medio del montaje, tanto interno —comprendiendo la puesta en escena y la puesta en imagen y sonido—, como externo —englobando la puesta en serie y composición sincrónica—, de tal manera que *“Éstas variaciones temporales imaginativas se pueden interrelacionar entre sí y pueden ser utilizadas en múltiples combinatorias”* (García García, 2006, p. 120).

5. Orden

Se trata de la organización temporal del TD en relación al TH. Es la disposición sucesiva de los distintos segmentos que comprenden los acontecimientos de la narración. En la historia se produce un orden cronológico, sin fisuras, como en el mundo real, mientras que en el discurso esa estructura lineal sufre múltiples modificaciones.

La manera de ordenar el tiempo determina informativa y emocionalmente la implicación del espectador en el relato, debido a que, según la forma de articular el entramado secuencial, se demanda su atención y participación en uno u otro sentido:

Jugar con la ordenación por secuencias no es tan sólo una convención literaria, es también un medio de centrar la atención hacia ciertas cosas, hacer hincapié, sacar a la luz efectos estéticos o psicológicos, mostrar diversas interpretaciones de un acontecimiento, indicar la sutil diferencia entre lo esperado y lo que se realiza, y muchas más cosas (Bal, 1998, p. 61).

El orden supone una selección específica de tiempos en detrimento de otros fragmentos que son suprimidos de la narración. Elegir qué momentos se representan en pantalla es una de sus funciones primordiales del sujeto de la enunciación. Además, siguiendo a Beristáin (2004, p. 488):

También es un problema de orden el de la combinación de diferentes historias, lo que puede hacerse mediante una relación de coordinación, yuxtaponiéndolas (en-cadenamiento), mediante una relación de subordinación, incluyendo una dentro de

otra (intercalación), o bien contando las historias simultáneamente, interrumpiéndolas y retomándolas por turnos (alternancia).

Dicho orden se establece en torno a un tiempo o eje de referencia, que conforma el relato primario o estado presente: éste se indica, bien por medio de un elemento extradiegético —un narrador *over*, un texto escrito explicativo (“Hace mucho tiempo... en una galaxia muy lejana”) o una fecha concreta—, bien con alguna marca incorporada en la propia diégesis —un diálogo, algún aspecto escenográfico— o bien, si no existe ningún elemento que sugiera lo contrario, por ser el tiempo inicial con el que empieza la película.

No importa tanto definir el tiempo referente como detectar las interrelaciones que se van a instituir entre los distintos tiempos —pasados, futuros— ordenados en la narración. La pregunta sobre qué tiempo se juzga como primordial no es en sí misma especialmente significativa; lo que tiene verdadera importancia es situar las diversas unidades temporales en sus conexiones e influencias mutuas.

5.1. Taxonomía del orden

La principal diferenciación que hay que señalar es la de la linealidad o no del orden temporal y, dentro de ésta última modalidad, las distintas manifestaciones de desajuste o ruptura realizables:

1. **Lineal o sincrónico:** los acontecimientos o sucesos de la historia se presentan de forma cronológica en el discurso. Es decir, se respeta en la película el orden original del contenido. A su vez, según la dirección temporal, el orden lineal puede ser directo, si va hacia adelante, de presente a futuro (1, 2, 3) o inverso, si va hacia atrás, del presente al pasado (3, 2, 1). En éste último caso, el orden invertido se produce bien dentro de un plano —efecto de cámara marcha atrás—, como en la secuencia del mando a distancia de *Funny Games* (Michael Haneke, 1997), o bien articu-

lando secuencias enteras en dirección opuesta al orden natural, como en las películas *Memento* (Christopher Nolan, 2000) e *Irréversible* (Irréversible, Gaspar Noé, 2002).

2. **No lineal o anacrónico:** por el contrario, la historia narrada no se organiza análogamente en el discurso. Se altera, se trastoca, se reordena la estructura temporal del relato, permutando distintos segmentos temporales del contenido e introduciendo, por lo tanto, anacronías de pasado o futuro.
3. **Acronía o silepsis:** en éste último supuesto, no existe una relación cronológica explícita entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Se trata de acontecimientos desprovistos de referencia temporal alguna, en los que no se detecta sucesión, vínculos de anterioridad o posterioridad. Tampoco es pertinente encontrar dichas conexiones, como en *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961). Se introduce un tiempo detenido, indeterminado de la memoria, la fantasía, lo irreal donde *“El agrupamiento es hecho al azar o se basa en principios de organización apropiados para otros tipos de textos: proximidad espacial, lógica discursiva, temática o similares”* (Chatman, 1990, p. 69). En las series de dibujos animados, por ejemplo, los personajes no envejecen, no evolucionan. No hay que confundir acronía con ucronía: en ésta, el tiempo sí es un elemento fundamental, ya que se trata de historias alternativas desarrolladas a partir de un suceso temporal determinado —por ejemplo, qué hubiera pasado si una guerra la hubieran ganado los vencidos—, como en el falso documental *CSA: The Confederate States Of America* (Kevin Willmott, 2004).

5.2. Anacronía

Una vez establecido el tiempo presente que sirve de referencia y del que depende la organización de la no linealidad del orden discursivo, las anacronías se articulan en relación a dicho tiempo primordial.

De este modo, se distinguen dos tipos de anacronías, según la dirección respecto al tiempo presente determinado en el relato: la analepsis —*flashback*— o salto atrás, cuando se introduce un segmento de tiempo pasado, de carácter retrospectivo, y la prolepsis —*flashforward*— o salto adelante, en la que, por el contrario, se inserta un tiempo futuro o anticipativo.

No se incluyen en ninguno de los dos tipos las denominadas “falsas anacronías”, en las que se remite verbalmente al pasado pero no se abandona en ningún momento el tiempo presente, situación análoga a cuando varios personajes de tiempos distintos coinciden en un mismo tiempo de referencia, como en las películas *Jennie* (Portrait of Jennie, William Dieterle, 1948) o *Sueños de Seductor* (Play It Again, Sam, Herbert Ross, 1972).

Las anacronías se utilizan para crear reacciones y efectos en el espectador a partir de la no linealidad temporal: se le entrega información desordenada —lo que exige una lectura más atenta de la historia y crea nuevas situaciones de suspense o de sorpresa—; se hace manifiesta la intervención de un sujeto de la enunciación —una instancia organizadora está contando, está “manipulando” la película—; y se desvía la atención hacia el discurso —al cómo se construye ese orden temporal descolocado—.

5.2.1. Alcance y amplitud

Las anacronías se caracterizan por dos parámetros temporales: el alcance y la amplitud.

El alcance es la distancia, el intervalo, el tracto, la separación temporal entre el momento de referencia y el momento de la anacronía. Si desde el presente de 2011, se introduce un fragmento de 1986, el alcance estimado de la anacronía es de 25 años.

En segundo lugar, la amplitud es la duración de la anacronía. Así, por ejemplo, esa secuencia de 1986 es posible que sólo abarque unas horas o unos minutos de extensión.

Cada película establece sus propias medidas y fija si es pertinente o no que el espectador tenga constancia del alcance y amplitud de una anacronía y en qué unidad concreta —años, minutos, etc.— se computa. Alcance y amplitud pueden divergir o coincidir: en este último supuesto, la distancia es la misma que la duración de la anacronía cuando ésta se extiende, en igual medida, hasta volver al momento presente en el que comenzaba dicha ruptura de la linealidad. Es el caso de los relatos *in media res*, en los que desde un presente dado, se salta atrás en el tiempo y se vuelve al mismo punto inicial para seguir finalmente hacia delante.

Las anacronías también pueden ser completas o incompletas, según su grado de realización; puntuales, es decir, de corto alcance, cuando se limitan a visualizar un momento preciso, o durativas o de largo alcance, cuando, por el contrario, abarcan un periodo más dilatado; y objetivas o subjetivas, cuando no pertenecen a ningún personaje o forman parte de su punto de vista interior —sueño, recuerdo, deseo, premonición, etc.—.

Si bien la anacronía fílmica no es tan flexible como la literaria —que es capaz de constituirse con una sola palabra o derivación—, permite, por el contrario, incorporar simultáneamente dos tiempos distintos en un mismo plano —por ejemplo, con pantalla partida— posibilitando nuevas relaciones entre el tiempo de referencia y la analepsis o la prolepsis.

5.2.2. Introducción de anacronías

Como se ha apuntado con anterioridad, debido a que el texto audiovisual se desarrolla siempre en presente, el *flashback* o *flashforward*, aunque narre el pasado o el futuro, también se visualiza en tiempo presente —se plasma en imágenes y sonidos—, por lo que necesita ser introducido por un conjunto de marcas o procedimientos convencionales de realización, para que el espectador pueda entender que se trata de un tiempo pretérito o futuro.

El sujeto de la enunciación debe elegir entre suavizar el salto temporal —hacer evidente el tránsito— o efectuarlo bruscamente, para que

el espectador entre en el juego de pensar qué ha sucedido o sucederá y, sobre todo, en qué tiempo determinado se encuentra localizado ahora.

Dentro de esa batería de recursos para dar paso a una analepsis o una prolepsis, se emplean códigos eminentemente visuales, sonoros y los que articulan los dos tipos de sustancias expresivas, de forma complementaria, o a modo de relevo. Se suele preferir esta última modalidad y combinar varios mecanismos audiovisuales para reforzar la incorporación inmediata de la analepsis o para indicar que ya se ha producido.

Entre los recursos más habituales para la introducción de anacronías destaca la utilización de:

1. **Texto escrito:** rótulos indicativos de fechas o fórmulas estandarizadas de relación temporal —“seis meses antes”—.
2. **Sonido:** bien con un narrador extradiegético en voz *over*; bien con un encabalgamiento del audio, frecuentemente adelantando el sonido del plano B a la imagen del plano A; bien con variaciones musicales o de efectos de audio.
3. **Espacio:** analogías plásticas o formales y cambios en la escenografía y en la ambientación; elementos explícitos de decorado o atrezzo —calendario, reloj, una carta, un libro u otros indicativos metalingüísticos—; o inclusión de dispositivos narrativos —máquinas del tiempo o similares—.
4. **Personaje:** actuando desde el interior de la diégesis, se realiza incorporando varias fórmulas, como modificar su aspecto físico —joven/viejo o utilizando vestuario o caracterización propia de una época determinada—; dar paso a su interioridad, a sus recuerdos; hacer una alusión verbal directa al tiempo, interactuando con otro personaje e insertando la información en las líneas del diálogo.
5. **Puesta en imagen:** movimientos de cámara —*travelling* de acercamiento al personaje—; desenfoque o efectos de distorsión visual; cambio de la tonalidad del color —etalonaje virado, uso del blanco y negro—; manipulaciones durativas —congelado, detención o pausa de la imagen—.

- 6. Montaje externo:** introducción de transiciones —encadenado, cortinilla gráfica—; o composición sincrónica —pantalla partida, sobreimpresión—.

5.2.3. Analepsis o *flashback*

La analepsis, se ha apuntando anteriormente, es la introducción de un segmento de tiempo pasado respecto a un tiempo presente establecido referencialmente.

La cantidad de saltos hacia atrás en una película resulta muy variable, desde un/os sólo/s fragmento/s, como en *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950), a constantes rupturas anacrónicas, como en *La red social* (*The Social Network*, David Fincher, 2010), o, llevando al paroxismo este mecanismo temporal, en series de TV como *Perdidos* (*Lost*, 2004-2010).

La analepsis se utiliza normalmente para introducir explicaciones, antecedentes, para rellenar lagunas de la historia. También añade un carácter lúdico —de puzle temporal— al relato, al tener el espectador que reubicarse en el devenir de los acontecimientos y reinterpretar lo ocurrido. Sobre todo, el *flashback* hace hincapié en el “cómo” ha sucedido algo, más relevante informativamente en estos casos que el “qué” va a suceder.

La analepsis pudo o no ocurrir, ya que, en su vertiente subjetiva, el recurso es capaz de mostrar una mentira plasmada visualmente, como en *Pánico en la escena* (*Stage Fright*, Alfred Hitchcock, 1950).

Siguiendo el criterio de la relación entre el *flashback* —su comienzo y su final— y el tiempo de referencia, se establece una clasificación de analepsis:

- 1. Externa:** el comienzo y el final se encuentran fuera de los límites del tiempo de referencia o lapso de presente. Se emplea, fundamentalmente, para dar indicaciones sobre antecedentes, para suministrar datos y ampliar el conocimiento necesario para el desa-

rollo posterior del relato. Es la analepsis clásica, prototípica, por ejemplo, la de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942): constituida por una serie de códigos —personaje que recuerda, nebulosa visual, *travelling* de acercamiento de cámara, simetría en la entrada y salida—, rellena un hueco informativo aislado —la relación entre los protagonistas—, necesario para comprender el reencuentro entre los antiguos amantes y que siga progresando la narración.

2. **Interna:** comienza y finaliza dentro del tiempo de referencia. Además de aportar datos, sirve para complementar, para repetir, visitar o reinterpretar momentos. Permite mostrar hechos elididos, previamente no visualizados, o sucesos idénticos que significan cosas diferentes cuando se muestran por segunda vez. Según Genette (1989, p. 15), se subdivide, a su vez, en:

- **Heterodiegética:** introduce un contenido distinto al tiempo primario de referencia. No interfiere directamente en la acción principal, como en *Fuerza bruta* (Brute Force, Jules Dassin, 1947), donde la historia personal rememorada de cada recluso fue incorporada a la película para que no sólo hubiera personajes masculinos.
- **Homodiegética:** pertenece a la misma línea de acción que el tiempo de referencia. Las interconexiones establecidas entre los dos segmentos, por lo tanto, son muy acusadas e implica cambios en la historia principal. Genette introduce una nueva clasificación dentro de estas:
 - **Compleativa:** cubre por entero vacíos informativos del relato referencial, como en *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992) o en la serie de TV *Crematorio* (2011).
 - **Repetitiva:** cuando se vuelve nuevamente sobre acontecimientos previos ya mostrados, desde otro punto de vista y que provocan un cambio de significado en lo sucedido, como en *Ojos de serpiente* (Snake Eyes, Brian de Palma, 1998), *Ciudad de Dios* (Cidade de Deus, Fernando Meirelles, 2002), *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006) o *El inocente* (The Lincoln Lawyer, Brad Furman, 2011).

- 3. Mixta:** comienza antes o fuera del tiempo de referencia y termina dentro de éste. Es el caso de la estructura *in media res*, propia del cine negro, como en *Perdición* (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944) o *La senda tenebrosa* (*Dark Passage*, Delmer Daves, 1947).

5.2.4. Prolepsis o *flashforward*

La incorporación de un fragmento de tiempo futuro muestra varias particularidades. La primera es que, al contrario que la analepsis o salto al pasado, el segmento del *flashforward* necesita un segmento posterior de regreso al tiempo presente, ya que, de no haberlo, se trataría sencillamente de una elipsis, lo que no afecta estrictamente al orden, sino, como se verá, a la duración.

Si el uso de analepsis es frecuente, las prolepsis resultan muy escasas en el cine. Destacan las anticipaciones del juicio de *Danzad, danzad malditos* (*They Shoot Horses, Don't They?*, Sidney Pollack, 1969) o la arquitectura temporal global basada en dicho recurso de la serie de ficción televisiva *FlashForward* (2009-2010).

Funcionan como anticipación, predicción, expectativa, futurible, por lo tanto, son ambiguos y no presentan la certeza del pasado. Si el acontecimiento no llega a producirse en el futuro, no se trata estrictamente de un *flashforward*, del mismo modo que el tiempo futuro puede tomarse como presente y, por consiguiente, el tiempo de referencia como si fuera un *flashback* de él, dependiendo de los minutos en pantalla de uno o de otro, entre otros factores.

Además, la prolepsis, al aludir al desenlace, mitiga la sorpresa de lo narrado, aunque puede funcionar como cebo, por ejemplo, al adelantar imágenes incompletas al comienzo de una obra, como en los sumarios de las series, y predisponer al público a lo que va a suceder a continuación.

Principalmente, por su propia naturaleza, los *flashforward* son de carácter interno —se generan en el tiempo de referencia—, ya que, de ser externos, los acontecimientos se producirían fuera de la película, como en *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Ca-

meron, 1991), en la cual no se completa la prolepsis propiamente dicha hasta otras entregas de la saga.

El *flashforward* se construye por medio del lenguaje verbal o tipográfico, con *voice over*/rótulos, o por medio del inserto de imágenes, que pueden ser pertenecientes a la predicción de un personaje —extremo que debe culminarse para ser una prolepsis en sentido estricto, como se ha advertido—. Muy interesante, al respecto, es el caso de *12 monos* (12 Monkeys, Terry Gilliam, 1995), donde el personaje protagonista asiste a su propia muerte de mayor.

6. Duración

De las interrelaciones entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, la duración resulta el factor fundamental de tratamiento del relato. Más aún, se podría afirmar que los mecanismos más importantes de la construcción de una película dependen de ella: progresar informativa y dramáticamente, eliminar partes sobrantes, recrearse en momentos determinados, en definitiva, generar tempo, ritmo, interés, tensión, suspense, y demás recursos de participación del espectador en el texto. Todas las principales técnicas ficcionales de implicación emocional dependen de la duración, de la manipulación de la extensión del tiempo. Por eso, la alternancia estratégica de tiempos fuertes y tiempos débiles es la tónica general de la construcción de las películas (Gutiérrez San Miguel, 2006, p. 125). Es decir, elegir o eliminar, extender o comprimir duraciones, resulta la tarea básica del montaje fílmico.

Por lo tanto, en el cine se reestructura arbitrariamente la duración mimética de lo real, de acuerdo al diseño de unas intencionalidades narrativas y estéticas. Se transforma y reconfigura un supuesto tiempo del mundo natural —medible, cronometrable— para alcanzar unos objetivos determinados en la obra.

Esto significa que se asumen unas convenciones al construir un tiempo que no es propiamente natural. Una conversación real, por ejemplo, está plagada de pausas, tiempos muertos, redundancias, etc., mientras

que un diálogo filmico realiza una labor de supresión de lo superfluo y antepone la economía narrativa, la pertinencia y la precisión de cada intervención verbal.

La manipulación de la duración del tiempo de la historia se basa en un principio general de articulación del ritmo narrativo: alternar isocronías, en las que el TH es igual —o aproximado— al TD, con anisocronías, en las cuales no se establece dicha coincidencia.

En este sentido, García Jiménez distingue entre diégesis puras e impuras (1996, p. 182): las primeras, cuando son equivalentes el tiempo de la narración y el tiempo narrado —retransmisión en directo de un evento deportivo—, y, las segundas, cuando se produce una disparidad mayor o menor entre esos tiempos.

Hay algunas películas que intentan aproximarse a nivel global a la isocronía, bien por medio de montaje interno —plano-secuencia o unidades aún más extensas (Rajas, 2009)—, como *La soga* (The Rope, Alfred Hitchcock, 1948) o *El arca rusa* (Russian Ark, Alexander Sokurov, 2002), bien introduciendo montaje externo, como en la paradigmática *Sólo ante el peligro* (High Noon, Fred Zinnemann, 1952) o *Cleo de 5 a 7* (Cléo de 5 à 7, Agnès Varda, 1961).

6.1. Taxonomía de la duración

Se establecen tres relaciones fundamentales en cuanto a la manipulación de la duración filmica: la equivalencia (TH=TD), la reducción o compresión (TH>TD) y la extensión o expansión (TH<TD).

6.1.1. Equivalencia durativa

Las duraciones del contenido y de la expresión, de lo narrado y la narración, son idénticas (TH=TD). Se denomina erróneamente escena a esta modalidad por la correspondencia espacio-temporal del contenido de ésta, sin advertirse que, en algunas escenas, no tiene porqué existir di-

cha consonancia entre historia y discurso. La equivalencia durativa se asocia normalmente con estructuras en continuidad tipo plano-secuencia debido a que una toma ininterrumpida mantiene, en principio —ya que son manipulables, igualmente, sus duraciones (Rajas, 2009)— la correspondencia entre TH y TD.

Sin embargo, también por medio de montaje externo, de articulación de distintos planos, es posible mantener —fiel o aproximadamente— esa relación de analogía. Más importante resulta destacar que suele utilizarse la equivalencia durativa para los tiempos fuertes, es decir, para narrar acontecimientos fundamentales del relato: los puntos de inflexión, los motivos capitales, los giros, los clímax, etc.

6.1.2. Reducción o compresión

El tiempo del discurso es inferior al desarrollado en la historia (TH>TD). Presenta dos subvariantes principales:

1. **Elipsis:** figura esencial de la narrativa filmica. Es un procedimiento que consiste en suprimir u omitir la representación de parte de los acontecimientos de la historia, no mostrándolos en el discurso (TD=0). Se interrumpe la historia, pero, conceptual e imaginariamente, sigue fluyendo el tiempo que la comprende.
2. **Condensación:** el tiempo del discurso contiene mayor tiempo de la historia. Es decir, se compendia, se sintetiza, la duración del contenido mostrada en pantalla (TH>TD).

La elipsis se cataloga en dos tipos: mecánica, es decir, de carácter técnico o procedimental —suprimiendo unos cuantos fotogramas— con la función de facilitar o enmascarar el corte del cambio de plano, y hacer invisible el montaje, con lo que se cuida la continuidad/raccord y la fluidez, a su vez, dotando de vivacidad, dinamismo o ritmo a la acción; y narrativa, cuando implica cambios a nivel de la historia o, incluso, como figura retórica, llega a conformar estilemas de autor, una estética

de la ausencia como la plasmada en la celeberrima *Al final de la escapada* (A bout de soufflé, Jean-Luc Godard, 1960).

Del mismo modo, se distingue entre elipsis definida e indefinida (Burch, 1979, p. 16), según se conozca la extensión o, por el contrario, la duración abarcada no sea un dato relevante dentro de esa función mecánica o narrativa.

Las elipsis narrativas son muy complejas y heterogéneas y permiten tratar el tiempo con múltiples intenciones.

En primer lugar, al producir un salto, la elipsis como mecanismo informativo elimina lo irrelevante, lo innecesario o superfluo para el desarrollo del relato o, a la inversa, oculta lo trascendental, esconde datos, tácticamente dosificados, que el sujeto de la enunciación prefiere mantener elididos. Así, el espectador desea rellenar ese hueco, ese vacío de significado, ayudado por el contexto de la elipsis. Es el caso de *En un lugar solitario* (In a Lonely Place, Nicholas Ray, 1950), película en la que se omite visualmente el asesinato de una chica para plantear la duda sobre su posible autoría.

La elipsis requiere, por lo tanto, de la atención activa del espectador, por lo que debe cuidarse "*La proporcionalidad directa entre participación y elipsis, hasta un punto en que el exceso de elipsis puede provocar la ruptura de la participación*" (Gómez Tarín, 2006, p. 188). Es decir, hay que medir los efectos del recurso para que no se vuelva por completo ininteligible y genere el correspondiente rechazo, en forma de desconexión entre la pantalla y el público.

De igual manera, la elipsis hace avanzar la acción dramática y sirve de transición entre unas secuencias y otras. La utilización de planos entrecortados y separados por intervalos elididos es un rasgo característico de la estética de la discontinuidad contemporánea, como en *Up in the Air* (Jason Reitman, 2009).

Por otro lado, debido a su carácter supresor, la elipsis, por motivos culturales, religiosos, políticos o sociales, se ha empleado como herramienta de censura o escamoteo de imágenes prohibidas en contextos históricos determinados. Por ejemplo, para no mostrar escenas de sexo, se enseñaba sólo el beso inicial o se introducían imágenes no diegéticas

a modo de metáfora o catacresis —tren entrando en un túnel, botella descorchándose, etc.—.

En las denominadas secuencias de montaje, a modo de collage o resumen, se articulan sucesivamente un conjunto de elipsis: se trata de un resumen con segmentos de corta duración, que presentan momentos significativos —como en las cabeceras de los programas televisivos—. En estas estructuras opera la idea de unión, de conexión entre los diferentes planos, alutinados, paradójicamente, por la concurrencia continuada de la elipsis: “*El elemento sobreentendido actúa tan poderosamente que se convierte en el elemento de cohesión y de coherencia del texto*” (Mortara Garavelli, 2000, p. 258).

Son secuencias aligeradas, concisas, pulidas, a la vez que estrechamente vinculadas, cohesionadas, uniformadas por recursos como las analogías visuales, las transiciones o la música, que muestran un periodo de tiempo por medio de la selección de sus hitos principales e incorporando variaciones o repeticiones: como ejemplo paradigmático, se encuentra la secuencia del desayuno de *Ciudadano Kane* (Citizen Kane, Orson Welles, 1940) analizada textualmente con precisión en Prósper y Canet (2009, pp. 257-258). Es interesante, también, realizar estas secuencias de montaje, en lugar de articulando diversos planos, componiendo distintas capas dentro de una misma imagen, como la secuencia del catálogo de decoración de *El club de la lucha* (The Fight Club, David Fincher, 1999).

La elipsis, al ser un mecanismo fundamental para construir la duración fílmica, se introduce con una batería muy amplia de recursos de realización. La principal disyuntiva consiste en hacer explícito el mecanismo o, por el contrario, sólo sugerir esa supresión temporal que se produce entre dos segmentos. Las principales soluciones formales son:

1. **Referencias de rótulos tipográficos:** indicación escrita de la fecha, lapso de tiempo transcurrido, etc., como en *Jezabel* (William Wyler, 1938).
2. **Alusiones verbales:** manifestarla en el diálogo de los personajes, como en *Luna nueva* (His Girl Friday, Howard Hawks, 1940).

3. **Encabalgado sonoro:** normalmente, adelantando el sonido del siguiente plano, como ocurre reiteradamente en *El truco final: El prestigio* (Christopher Nolan, *The Prestige*, 2006).
4. **Voz over de un narrador:** como la del protagonista de *Detour* (Edgar G. Ulmer, 1945).
5. **Enmascaramiento sonoro:** no se oye un diálogo por la música, el ruido o por encontrarnos en otro espacio, lo que produce un elipsis informativa mientras se muestra sólo parte de la acción que está sucediendo, como la conversación seguida desde fuera del local en *Con la muerte en los talones* (North by Northwest, Alfred Hitchcock, 1959).
6. **Transiciones:** además de por corte, es constante el uso del encadenado, la sobreimpresión o el fundido a negro, como en *Chinatown* (Roman Polanski, 1974) o *Moon* (Duncan Jones, 2009).
7. **Formas visuales:** significantes icónicos, como entre la bola de papel y la piedra lanzada en *Muerte de un ciclista* (Juan Antonio Bardem, 1955).
8. **Conceptual:** a través de una idea como la analogía evolutiva entre el hueso que gira y la nave espacial en *2001: una odisea en el espacio* (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968).
9. **Continuidad de los existentes:** de espacio y personaje a la vez, como en las dos versiones de *Don Quintín el amargao* (Luis Marquina, 1935 y Luis Buñuel, 1951); de espacio, como en *Días de eclipse* (Dni zatmeniya, Alexandr Sokurov, 1988); o de personaje, como en la transformación de *Con faldas y a lo loco* (Some Like It Hot, Billy Wilder, 1959).
10. **Montaje interno:** con movimiento de cámara ininterrumpido dentro de un plano-secuencia, como en *Esa pareja feliz* (Luis García Berlanga y Juan Antonio Bardem, 1951)³ o por otros mecanismos de puesta en escena como en *Notting Hill* (Roger Michell, 1999).
11. **Composición:** unión de elementos discontinuos por medios digitales para realizar una elipsis en continuidad, como en *Moulin Rouge!* (Baz Luhrmann, 2001).

Dejando a un lado la elipsis, el otro mecanismo, la condensación, funciona a modo de resumen: presenta información rápidamente, buscando la conexión entre diversos fragmentos. Por ejemplo, en *Los violentos años veinte* (*The Roaring Twenties*, Raoul Walsh, 1939), se muestra el contexto histórico de la película por medio de una vertiginosa sucesión de momentos concentrados.

Por consiguiente, la condensación se basa en un paso abreviado del tiempo —por ejemplo, mostrar una flor que crece, una ciudad que anochece—. En cierto sentido, se puede considerar una elipsis en desarrollo ya que “*La frontera entre ambos ritmos narrativos no siempre resulta clara*” (Bal, 1998, p. 80). En el caso de la condensación, se juega con la velocidad y la iteración rítmica de los fragmentos, es decir, que se muestra en pantalla la información pero extractada espacio-temporalmente.

Los recursos de realización más habituales para condensar tiempo son la utilización de elementos tipográficos —resumen de titulares— o elementos plásticos —hojas de calendario, manillas de reloj—; la utilización de música para enlazar y cohesionar los distintos segmentos reducidos y, sobre todo, el acelerado o cámara rápida, efecto conseguido tanto en rodaje como en postproducción, que permite comprimir el tiempo en continuidad, al mostrar la acción sin cortes, como en *Última llamada* (*Phone Booth*, Joel Schumacher, 2002).

6.1.3. Extensión o expansión

El tiempo del discurso es mayor que el de la historia (TD>TH). Se distinguen, también, dos modalidades:

1. **Pausa:** no avanza el tiempo de la historia, sino que está detenido, congelado (TH=0). Se consigue un efecto descriptivo, un tempo de exposición en cierta medida espurio a los medios audiovisuales, por naturaleza tendentes al movimiento y a la acción.
2. **Dilatación:** se alarga la duración del tiempo de la historia, que se decelera en el discurso. Se produce una ampliación: a una dura-

ción determinada en la película le corresponde una duración menor en la historia (TD>TH).

La pausa fílmica no es como la del texto literario —acrónica, fundamentalmente— ya que en el cine siempre hay duración, siempre transcurre tiempo en pantalla. En *Caché (escondido)* (Caché, Michael Haneke, 2005), los congelados de imagen del vídeo duran un tiempo determinado, medible en segundos, que les dotan de significado. Lo mismo sucede con el plano final de *Amantes* (Vicente Aranda, 1991), cuya imagen detenida, incluso, incorpora un reencuadre por acercamiento. En este sentido, las pausas en cine siempre suelen progresar, añadir nueva información: tanto en *Eva al desnudo* (All About Eve, Joseph L. Mankiewicz, 1950) como en *Uno de los nuestros* (Godfellas, Martin Scorsese, 1990), la voz *over* añade un comentario sonoro, aporta narratividad a lo que se ve detenido en imagen.

Por otro lado, la dilatación convencional se realiza de varias formas: las dos principales, a través de la repetición de parte o de la totalidad del acontecimiento o mediante la inclusión de segmentos que se desarrollan en la historia de forma simultánea y se muestran alternativa o sucesivamente —montaje paralelo, alterno o convergente—. Por ejemplo, el montaje reiterativo y expandido en el duelo final de *El bueno, el feo y el malo* (Il buono, il brutto, il cattivo, Sergio Leone, 1966).

Estos insertos no corresponden necesariamente al universo diegético, sino que permiten incorporar sentidos metafóricos o comparativos, a modo de apunte, paréntesis o digresión, como en *La madre* (Mat, Vsévolod Pudovkin, 1926).

La dilatación de duraciones es la base del suspense, por lo que las secuencias que utilizan este mecanismo narrativo suelen estirar el tiempo de la historia al materializarlo en el discurso como en *Los intocables de Elliot Ness* (The Untouchables, Brian de Palma, 1987).

Igualmente, el ralentizado o cámara lenta permite extender el tiempo en continuidad, como la secuencia final del asesinato de *Bonny and Clyde* (Arthur Penn, 1967), que también incorpora la repetición de planos similares para alargar —casi parar— el tiempo.

6.2. La duración, el recurso fundamental

En resumen, la construcción de la duración fílmica suele plantearse a partir de procesos de compresión-expansión a todos los niveles: de la película completa a la escena particular, de la globalidad, de la totalidad, al momento, al instante, la manipulación durativa es la herramienta fundamental del montaje para narrar una historia e involucrar activamente al espectador en ella.

Así, a nivel general, la elipsis ($TD=0$) domina como procedimiento más utilizado: *“Generalmente la imagen narrativa, por ser configuradora de un discurso elíptico, tendrá una duración menor que la historia referente”* (García Jiménez, 1996, p. 182), es decir, que *“En la práctica totalidad de las películas el tiempo del enunciado es mayor al tiempo de la enunciación”* (Puyal, 2006, p. 172).

En primer lugar, porque los acontecimientos reales duran más que una película estándar; en segundo término, debido a que, entre segmentos secuenciales o escénicos, es habitual elidir lo irrelevante, lo no significativo, ya que la reducción o compresión se impone como solución para privilegiar la economía narrativa basada en la pertinencia informativa y emocional y el establecimiento del ritmo del relato:

Ahora bien, el tiempo de la acción dramática corresponde generalmente a una previa reducción artificial de la historia, lograda mediante la selección rigurosa de acciones, situaciones y parlamentos, para eliminar lo inesencial: las repeticiones, los rodeos, los titubeos, los silencios (a menos que sean significativos, pues así se volverían esenciales) (Beristáin, 2004, p. 490).

Como se ha apuntado, por otro lado, los momentos fuertes, nucleares del relato suelen emplear el tiempo equivalente ($TH=TD$), mientras que la condensación ($TD<TH$) y la dilatación ($TD>TH$) se utilizan estratégicamente para sustentar mecanismos de manejo del pulso o *pacing* narrativo, fórmulas de suspense o determinados esquemas estéticos.

En el texto postmoderno, además de una mayor utilización de estos recursos, se tiende a mezclarlos en las mismas estructuras o unidades,

de tal modo que se produce, antitéticamente, reducción y extensión a la vez —*timewarph*—, por ejemplo, con el recurso del acelerado y ralentizado de cámara en un movimiento continuo del dispositivo, como en *RocknRolla* (Guy Ritchie, 2008) y centenares de videoclips.

7. Frecuencia

Se relaciona 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.

7.1. Interrelación en la arquitectura temporal

La frecuencia se basa en el concepto de repetición de lo parecido, lo similar, lo que tiende a idéntico. Es una abstracción porque un acontecimiento nunca es exactamente igual, en primer lugar, al variar el orden en ser mostrado. El factor clave es la proporcionalidad o desproporcionalidad entre las repeticiones del contenido y la expresión. De igual manera, cuanto más intrascendente o banal resulta el acontecimiento, menos sorprendente es su repetición.

La frecuencia está íntimamente relacionada con el orden y la duración, con dotar al tiempo de otras fórmulas para dosificar la información y para articular focalizaciones de saberes o puntos de vista.

7.2. Taxonomía de la frecuencia

La frecuencia, al igual que el orden y la duración, se clasifica atendiendo a sus posibilidades constructivas:

1. **Singular:** un acontecimiento se produce una vez en la historia y se muestra una vez en el discurso (1TH/1TD). Se trata de la repre-

sentación de un único momento privilegiado, tal y como ocurre en una obra pictórica o fotográfica y en la mayoría de los sucesos cinematográficos.

2. **Múltiple:** algo sucede varias veces en la historia y se muestra varias veces en el discurso. Puede ser plenamente coincidente (xTH/xTD) o no (xTH/yTD). En este segundo caso se encuadran las escenas de las llamadas de teléfono de *El crepúsculo de los dioses* (Sunset Boulevard, Billy Wilder, 1950), que se producen varias veces representando más llamadas; en las citas de *La otra alcoba* (Eloy de la Iglesia, 1976); en los múltiples cruces de personajes de *Hannah y sus hermanas* (Hannah and her Sisters, Woody Allen, 1986) o en los cambios de corbata con eco de elipsis de *Up* (Peter Docter y Bob Peterson, 2009).
3. **Repetitiva:** un suceso que ha ocurrido una única vez en la historia se muestra en el discurso más veces (1TH/nTD). Es una de las modalidades más sugestivas porque permite varias articulaciones:
 - **Exacta:** se repite el mismo momento, como la explosión del coche en *El crack* (José Luis Garci, 1981).
 - **Enlace o prolongación:** se recupera un fragmento de una acción ya vista y se ofrece la continuación, el desenlace, de algo que antes estaba velado u oculto. Lo repetido permite al espectador entender que se trata de una reiteración extendida, como en las analepsis de *Agáchate maldito* (Giù la testa, Sergio Leone, 1971).
 - **Perspectiva:** misma acción desde otro punto de vista. Introduce la subjetividad y cambia el significado general al mostrar aspectos diferentes del acontecimiento, como en el ejemplo archiconocido de *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950)⁴.
 - **Cruzada:** diferentes líneas de acción participan en un mismo suceso. Se van mostrando las distintas tramas, como en *Atraco perfecto* (The Killing, Stanley Kubrick, 1956) o *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994).
 - **Versiónada:** suceso con un mismo planteamiento pero distinto desarrollo y, consecuentemente, divergente desenlace,

como en *Corre, Lola, corre* (Lola rennt, Tom Tykwer, 1998), *Atrapado en el tiempo* (Groundhog Day, Harold Ramis, 1993) o *Código fuente* (Source Code, Duncan Jones, 2011).

4. **Iterativa:** en el discurso se muestra en una sola ocasión lo que en la historia acontece en más ($xTH/1TD$). Por lo tanto, toda una serie de acontecimientos se presentan de una sola vez. Es una modalidad subordinada de la presentación única, en la que una escena o secuencia sintetiza otras de ellas. La iteración permite una construcción muy interesante: presentar un acontecimiento como el primero de una serie, sin tener que mostrar dicha serie, o poner en pantalla un acontecimiento sólo una vez —original— aludiendo a sucesos similares elididos. En ocasiones permite hacer referencia a acontecimientos generales que remiten a situaciones que se ubican fuera del relato. Se asemejan a descripciones de situación y superan el lapso temporal de la película, como en *El empleo* (Il posto, Ermanno Olmi, 1961). En otros casos, se circunscribe al relato, funcionando retóricamente con un sentido metonímico. Al abstraer los rasgos, la iteración es complicada de lograr en los medios audiovisuales, que tienden a singularizar o hacer única y presente cada secuencia. La voz *over* y el diálogo, al tratarse de texto verbal, permite introducir rasgos iterativos en la imagen, como en la conversación de *Érase una vez en América* (Once Upon a Time in America, Sergio Leone, 1984): “-¿Qué has hecho durante todos estos años?, -Acostarme temprano”.
5. **Cero:** acontecimientos que tienen lugar en la historia no son mostrados en el discurso (xTH/OTD). Por consiguiente, su efecto es el de una elipsis. Se puede realizar con acontecimientos aludidos, consignados por algún elemento, que se sabe que han existido, pero que no son mostrados en pantalla; con acontecimientos supuestos, cuando no se hace referencia a ellos, pero se intuyen; y con acontecimientos ignorados, que no son necesarios para el discurso y se presentan como ruido informativo.

8. Conclusión

Normalmente, el hombre va al cine por el tiempo perdido, fugado o aún no obtenido.

Andrei Tarkovski

Como síntesis a esta introducción al tiempo narrativo, específicamente, a la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, hay que recalcar la idea fundamental que ha cruzado transversalmente todo este texto.

La poética del montaje aplicada a la construcción del tiempo fílmico se basa, a modo de oxímoron, antítesis o antinomia, en dos principios opuestos pero ineludiblemente unidos: la norma y la ruptura, el catálogo de posibilidades enunciativas existentes y la búsqueda de nuevas fórmulas o mecanismos creativos innovadores.

Esa es la intención última de este trabajo: los conceptos teóricos y los ejemplos cinematográficos extraídos sólo son puertas entreabiertas a soluciones formales, a desarrollos discursivos por descubrir que aprovechen ese instrumento fabuloso de realización de películas que es el tratamiento expresivo del tiempo.

Lograr que el tiempo real de la vida del espectador sea sustituido, durante un par de horas, por un tiempo modulado, representado, reconfigurado, reinventado a partir de imágenes y sonidos, es la base de la magia inmersiva del cine: frente a la pantalla, abandonamos la conciencia de otra realidad temporal que no sea el presente del relato que se despliega ante nosotros.

Saber emplear con solvencia el tiempo narrativo debe ser, por lo tanto, una de las funciones principales del creador audiovisual, como así atestiguan la obra y el pensamiento de tantos y tantos directores que sitúan el tratamiento del orden, la duración y la frecuencia como una de sus prioridades narrativas ineludibles. Conocer su naturaleza, sus principios, sus características, sus convenciones expresivas o sus implicaciones emocionales es sólo el comienzo: respecto a un objeto de estudio tan inabarcable y fascinante como es el tiempo narrativo, innovar, inventar, experimentar son procesos inevitables. El futuro es ahora mismo.

Notas

¹ La escritura de guiones evidencia hasta que punto el manejo del tiempo es fundamental en el cine. Gran parte de las técnicas de confección de relatos para la pantalla están basadas en procedimientos temporales: progresión dramática, dosificación de la información, dejar “lo mejor” para el final, la evolución del arco de transformación del personaje, los golpes de efecto, los gags, la creación de suspense, las tácticas tipo “continuará” y un largo etcétera.

² Resulta muy interesante, llevado al terreno de la literatura espiritual, el concepto de “ahora” desarrollado por el escritor Eckhart Tolle en libros como “El poder del ahora” (1997), “Un nuevo mundo, ahora” (2007) o “Practicando el poder del ahora” (2009), en los cuales niega la existencia de otro tiempo que no sea el más inmediato presente.

³ Uno de los atractivos paradójicos del plano-secuencia es que resulta capaz de articular elipsis ininterrumpidas, es decir, introducir lo discontinuo a partir de una unidad en continuidad. Directores como Tarkovski o Angelopoulos han indagado en esta contradicción narrativa de base en decenas de secuencias antológicas (Rajas, 2009; Rajas y Sierra, 2010).

⁴ Los juegos narrativos con la focalización, el punto de vista o el multiperspectivismo son una constante en el cine contemporáneo, ligados a la problemática de la identidad y de la ausencia de una única realidad objetiva.

Bibliografía

- Aumont, J.** (1992). *La imagen*. Paidós: Barcelona.
- Bal, M.** (1998). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra.
- Burch, N.** (1979). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- Canet, F. y Prósper, J.** (2009). *Narrativa Audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Beristáin, H.** (2004). *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.
- Carmona, R.** (2002). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Chatman, S.** (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- Doležel, L.** (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco/Libros.
- García García, F.** (2006). Los tiempos de la narración audiovisual. En F. García García (coord.), *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*, pp. 109-120. Madrid: Laberinto.
- García Jiménez, J.** (1994). *La imagen narrativa*. Madrid: Paraninfo.
—(1996). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gaudreault, A. y Jost, F.** (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G.** (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gómez Tarín, F. J.** (2006). *Discursos de la ausencia. Elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- Gutiérrez San Miguel, B.** (2006). *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Kohan, S. A.** (2005). *El tiempo de la narración*. Barcelona: Alba.
- Mortara Garavelli, B.** (2000). *Manual de retórica*. Madrid: Cátedra.

- Neira Piñeiro, M. R.** (2003). *Introducción al discurso fílmico narrativo*. Madrid: Arco/Libros.
- Peña-Ardid, C.** (1996). *Literatura y cine*. Madrid: Cátedra.
- Peña Timón, V.** (2001). *Narración audiovisual. Investigaciones*. Madrid: Laberinto.
- Puyal, A.** (2006). *Teoría de la comunicación audiovisual*. Madrid: Fragua.
- Rajas, M.** (2009). *La poética del plano-secuencia: análisis de la enunciación fílmica en continuidad*. Madrid: SP Complutense.
- Sierra, J.** (2010). El tiempo narrativo del montaje interno. *Prisma Social: Narración y construcción social de la realidad*, (4). <http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/4/narracion-construccion-social-realidad.html>
- Villafañe, J. y Mínguez, N.** (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid: Pirámide
- Zunzunegui, S.** (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

También disponible en Estudios de Narrativa:

