

M. Elsa Bettendorff y  
Raquel Prestigiacomo

COM  
PEN  
DIOS

# EL RELATO AUDIOVISUAL

La narración en el cine, la televisión y el video



CUENCA DEL PLATA

longseller

# ÍNDICE

---

## INTRODUCCIÓN

<b>Una historia y mil relatos</b> . . . . .	9
---	---

## CAPÍTULO 1

<b>Elementos narrativos</b> . . . . .	11
Narración, relato e historia . . . . .	12
El acontecimiento narrativo . . . . .	14
Argumento y trama . . . . .	15
Los componentes del relato . . . . .	16
Narrador y narratario / autor y lector . . . . .	17
La construcción del narrador . . . . .	21
La temporalidad. . . . .	24
No todo es narrar . . . . .	27

## CAPÍTULO 2

<b>El relato cinematográfico</b> . . . . .	29
El lenguaje cinematográfico . . . . .	31
La articulación imagen-sonido . . . . .	35
Contar/mostrar . . . . .	37
Tiempo fílmico . . . . .	40
Espacio fílmico . . . . .	41
Estructuras narrativas . . . . .	43
Los singtamas fílmicos . . . . .	47
El problema del narrador en el cine . . . . .	51
El punto de vista y la focalización . . . . .	53
Géneros cinematográficos narrativos . . . . .	55

## CAPÍTULO 3

<b>El relato televisivo</b> . . . . .	67
El lenguaje televisual . . . . .	69

## UNA HISTORIA, MIL RELATOS

---

La vibrante voz en *off* de un locutor se recorta sobre los acordes tensos de una pieza musical. Mientras tanto, la imagen de un globo terráqueo giratorio va agigantándose progresivamente en la pantalla hasta fundirse con un mapa donde puede leerse la palabra “París”. Desde el círculo que marca la ubicación de esa ciudad, empieza a dibujarse una línea oscura que desciende hasta el océano. Tras el mapa, en continuo movimiento, se vislumbran figuras humanas en caravana y luego un barco que se desplaza, lentamente, por el mar. La línea, que ya ha llegado hasta Marruecos, se detiene en el punto que señala el fin del recorrido. El mapa se esfuma. La voz del locutor se ancla ahora al exótico paisaje de una ciudad del norte de África, y la música se torna decididamente árabe. De pronto, irrumpen los ruidos de la multitud que transita por las calles.

A partir de ese momento, el espectador comienza a ser testigo de la lucha que un estadounidense cínico e individualista —con el oportuno rostro de Humphrey Bogart— libra contra leyes propias y ajenas. Al final renuncia a la mujer que ama para salvar al hombre que representa la resistencia europea frente al dominio nazi.

Así, *Casablanca* (Michel Curtiz, 1943), uno de los filmes más vistos y comentados desde que el cine, y luego la televisión y el video, se incorporó a la rutina ociosa de las sociedades industrializadas. El conflicto entre el deseo y el deber que vive el protagonista de la película —aunque en otros escenarios y con otros personajes y signos— fue presentado ante distintos públicos muchísimo tiempo antes de la invención de la imagen en movimiento.

La épica oral, el teatro clásico, la novela y hasta los textos sagrados de diferentes religiones han reiterado, a lo largo de los siglos,

narraciones en las que un individuo sacrifica su propio bienestar en nombre de una causa universal y sublime. Como en tantos otros casos, puede afirmarse que la historia que se despliega en *Casablanca* no es sino una variante más de una historia mil veces contada.

¿Cuál será, entonces, la causa de un éxito tan descomunal? Contestar a esa pregunta exigiría fijar la atención no ya en el contenido narrativo del filme, sino en la forma en que se expone ese contenido: en otras palabras, en el relato audiovisual.

Un relato audiovisual es un modo particular de representar y organizar los sucesos que constituyen una historia. Para ello recurre a técnicas bastante distantes de las empleadas en los relatos orales o escritos, ya que sus soportes son de distinta naturaleza. Entre otras cosas, requiere dispositivos tecnológicos específicos —por ejemplo, las pantallas cinematográficas o los monitores en los que se proyectan o transmiten las secuencias visuales— y emplea elementos tomados de múltiples sistemas o **códigos**: imágenes registradas automáticamente, dibujos, palabras habladas y escritas, sonidos musicales, ruidos, etc.

En los primeros minutos de *Casablanca* coexisten todos esos componentes: las fotografías “móviles” de los planos cinematográficos, los trazos del mapa, los textos sobreimpresos, el discurso del comentarista, la música de fondo, los sonidos de las calles...

En otros casos, sólo se utilizan algunos de esos signos, como ocurre con el cine mudo, que omite la palabra hablada, aunque, con frecuencia, incorpora la escrita y se sirve de acompañamiento musical. Pero la sola presencia de esos elementos no garantiza que se esté frente a un relato. Para hablar de relato es necesario que imágenes y sonidos obedezcan a una narración, es decir, al acto de contar.

## ELEMENTOS NARRATIVOS

Así como los mitos sobre el origen del mundo y los fenómenos de la naturaleza acompañaron al hombre desde los comienzos de la civilización, las formas más diversas del relato acompañan al hombre contemporáneo. Esta producción narrativa puede encontrarse tanto en los ingenuos cuentos de hadas que incitan a los niños al sueño, como en las tragedias que conmueven a sus mayores en los escenarios teatrales.

Pero no termina allí. Las crónicas de los periódicos, las cronologías de los manuales de historia, las biografías, las ficciones de la literatura y las parábolas religiosas conforman, también, este variado mapa de relatos.

La presencia del relato puede rastrearse incluso en las anécdotas del mundillo político o artístico, en las historietas o en las situaciones familiares presentadas en los anuncios publicitarios. En la vida cotidiana brilla tanto en los “chismes” de barrio como en los chistes que animan las reuniones.

La tecnología audiovisual trasladó oportunamente las posibilidades del relato a los espectaculares filmes presentados en las salas cinematográficas y a las series y comedias exhibidas en televisión.

En los últimos años, los estudios literarios, cinematográficos, historiográficos, folclóricos, comunicacionales y lingüísticos se han visto influenciados enormemente por los análisis narrativos, pues en todos esos ámbitos está presente el hecho de “contar”.

La **narratología** es la disciplina que se ocupa de analizar y describir los discursos que resultan de esa actividad, y que se encuentran prácticamente en todos los campos de la comunicación humana. Gracias a esta disciplina, se han establecido nociones comunes a todas las expresiones narrativas.

## NARRACIÓN, RELATO E HISTORIA

En el habla cotidiana, “narración”, “relato” e “historia” suelen tomarse como sinónimos. Para la narratología se trata de conceptos distintos. La narración es, en realidad, la instancia que permite establecer la relación entre una historia y su relato. Es, por lo tanto, el acto mismo de narrar, de igual manera que una indicación es el acto de indicar o una descripción, el de describir.

En todos esos actos, que pueden realizarse recurriendo al lenguaje verbal —en forma oral o escrita—, mediante un lenguaje visual —en forma de imágenes o de gestos—, o a través de ambos lenguajes al mismo tiempo, hay siempre uno o varios emisores, también llamados enunciadores, que dirigen su actuar a uno o varios receptores, denominados enunciatarios.

Narrar equivale, entonces, a enunciar, es decir, a producir un enunciado o discurso para alguien, en determinado momento y en determinado lugar. Lo que diferencia a la narración de los otros discursos —como son la indicación, la descripción, la explicación o la argumentación— es, básicamente, el tipo de enunciado producido. Por lo tanto, para la narratología, sólo el narrar produce un relato.

¿Y qué es un relato? Ni más ni menos que un conjunto de elementos cuyo significado es una historia. El relato es el producto de la narración, y aun cuando ésta se haya concretado mucho tiempo antes de que llegue al receptor, el acto de narrar subyace al enunciado narrativo recibido.

Cualquier lector de un cuento y cualquier espectador de una película de ficción saben que lo que leen o ven y escuchan es el resultado de la intención comunicativa de un enunciador-narrador, cuya presencia se sugiere o se explicita en el relato.

En suma: un relato es un discurso verbal, visual o verbo-visual conformado por los signos utilizados por “alguien” —aunque no se sepa quién— para comunicar una historia a otros.

¿Y la historia? En sentido restringido, se llama así a la serie de acontecimientos, tomados de la realidad o imaginados por un autor, que constituyen el contenido transmitido por un relato. La historia es, de esta manera, el universo de los hechos, lo que se representa y cuenta a través de los signos que se articulan en el relato.

El término **diégesis**, de origen griego, se usa con frecuencia para designar a ese universo de la historia, es decir, a ese mundo de personajes y acciones recreado a través de las palabras o las imágenes de un enunciado narrativo. En este sentido, la película *Casablanca* reseñada al comienzo de este libro es un ejemplo de relato. Pero, de hecho, no sucede lo mismo con todas las películas: hay filmes que son meras descripciones o hasta explicaciones, como los de contenido científico. Otros ejemplos de relato son las historietas de aventuras o las novelas, que se sustentan en la representación de acciones ligadas por relaciones causales, temporales y espaciales.

La distinción entre narración, historia y relato se define en los estudios literarios del siglo XX, pero tiene antecedentes en la Grecia clásica. El filósofo Platón (427-347 a. C.) distinguía ya tres tipos de relatos:

- 1) Los que excluyen la imitación o **mímesis** de los hechos narrados, que se caracterizarían por la ausencia de diálogos o de cualquier transferencia literal de las palabras de los personajes, como ocurre en las epopeyas o poemas épicos que exponen hechos heroicos.
- 2) Los que sólo incluyen mímesis y se presentan como análogos a las acciones y discursos de los personajes, como las representaciones teatrales.

3) Finalmente, los que incorporan tanto lo mimético como lo no mimético. Por ejemplo, los textos históricos que reseñan hechos y, a la vez, reproducen algunos parlamentos de sus protagonistas. Desde la modernidad, puede verse esta construcción en la novela, trasladada luego al cine **argumental**.

Esa triple caracterización hecha en la antigüedad, contiene ya la necesaria separación entre lo contado y la forma de contarlo. Narrar, en definitiva, será siempre la actividad de **codificar** una historia recorriendo a los signos propios de un tipo de relato.

## EL ACONTECIMIENTO NARRATIVO

Para que una historia se convierta en el contenido de un relato, ésta debe incluir un hecho que pueda ser considerado un suceso o acontecimiento. La vida de una mujer casada, por ejemplo, tendrá interés para un oyente, lector o espectador si es que en ella se produce alguna transgresión respecto de las convenciones sociales o las leyes naturales. De esta manera, lo “narrable” depende del marco cultural en el que se produzca la narración, ya que esas convenciones varían con las épocas y las geografías.

Si la mujer en cuestión no sale nunca de su casa, no sería motivo de interés para un musulmán ortodoxo, pero sí para alguien que se ha criado en las costumbres occidentales contemporáneas. Desde esta perspectiva, la señora puede verse como un personaje merecedor de un relato: es una fóbica o una esposa esclavizada.

Ahora, distinta sería la situación si esa misma mujer decidiera romper el cerco de sus temores o su sumisión, y se asomara desnuda a la ventana, escandalizando a sus vecinos. Los comentarios y especulaciones atenderían a la ruptura de las expectativas previas respecto de lo que podía esperarse de esa persona. En este sentido, el

desnudo se ve como un acontecimiento: algo que tenía pocas posibilidades de suceder, ha sucedido.

Otro caso: un hombre atacado por un animal en un medio salvaje no tiene, en principio, gran atractivo como materia narrativa. Pero si ese hombre vive tranquilamente en la ciudad y un día es agredido por todos los perros y gatos con los que se cruza en su camino, la situación se transforma en un suceso digno de un cuento o un guión, donde podría relacionarse con otros hechos que funcionarían como causas o consecuencias de ese fenómeno.

Ese tipo de hechos —reales o imaginarios— es el que justifica, la gran mayoría de las veces, la producción de relatos. Cuanto más lejos de lo común, lo cotidiano o lo previsible esté el hecho, más susceptible será de ser contado, es decir, de convertirse en el material básico de una narración.

El acontecimiento narrativo es, de esta manera, la unidad de **composición** de un relato. Es decir, un suceso que produce el desplazamiento del personaje en la **trama**, y que articula lógicamente los otros hechos o situaciones que se presentan en ella.

## ARGUMENTO Y TRAMA

Así como ha sido necesario distinguir el relato de la narración y la historia, hace falta también señalar las diferencias entre las nociones de “**argumento**” y “**trama**”, ambas vinculadas con el contenido de un relato de ficción.

El argumento es el esqueleto del relato: la secuencia de hechos que conforman la historia narrada, que tiene un orden cronológico, que involucra a determinados personajes y se desarrolla en determinados espacios. Por ejemplo, el argumento de un relato amoroso

puede comenzar con el encuentro de un hombre y una mujer en una fiesta, seguir con el romance, continuar con una serie de obstáculos insalvables para la pareja y terminar con una separación forzosa.

La trama, en cambio, es la organización que se les da a esos hechos en el relato, que no tiene por qué obedecer a la del argumento. De esta manera, la historia mencionada puede ser presentada partiendo de los personajes ya separados, para que luego alguno de ellos evoque, nostálgicamente, el momento en que nació su inolvidable amor. En suma, la trama es el modo en que se articulan en el relato las acciones que conforman una historia. En otros términos, la manera de “tejer” o enlazar los hechos referidos.

## LOS COMPONENTES DEL RELATO

Para que un discurso determinado pueda ser considerado un relato, debe tener seis elementos básicos.

- 1) **Sucesión temporal:** todo lo que se relata sucede en el tiempo; a la vez, todo lo que se desarrolla temporalmente puede ser relatado.
- 2) **Unidad temática:** la presencia de al menos un personaje, individual o colectivo, que provoque los acontecimientos o sea afectado por ellos es garantía de la unidad de acción y tema.
- 3) **Predicados transformados:** los hechos narrados se encadenan generando cambios o transformaciones respecto de situaciones o estados previos.
- 4) **Proceso:** las acciones y situaciones representadas en el relato son partes de un todo, y se comprenden en función de esa totalidad significativa que es la historia contada, no aisladamente.
- 5) **Causalidad narrativa:** el encadenamiento temporal de los hechos en el orden anterioridad-posterioridad, sugiere relaciones

de causa-efecto entre ellos, lo que también contribuye a la unidad temática.

- 6) **Evaluación final:** aunque su final sea “abierto”, un relato termina habitualmente con una suerte de “mensaje” que apunta a reconsiderar algún valor o disvalor social o moral.

Además de contar con los elementos que acaban de enumerarse, un relato es tal cosa en la medida en que ha sido producido por alguien que busca afectar —informar, alertar, distraer, emocionar, etc.— a otro u otros, ya que, como todo discurso, es producto de un acto enunciativo.

## NARRADOR Y NARRATARIO / AUTOR Y LECTOR

Como se dijo, el acto enunciativo que produce el relato es denominado “narración”. El emisor-enunciador y el destinatario-enunciatario de ese acto son llamados, respectivamente, **narrador** y **narratario**.

Debe aclararse que ni el narrador de un relato es su autor empírico ni el narratario, su lector “real”. Estos términos designan figuras hipotéticas, creadas por el enunciado narrativo mismo. Un escritor de carne y hueso es el autor de una novela, un director con nombre y apellido es reconocido como el responsable de una película, pero en ambos casos el narrador es una instancia imaginaria que surge de la escritura o la realización de la obra.

Del mismo modo, los lectores o espectadores reales no son los auténticos narratarios de un relato escrito o visual, pues éstos se infieren del texto o del filme como imágenes o modelos más bien abstractos.

¿Qué significa que el narrador sea construido por el propio relato? Los primeros fragmentos de estos dos cuentos pueden servir de ejemplo:

*“Hoy me ladró un perro. Fue hace poquito, cuatro o cinco o seis o siete cuadras abajo. No es que me ladrara propiamente, ni*

*me quería morder, eso no. Se me venía acercando, alargando el cuerpo pero listo a recogerlo, el hocico estirado como hacen ellos cuando están recelosos pero quieren oler. Después se paró, se echó para atrás sin darse vuelta, se sentó a aullar y ya no me miraba a mí sino para arriba.”*

(José Félix Fuenmayor, “La muerte en la calle”, en *La muerte en la calle*.)

*“Por fin el hombre vendría a buscarlo. Sentado contra la pared de la galería, apoyado en sus propias rodillas, esperaba. La tarde estaba fría. Entre los pantalones demasiado cortos y las medias temblaba un breve tramo de carne rosada, aterida. Metió las manos entre las piernas para calentarse. A un lado un paquete de ropa yacía como un animal indolente. Esa mañana, con la que iniciaba el día de su partida, le habían lavado toda la ropa, hasta unas prendas olvidadas que sacaron del fondo de un baúl.”*

(Daniel Moyano, “La espera”, en *El fuego interrumpido*.)

Puede advertirse que cada relato postula, desde el inicio, un tipo de narrador, que puede mantenerse o no en su desarrollo. En el primer caso, se trata de un narrador-protagonista, que desde un supuesto presente de la narración evoca un hecho vivido.

En el segundo, se reconoce a un narrador en tercera persona, que se autoexcluye de lo narrado para referirlo de un modo aparentemente más objetivo. Es indudable que tras cada fragmento está la decisión del autor, pero una vez que éste formula el enunciado, será el discurso el que se encargue de construir una imagen del que narra: un narrador más o menos comprometido con la historia que cuenta. Es más: puede haber no sólo uno, sino varios narradores que se suceden o se alternan a lo largo del relato.

El narratario es el destinatario que se infiere de la existencia misma del relato: un cuento o una serie televisiva pueden no contar con lectores o espectadores, pero de todos modos en ellos se toma en cuenta a un receptor “modelo”, capaz de interesarse en la historia narrada.

El uso de la segunda persona por parte del narrador en un texto literario, o la mirada a cámara de un personaje en una comedia televisiva o fílmica, revelan la consideración de ese destinatario supuesto, cuya presencia propone el propio discurso.

Es posible, incluso, que el narratario esté explicitado a lo largo de todo el proceso narrativo, como si se tratara de un interlocutor al que el narrador apela constantemente. Este tipo de narratario es decididamente ficticio, ya que está integrado a la ficción narrativa prácticamente en la categoría de personaje, como ocurre en un cuento de Julio Cortázar:

*“Qué le vas a hacer, ñato, cuando estás abajo todos te fajan. Todos, che, hasta el más maula. Te sacuden contra las sogas, te encajan la biaba. Andá, andá, qué venís con consuelos vos. Te conozco, mascarita. Cada vez que pienso en eso, salí de ahí, salí. Vos te creés que yo me desespero, lo que pasa es que no doy más aquí tumbado todo el día.”*

*Pucha que son largas las noches de invierno, te acordás el pibe del almacén cómo lo cantaba. Pucha que son largas... Y es así, ñato. Más largas que esperanza é pobre.”*

(Julio Cortázar, “Torito”, en *Final de juego*.)

El “ñato” que se presenta como destinatario explícito del discurso del narrador-protagonista es interno al relato: se incorpora al universo de los hechos representados (la diégesis) en la medida en que forma o ha formado parte de la historia narrada. Pero ese des-



tinario interno no anula la configuración del destinatario o narrador externo. En este caso, apela a una clase de lector: no a un lector singular, sino a un público anónimo que pueda comprender el dialecto empleado en el discurso y reconocer las expresiones propias de la cultura popular rioplatense presentes en el texto.

Cabe acotar que, si bien la narratología actual separa en forma tajante las parejas narrador-narratario y autor-lector, no puede olvidarse que los relatos se difunden en situaciones o condiciones precisas de producción y recepción, y estas condiciones particularizan tanto los actos de escritura o de realización como los de lectura, audición o visión de los enunciados narrativos, ya sean éstos escritos, orales, visuales o audiovisuales.

En términos más sencillos: pese a que desde la teoría se considera que el autor y el lector, oyente o espectador “reales”, no son los verdaderos protagonistas de la narración, no es posible ignorar que éstos influyen en el tipo de construcción o de interpretación de los relatos.

No hay dudas de que el autor no es homologable a la figura del narrador, aunque existen evidentemente huellas del estilo personal o hasta de la experiencia vital del primero en sus obras. El narrador de un cuento de Borges no es Borges, ni el narrador de un filme de Tarantino es Tarantino, pero las estructuras narrativas, las temáticas tratadas y los géneros y estilos discursivos de los trabajos de estos autores revelan, justamente, su autoría. Y si el lector y el espectador particulares no son los narratarios de sus producciones, son sin embargo los que completan, con sus interpretaciones particulares y sus distintas capacidades para **decodificar** discursos, el circuito de la comunicación.

Los lectores o espectadores más entrenados y competentes establecerán relaciones e hipótesis de lectura (es decir, suposiciones relativas al desarrollo del argumento) más cercanas a la posible intención comunicativa de los autores, mientras que los menos diestros dejarán escapar parte del mensaje o incurrirán en interpretaciones superficiales o erróneas. Por ejemplo, quienes leen un cuento de Borges pueden ser personas eruditas, capaces de captar todas las alusiones a otras obras literarias que se deslizan en el texto, o personas de poca instrucción que no advierten siquiera el tejido de evocaciones propuesto por el autor. Pero seguramente ninguno de esos lectores desconoce el acuerdo que supone todo relato de ficción: sabe que lo que lee no es la realidad, sino un simulacro, y que las reglas del juego consisten en suspender ese saber mientras dure ese relato, para que así le resulte verosímil. Este acuerdo tácito entre autor y lector —o espectador— suele denominarse “pacto ficcional” o “contrato de lectura”.

## LA CONSTRUCCIÓN DEL NARRADOR

La figura del narrador plantea, en particular, una compleja problemática, abundantemente tratada por los especialistas. ¿Qué tipo de relación establece con la historia contada? ¿Qué ocurre cuando no se trata de uno, sino de muchos, o cuando no queda claro quién está narrando? Fue el teórico francés Gérard Genette (n. 1930) quien, en los años '70, aclaró en gran parte estas cuestiones.

El problema del narrador está estrechamente ligado al establecimiento de un **punto de vista** en el relato. Establecer un punto de vista es determinar una perspectiva para narrar una historia. Como en los cuentos de Fuenmayor y Moyano, un relato puede estar a cargo de un narrador-personaje (“*Hoy me ladró un perro...*”) o de un narrador en tercera persona (“*Por fin el hombre vendría a bus-*

carlo...”), que toma distancia de los hechos referidos. En el primer caso, Genette habla de un narrador **intradiegético**, ya que se integra a la historia contada; en el segundo, de un narrador **extradie-gético**, pues es una figura que se mantiene ajena a la historia.

Genette acuñó también el término **focalización** para determinar los distintos grados de conocimiento que el narrador demuestra respecto de la historia narrada. De esta manera, un relato no focalizado o de focalización cero es aquél en el que el narrador es omnisciente, es decir, demuestra saber más de lo que sabe cualquier personaje.

En este tipo de relato, el narrador es capaz de afirmar, por ejemplo, *“Nadie presentía el desastre que sobrevendría luego”*. En cambio, un relato en focalización externa corresponde a un narrador que no remite al mundo interior de los personajes ni evalúa o anticipa los hechos, por lo que jamás formularía la oración anterior, sino una como: *“El pueblo parecía muy tranquilo”*, para referirse al “desastre” recién cuando se hiciera evidente.

Finalmente, un relato en focalización interna es el que trata los acontecimientos como si estuvieran filtrados por la conciencia de un personaje o varios, razón por la cual el saber del narrador se hace equivalente al de éste o éstos. Cuando la focalización es interna, el narrador puede señalar: *“Al ver la tormenta que se avecinaba, Juan sintió un profundo temor”*, o confundir su voz con la del mismo personaje, empleando la primera persona: *“Sentí miedo”*.

Otro aspecto a atender en la construcción del narrador es la ubicación temporal de éste respecto de los hechos contados. Esta ubicación coincide con el momento en el que parece producirse el acto de la narración. Observemos tres casos:

*“Había una ciudad que a mí me gustaba visitar en verano. En esa época, casi todo un barrio se iba a un balneario cercano. Una de las casas abandonadas era muy antigua.”*

(Felisberto Hernández, “El balcón”, en *Nadie encendía las lámparas.*)

*“Tú estarás allí, en las primeras cimas del monte que a tus espaldas ganará en altura y respiración... A tus pies, descenderá la ladera envuelta aún en ramas frondosas y chirreos nocturnos, hasta diluirse en el llano tropical.”*

(Carlos Fuentes, *La muerte de Artemio Cruz.*)

*“Menos mal que la tarde se ha hecho menos fría y a veces el sol, aguado, ilumina las calles y las paredes; porque a esta ahora deben estar caminando en Puerto Nuevo, junto al barco, o haciendo tiempo de un muelle a otro.”*

(Juan Carlos Onetti, “Esbjerg, en la costa”, en *Tan triste como ella.*)

En cada uno de estos ejemplos, el narrador toma una posición temporal diferente en relación con aquello a lo que se refiere.

El primer fragmento reproduce la ubicación más tradicional en la narrativa: su acto de enunciación tiene lugar cuando la situación planteada ya ha sido vivida. Estos relatos, productos de narraciones que se postulan como posteriores a los hechos, reciben el nombre de “ulteriores”. Esta variante es la más convencional de todas, ya que lo contado se ubica comúnmente en el orden del pasado, de lo ya ocurrido y recordado o representado a través del acto de contar.

El segundo fragmento es, en cambio, siguiendo a Genette, un “relato anterior”, porque simula ser producido antes de que ocurran los sucesos de la historia; es un relato “profético”.

El tercer caso corresponde, por su parte, al “relato simultáneo”. Es decir, aquél en el que el narrador parece contar los acontecimientos mientras los vive o percibe, como si la narración coincidiera con el transcurso de la historia.

En literatura, los tiempos verbales pretérito (“*Había una ciudad...*”), futuro (“*Tú estarás allí...*”) y presente (“*...el sol, aguado, ilumina las calles...*”) suelen expresar, respectivamente, cada tipo de posición.

En el discurso audiovisual, como se verá, el carácter mimético de la imagen-movimiento hace que el espectador tienda a interpretar cada escena como un relato simultáneo. Sólo la voz de un narrador u otro recurso que restituya las tres dimensiones temporales del discurso verbal permite identificar los otros dos tipos de relato.

## LA TEMPORALIDAD

El tiempo es la dimensión más característica de las tres instancias de lo narrativo: la historia narrada, la narración y el relato que ésta produce.

La historia ha sido definida como una sucesión cronológica de hechos. El llamado “tiempo de la historia” es el que corresponde a la linealidad de los sucesos imaginaria o efectivamente ocurridos, en el orden irreversible del antes y el después. El argumento de un relato contempla, precisamente, ese orden natural de los hechos. Como se ha visto, el “tiempo de la historia”, ya sea real o ficticio, suele ser anterior, pero también puede ser simultáneo o posterior al acto de narración.

El “tiempo de la narración” es el del acto mismo de contar, asumido por el narrador. Finalmente, el “tiempo del relato” es el del discurso que cuenta la historia; en otras palabras, el determinado por la trama.

Como ya se señaló, la trama no tiene por qué respetar el orden de los sucesos narrados, y menos aún su supuesta duración o la cantidad de veces que hechos similares se habrían reiterado en la historia. El **orden**, la **duración** y la **frecuencia** son los tres aspectos que permiten analizar las semejanzas y las diferencias entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia.

Gérard Genette se ocupó de esclarecer las posibles relaciones entre esos dos tiempos, considerando los tres aspectos mencionados:

- 1) El orden del relato puede conservar el de la historia y ser perfectamente cronológico en la presentación de los hechos. Pero también puede sufrir alteraciones o **anacronías**. Las anacronías se producen cuando el relato anticipa un hecho que se situaría más tarde en la historia, o cuando la trama retrocede a un momento anterior al del hecho que se venía relatando.

En el primer caso, Genette habla de “prolepsis” o anticipación: un ejemplo sería la referencia a la muerte del protagonista de una novela cuando el relato recién se inicia, o el de una imagen premonitoria en un filme.

En el segundo caso, habla de “analepsis” o retrospectión: es una de las anacronías más frecuentes que se pone en evidencia, por ejemplo, cuando un personaje recuerda un hecho de su pasado. Algunos relatos se construyen, justamente, como extensas analepsis: parten de un hipotético presente en el que un personaje comienza a evocar una historia vivida, para volver a ese presente en el final. En estos casos, el relato es calificado como **enmarcado**.

- 2) La duración “real” de los acontecimientos de la historia suele contraerse o dilatarse en el relato según las necesidades narrativas. En los relatos escritos, esa duración está espacializada, por-

que se mide por la cantidad de palabras o páginas que se dedican a tratar un hecho. En los orales, visuales o audiovisuales, puede ya hablarse de duración propiamente dicha.

Sea como fuere, hay casos en que la duración de un relato parece ajustarse perfectamente a la que tendrían los hechos de la historia. Se trata de relatos **isócronos**, como ocurre con los diálogos teatrales y las escenas de películas en las que no hay cortes en la continuidad de los hechos presentados.

Frecuentemente, un relato presenta **anisocronías**, es decir, alteraciones en la duración “real” de los hechos de la historia. Sería imposible que una novela o una película sobre una guerra que duró diez años tuvieran una extensión o duración que cubriera ese lapso. Por eso, habitualmente se producen **elipsis**, es decir, supresiones de partes poco significativas de la historia. Una acumulación de elipsis constituye un “relato sumario”, es decir, una síntesis de los hechos fundamentales de la historia, que será obligatoriamente más extensa que el relato.

Otro tipo de anisocronía es la **pausa**. En las pausas no se desarrolla ningún hecho, aun cuando el discurso siga transcurriendo, porque se trata de fragmentos descriptivos o comentarios que no dan cuenta de acción alguna. De esta forma, la historia se detiene, por lo que su duración es nula en comparación con la de esa parte del relato.

- 3) Las relaciones de frecuencia están vinculadas con la cantidad de veces que un determinado tipo de hecho ocurre en la historia y la cantidad de veces que aparece en el relato.

Cuando se cuenta una sola vez lo que pasó una sola vez, Genette habla de “relato singulativo”. Por ejemplo, el nacimiento de un niño es presentado en una única ocasión en la trama.

Cuando se cuenta lo que sucedió varias veces la misma cantidad de veces, se está ante un “relato anafórico”. Ha habido tres nacimientos en una familia, y se hace referencia a cada uno de ellos.

Cuando se cuenta varias veces lo que sucedió sólo una, se trata de un “relato repetitivo”. El nacimiento de un mismo niño puede reiterarse a lo largo del relato, incluso desde distintos puntos de vista.

Finalmente, cuando se cuenta una única vez algo que se repitió varias veces en la historia, Genette identifica un “relato iterativo”.

En el discurso verbal, esta capacidad de señalar un hecho en una sola ocasión, dando a entender que ocurrió muchas veces, está concentrada en el pretérito imperfecto: *“En esa familia, todos los años nacía un niño”*.

## NO TODO ES NARRAR

Es evidente que prácticamente ningún relato se dedica sólo a narrar hechos. Se interpreta como tal porque su desarrollo apunta a representar sucesos que se despliegan en el tiempo, pero comúnmente el narrador necesita recurrir también a segmentos que reflejan otros contenidos. Unas líneas del **guión literario** del filme *Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994) podrán servir como muestra de esa pluralidad:

*“Una espada de samurai cuelga de un clavo de la pared, embutida en su vaina de madera tallada a mano, junto a un cartel de neón que dice ‘La anticuada cerveza podrida de papá’. Butch descuelga la espada de la pared y la saca de la vaina. Es una magnífica pieza de acero. Parece brillar bajo la luz de bajo voltaje de la tienda de empeños. Butch toca con el pulgar el filo de la hoja para ver si tiene corte suficiente. Es más que suficiente. Tan afi-*

*lada como pudiera estarlo. Esta arma parece hecha a propósito para los hermanos Grimm. Sosteniendo la espada con la punta hacia abajo, al estilo Takakura Ken, desaparece a través de las cortinas rojas, dispuesto a poner fin a aquel asunto.”*

(Quentin Tarantino, *Pulp Fiction*. Tres historias sobre una misma historia...)

En el ejemplo, se advierten pasajes que se introducen para caracterizar el escenario de la acción. También, comentarios u opiniones sobre los objetos o las motivaciones de los actos del personaje. Estos fragmentos —breves aquí, pero en otros casos, muy extensos— salen del puro relato de los hechos: son segmentos descriptivos y comentativos, que coinciden con lo que Genette llama “pausas” en el aspecto durativo.

La narración queda suspendida para pasar a la descripción, la argumentación o la exposición, que son otros tipos de actos enunciativos. Estos otros actos, apenas provisorios, se intercalan con la narración en beneficio de la construcción del relato, porque las historias no sólo reclaman ser contadas: también exigen ser comprendidas.

## EL RELATO CINEMATOGRAFICO

La representación cinematográfica suele definirse como una sucesión de imágenes fijas desplazadas una respecto de otra, que crean la ilusión de movimiento al ser proyectadas en una pantalla. Ese movimiento, en realidad, existe sólo en la percepción del espectador. En este sentido, se trata de un muestreo —es decir, de una selección de partes de un total— de carácter temporal: se registra una serie de instantes de manera periódica a través de fotografías que se alinean sucesivamente en una película y que reciben el nombre de **fotogramas**.

En la proyección, la sensación de movimiento está dada por la velocidad con que se suceden estos fotogramas: 24 cuadros por segundo. En el cine mudo, hasta fines de los años '20, eran sólo 16 o 18 por segundo, lo que daba la sensación de movimiento entrecortado.

En síntesis: la técnica esencial de la imagen cinematográfica es la restitución, por medio de la proyección luminosa, de movimientos registrados fotográficamente.

Como invención, el cine surge de la convergencia de, al menos, tres campos de investigación: la fisiología, la física y la técnica fotográfica.

Del primer campo se toman los estudios sobre la persistencia retiniana, iniciados por Newton en el siglo XVII. El hecho de que el ojo conserve la impresión de una imagen luminosa en la retina hasta una décima de segundo después de que aquélla ha desaparecido es una anomalía que explotaron los “juguetes ópticos” que se desarrollaron a lo largo del siglo XIX.

El zoótropo, el taumatropo y el fenakistiscopio, entre otros, eran dispositivos giratorios más o menos sencillos que producían ilusiones ópticas basadas en ese fenómeno. Un ejemplo clásico: si se hace

girar un disco con la imagen de un pájaro en un lado y la de una jaula en el otro, se tiene la impresión de estar viendo un ave enjaulada.

De la física, por su parte, interesan los análisis del movimiento real. La reducción del tiempo de exposición requerido para las tomas fotográficas llevó al desarrollo de aparatos tales como el revólver astronómico de Jansenn y el fusil fotográfico de Marey. Hacia fines del siglo XIX, estos aparatos fotográficos complejos lograron descomponer un determinado movimiento en distintas fases a través de sucesivos disparos de gatillo. Para que surgiera el cine, faltaba lograr la operación inversa: recomponer el movimiento descompuesto en cuadros fijos volviéndolos móviles.

Casi simultáneamente, el estadounidense Thomas A. Edison (1847-1931) y los franceses Louis y August Lumière (1864-1948 y 1862-1954) idearon una forma para arrastrar la película fotográfica entre una fuente de luz y una lente de aumento, y bautizaron sus dispositivos con términos derivados de la misma raíz griega: *kinesis*, que significa "movimiento". La diferencia radicaba que el kinetoscopio de Edison, creado en 1893, era una máquina de visión individual, mientras que el cinematógrafo de los Lumière, dado a conocer en 1895, permitía la proyección sobre una pantalla y, por lo tanto, la visión colectiva. El segundo sistema se impuso, rápidamente, sobre el primero: el cine había nacido para no morir.

Las películas de Lumière muestran que la vocación inicial del cine fue documental: en su gran mayoría, presentaban escenas de la vida cotidiana, paisajes y hechos de la actualidad de fines del siglo XIX. La duración de estos filmes se limitaba a la extensión de la cinta: poco más de un minuto. Debió pasar algún tiempo para que se inventara el montaje, es decir, la articulación de fragmentos de película para proyectarse como una unidad, que caracteriza al lenguaje cinematográfico.

El cine argumental, es decir, el de carácter narrativo, empezó a consolidarse con Georges Méliès (1861-1938), un hombre proveniente del teatro, quien hacia principios del siglo XX dotó al cine de un sentido de espectáculo. Películas como *El viaje a la Luna (Le Voyage dans la Lune)*, de 1902, ya anticipan el uso de guión, actores y escenografía en el medio, aunque todavía ceñidos a la tradición teatral.

A los esfuerzos de Méliès seguirán los de los ingleses de la Escuela de Brighton y los de Edwin Porter, que hacia 1903 deslumbrará al público americano con *El gran robo del tren (The Great Train Robbery)*. Pero será con David Wark Griffith (1875-1948), con filmes como *El nacimiento de una nación (The Birth of a Nation)*, 1914-1915) e *Intolerancia (Intolerance)*, 1915-1916), cuando el cine alcance su especificidad narrativa.

## EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

En cuanto a sus soportes materiales, la imagen cinematográfica tiene tres características estructurales, las dos primeras relacionadas con su naturaleza fotográfica, y la tercera con su dispositivo de proyección:

- 1) Es bidimensional; es decir, tiene sólo alto y ancho. Pero el uso de la perspectiva y las técnicas de profundidad crea la ilusión de tridimensionalidad, con lo cual se anula para el espectador la realidad plana de la imagen.
- 2) Está limitada por un cuadro: los límites de la pantalla. El cuadro determina una superficie rectangular que condiciona la disposición de los elementos visuales: deja ver el fragmento de un mundo, el **campo**, que continúa extendiéndose más allá de sus límites, el **fuera de campo**.

- 3) **Aparenta movimiento:** 24 fotogramas fijos se suceden en un segundo, produciendo una ilusión de movimiento.

En lo relativo a su composición, la imagen cinematográfica es el resultado de la intervención de tres componentes básicos: el **plano**, el **encuadre** y el campo.

El plano puede definirse como el fragmento de película que se extiende entre dos cortes. Pero también como una unidad narrativa que, en el momento del armado definitivo, se combina con otras unidades para componer el filme.

Otra acepción de “plano” remite a una escala de tamaños relativos a la figura humana, determinados por la mayor o menor proximidad de la cámara al objeto filmado. Esta escala reconoce tres grandes tipos, subdivididos en otros:

- 1) **Planos lejanos:** su función en el relato es, generalmente, descriptiva. Dentro de éstos se encuentran:
  - El gran plano general: destaca el entorno del personaje, que pierde importancia, como si se tratara de un detalle más del paisaje o el decorado.
  - El plano general: pone en pie de igualdad al entorno y al personaje. Ambos tienen igual peso visual dentro del campo.
  - El plano conjunto: muestra al personaje de cuerpo entero, dominando el campo.
- 2) **Planos medios:** su función suele considerarse narrativa. Reflejan una distancia neutra, ni lejana ni próxima, entre la cámara y el tema. Dentro de éstos se incluyen:
  - El plano americano: que muestra al personaje desde las rodillas hacia arriba.

- El plano medio largo: desde la cintura hacia arriba.
- El plano medio corto: parte del pecho del personaje.

- 3) **Planos cercanos o próximos:** son los que resultan del mayor acercamiento entre la cámara y el objeto registrado. Su función en el relato generalmente es emotiva o dramática. Dentro de éstos se reconocen:

- El primer plano: muestra el rostro con “aire” a su alrededor.
- El primerísimo plano: se concentra en el rostro, que cubre todo el campo.
- El plano detalle: enfoca un rasgo facial (los ojos, la boca), una parte del cuerpo (una mano) o un objeto preciso de la escena (un cigarrillo en un cenicero, una copa, etc.).

El encuadre, por otro lado, es una operación que tiene que ver con el cuadro en el cual se inserta la imagen. Pero, más allá de la cuestión técnica, es un proceso mental, ya presente en la pintura y en la fotografía, a través del cual se determina qué porción del campo va a contener la imagen y desde qué ángulo. En otras palabras, el encuadre es la huella del proceso de enunciación de la película, es decir, su escritura, y muestra el accionar de una “cámara-ojo”.

Según las distintas posiciones del cuadro en relación con la escena registrada, es decir, con las diferentes “angulaciones” de la cámara, el encuadre puede ser:

- **En picada**, cuando la escena se filma desde arriba.
- **En contrapicada**, cuando se toma desde abajo.
- **Oblicuo**, cuando se filma desde la izquierda o derecha de la escena.
- **Frontal**, cuando se filma enfrentando la escena.

La acción de encuadrar está implícita en la imagen: es imposible pensar una imagen sin un encuadre. Sin embargo, se puede hacer explícita a través del **sobreencuadre**, operación que consiste en enmarcar la imagen en, por ejemplo, una ventana, un espejo, una pantalla de televisor, etc.

El campo, por su parte, es la porción visible contenida por el cuadro. Es un espacio narrativo que nada tiene que ver con el espacio real en el cual se está filmando, ya que es imaginario. Como contrapartida del campo, existe un entorno invisible pero presupuesto, llamado “fuera de campo”. Tanto el campo como el fuera de campo pertenecen al mismo espacio virtual del relato, dentro del cual son reversibles y homogéneos.

**El montaje.** Hablar de “lenguaje cinematográfico” no implica únicamente reconocer los componentes propios de sus sucesivas imágenes: es necesario destacar una operación fundamental, el montaje.

El montaje es la técnica que construye la “cadena fílmica”: una sucesión ordenada de cierto número de planos seleccionados del conjunto total de tomas, realizadas durante el rodaje. También se llama compaginación o edición y, entre otras cosas, incluye la sincronización de la banda sonora.

El montaje es considerado el principio organizador de los materiales cinematográficos. Establece su sintaxis: enlaza y articula los elementos visuales y sonoros aislados (planos, secuencias, etc.), al tiempo que dispone su duración. El montaje construye el texto cinematográfico.

En cuanto al aspecto puramente técnico del montaje, es importante destacar que en éste hay dos etapas:

- “Cortar” y ordenar los planos.
- Ajustar la continuidad hasta hacerla adecuada a lo que se quiere contar.

En tanto sintaxis, es decir, combinación de partes, el montaje requiere de determinados índices que señalen la continuidad y fluidez entre los elementos involucrados; esta continuidad se da a través de una operación de conexión llamada **raccord**.

*Raccord* es un término francés que significa “ajustar”, y que en cine nombra el acto de unir dos planos de manera que el paso de uno a otro no muestre una falta de coordinación entre ambos, ya que ésta rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada.

El *raccord* es fundamental para el montaje, porque asegura la cohesión.

Hay distintas formas de *raccord*: por ejemplo, una mirada dirigida al fuera de campo que en el plano siguiente se hace visible; un movimiento que continúa en el otro plano; un objeto que pasa de un plano al otro, etc.

## LA ARTICULACIÓN IMAGEN-SONIDO

El nacimiento del cine sonoro se ubica tradicionalmente en 1926, con *Don Juan*, primer filme sincronizado con música grabada, o en 1927, con *El cantante de jazz (The jazz singer)*, primera película “hablada”. Pero no debe omitirse que, desde sus mismos orígenes, el medio advirtió la necesidad de un acompañamiento sonoro para sus imágenes. La ejecución de piezas musicales durante las proyecciones o la intervención de presentadores o comentaristas que recuperaban “en vivo” la palabra hablada, eran ingredientes bastante frecuentes en las exhibiciones cinematográficas de la etapa muda.



Sin embargo, la incorporación del sonido y, en particular, de la voz, al propio soporte fílmico dividió definitivamente la historia del cine en un “antes” y un “después”. Las *talkies* o películas habladas exigieron profundas readaptaciones tanto para el rodaje como para la posproducción, y se enfrentaron con la resistencia de gran número de realizadores —entre ellos, Charles Chaplin (1889-1977)—, quienes consideraban que la irrupción sonora ponía en peligro la verdadera naturaleza de la cinematografía, ligada a la imagen.

Lo cierto es que la banda de sonido es hoy un elemento indiscutiblemente cinematográfico. Su aporte al realismo del espectáculo y sus funciones narrativas y connotativas tienen un peso inestimable en la mayoría de los filmes. La denominación “banda sonora” surge de la unificación de las distintas materias sonoras en un solo soporte: la banda óptica o magnética del filme.

Los tres componentes de la banda sonora son, por supuesto, la voz, los ruidos y la música. La primera concentra la mayor atención auditiva por parte del espectador, ya que es portadora del habla y, por lo tanto, de los significados del lenguaje verbal. Los ruidos contribuyen a la verosimilitud de la representación visual, y la música, en la mayor parte de los casos, con la creación de un “clima” para el relato.

En términos generales, el sonido suele clasificarse en dos grandes categorías: diegético y no diegético.

- Se denomina sonido **diegético**, cuando es un elemento incorporado a la historia narrada. Esta incorporación puede tener distintos orígenes o fuentes. Se llama:
  - *In* cuando su fuente es visible en el cuadro.
  - *Off* cuando no se adjudica a una fuente ubicada en el fuera de campo.

- *Out* cuando es percibido por el espectador pero no resulta audible para los personajes (por ejemplo, la “voz del pensamiento”).

- *Through* cuando su fuente está presente, pero oculta dentro del cuadro (por ejemplo, cuando un personaje habla de espaldas a la cámara y no se aprecia el movimiento de sus labios).

- El sonido **no diegético**, por su parte, indica una fuente que es ajena al espacio de la representación. Es el caso del denominado *over*: Al proceder de una fuente externa a la diégesis, acompaña o se superpone a las imágenes, como sucede con la voz de un narrador invisible o con la música “de clima”, ajena a la historia.

Algunos autores, como Gaudreault y Jost (en *El relato cinematográfico*, 1990), consideran que el cine hablado construye un relato doble: por un lado, el relato verbal; por otro, el de la secuencia de imágenes.

El primer relato no siempre está ajustado al segundo, como podría suponerse. Por el contrario, hay ocasiones en que se produce una ruptura intencional entre lo narrado a través de la palabra y lo mostrado en las imágenes, para generar un efecto estético o dar cuenta de las contradicciones de la historia. Esto sucedería, por ejemplo, en un filme en el que un narrador señale que la pareja protagonista vive en armonía, mientras la escena visual muestra a sus integrantes envueltos en una violenta pelea.

## CONTAR/MOSTRAR

El espectador percibe el filme argumental como la exhibición de una pseudo-realidad que se despliega ante él progresivamente y que responde al esquema de un relato.

Si bien la ficción narrativa parece inherente a todo filme, incluso a los de género documental y científico, el vínculo narración-cine

no surgió de inmediato, ya que este último fue concebido originalmente como un mero medio de registro.

La imposición de la modalidad narrativa en el cine tiene dos grandes motivos: por un lado, la necesidad de legitimación del medio como canal expresivo mediante la adopción de sistemas discursivos ya consagrados por la literatura y el teatro. Por otro, la potencialidad evocativa de la imagen-movimiento, que re-produce los objetos en el devenir temporal y recoge, a la vez, su significación sociocultural. Pero ¿en qué radica esa potencialidad evocativa?

En primer lugar, la representación del espacio y del tiempo en la imagen está ampliamente determinada por el hecho de que ésta, la mayoría de las veces, representa un suceso, situado necesariamente en coordenadas espacio-temporales.

En segundo lugar, la imagen representativa es, con mucha frecuencia, una imagen narrativa, aunque el acontecimiento contado sea de poca amplitud; por ejemplo, la imagen de un caballo siempre es la de un caballo *determinado* en una actitud también *determinada*: corriendo, pastando, quieto, etc.

Se podría decir que las estructuras narrativas empleadas por el cine son extracinematográficas, ya que pertenecen a lenguajes que lo preceden históricamente. Aunque, de hecho, el cine adaptó esos procedimientos. El “texto” cinematográfico comprende imágenes, palabras, menciones escritas, música y efectos sonoros, lo que complica y particulariza la organización del relato. Es así como, por ejemplo, los códigos narrativo-literarios —caracterizados por la postergación del desenlace a través de recursos tales como la intriga, el ocultamiento, la anticipación y el suspenso— regulan el avance de la acción en los filmes de ficción. Asimismo, estos códigos aportan personajes y fun-

ciones tales como el héroe o sujeto, el objeto deseado, el destinatario y el oponente, que participan en la construcción narrativa.

Pese a la recuperación de estos esquemas literarios, el cine impone a sus relatos una forma de aprehensión distintiva: la de la evidencia. A diferencia del modelo narrativo verbal, que explota las cualidades del tiempo pretérito para transmitir el saber de lo “ya vivido”, la narración cinematográfica, por su condición visual, trabaja sobre el presente, entendido como tiempo de la mirada. Por eso es, simultáneamente, un contar/mostrar.

A pesar de que la cinematográfica es una de las formas narrativas más nuevas, esta distinción o, si se quiere, oposición, remite a una dicotomía más que antigua: la diferenciación platónica entre verbal y mimético (o analógico) ya citada.

¿Por qué el cine navega entre un mostrar y un contar? Porque desde la reproducción-recepción de cada plano aislado, el cine es descriptivo, ya que se dedica a mostrar una fracción del universo diegético. Pero desde el punto de vista de la articulación de planos, se vuelve decididamente narrativo. El espectador debe reconstruir las relaciones lógicas y temporales de los distintos segmentos.

La matriz narrativa está presente tanto en el llamado “cine clásico” —que instituye y conserva fórmulas genéricas tradicionales, como las de la comedia y el drama romántico, el policial y el *western*— como en los filmes de vanguardia, considerados muchas veces como “no narrativos”.

El hilo narrativo es sostenido por el espectador aún en las realizaciones cinematográficas más laberínticas, porque su actividad de decodificación está condicionada por competencias culturales y mecanismos perceptivos relativos a su experiencia previa como “lector” de cine.

## TIEMPO FÍLMICO

Al igual que en el relato verbal, el relato fílmico no necesita seguir un orden cronológico; del mismo modo, puede presentar sólo ciertos períodos de la historia, reiterar un mismo acontecimiento varias veces o hacer que “dure” más de lo que realmente duró. En suma: el relato fílmico puede alterar el orden, la duración y la frecuencia de los hechos de la historia que está contando, tal como ocurre con cualquier otro relato.

En lo relativo al orden, por lo general, los acontecimientos presentados en un filme no siguen estrictamente la sucesión temporal de la historia. Un *flashback* es una porción de historia presentada fuera del orden cronológico y, por lo tanto, un caso de analepsis o retrospección. Si los hechos de la historia se pueden considerar como un esquema 1-2-3-4, el *flashback* se presenta como un 2-1-3-4.

En el *flashforward*, en cambio, se pasa del presente al futuro para luego regresar al presente (un caso de prolepsis o prospección) y puede representarse como un esquema 1-2-4-3.

A diferencia de sus equivalentes verbales, el *flashback* y el *flashforward* no pueden mantener en sí mismos el rasgo temporal debido a que en la narración cinematográfica sólo es posible en el tiempo de la mostración, el de la mirada del espectador: el presente. Y tanto es así, que si no estuvieran marcados con **fundidos**, **cortinillas**, **disolvencias**, etc., el espectador no percibiría el salto en el tiempo.

La duración en el relato fílmico comporta cuatro aspectos:

- 1) Presentar sólo ciertos lapsos de la historia entendidos como importantes y descartar otros; es el caso de la elipsis.

- 2) Trabajar sobre un largo período de la historia resumiéndolo en unas pocas escenas; es el caso del **sumario**.
- 3) Marcar la coincidencia de duración entre el relato y la historia; es el caso de los **diálogos**.
- 4) Invalidar la duración del tiempo de la historia dilatando o, por el contrario, acelerando su duración, al recurrir a las técnicas de filmación de “cámara rápida” o “lenta”; es una característica propia de la **duración en la pantalla**. Las escenas de “desarme de una bomba” son ejemplo de este aspecto privativo del cine.

La frecuencia o cantidad de veces que el relato cuenta un suceso de la historia, que dentro de dicha historia debe ser entendido como único, se puede manifestar de los siguientes modos:

- 1) Una acción se produce una o varias veces en la misma historia y es presentada en el relato la misma cantidad de veces (relato singular y anafórico).
- 2) Una acción se produce varias veces a lo largo de la historia, pero el relato elige presentarla una sola vez y dejar que ésta resuma el resto (relato iterativo).
- 3) Un acontecimiento singular de la historia es tratado dos o más veces en el relato a través de, por ejemplo, la técnica del *flashback* y del narrador múltiple (relato repetitivo).

## ESPACIO FÍLMICO

Es evidente que, a diferencia de lo que ocurre en el relato oral o escrito, el relato audiovisual no necesita describir verbalmente el escenario de la acción, ya que es capaz de mostrarlo. La espacialidad, junto con la temporalidad, es parte de la naturaleza representativa de la imagen en movimiento.

En el relato audiovisual en general, la noción de espacio está ligada fuertemente a la de encuadre, ya tratada en un apartado anterior. Los conceptos de “campo” y “fuera de campo” son equivalentes a los de “espacio visible” o presente y “espacio no visible” o ausente en la imagen.

Con mayor precisión, puede hablarse también de “espacio representado” y “espacio no mostrado”. El primer espacio está constituido por todo lo que se ve en pantalla, y el segundo, más complejo, por lo que no se muestra pero se infiere más allá de los límites del cuadro. ¿Por qué más complejo? Porque ese espacio inferido no es sólo interno a la diégesis; también es el de lo no diegético, que conduce a la situación misma de construcción del relato visual: lo que está “fuera de campo” incluye el “detrás de la cámara”, el espacio que ocupan las herramientas de filmación y el equipo técnico durante el rodaje.

Estas consideraciones han permitido distinguir entre el llamado “espacio profílmico” y el “más allá de campo”. El espacio profílmico cubre los espacios visibles o no visibles que participan de la diégesis. Es decir, tanto lo que aparece en campo como lo que se deduce del fuera de campo. Por ejemplo, el rumor de la lluvia o del viento en una escena de interiores permite sugerir, entre otros recursos, las características de un espacio no visible, pero integrado a la historia.

El “más allá de campo” del rodaje remite a los instrumentos de producción del enunciado audiovisual. Este último espacio sólo interesa en la medida en que permite hablar de una cierta conciencia del espectador respecto del carácter construido del relato. Conciencia que necesariamente el espectador debe “suspender” para “creer”, aunque sea en forma provisoria, en lo representado por el relato.

Dentro del espacio profílmico, que es el que interesa verdaderamente a la narratología cinematográfica, existen dos procedimientos que multiplican los espacios de la representación.

- 1) El ya referido caso de los “relatos enmarcados”, que son introducidos por un narrador que desde su supuesto presente refiere hechos que ha conocido o protagonizado. En la *flashback*, de la evocación suele resultar un escenario de la acción distinto del que ocupa el narrador y, por lo tanto, una notable discontinuidad espacial.
- 2) Por otra parte, se subraya un procedimiento de origen literario muy frecuente en el cine fantástico o de ciencia ficción: la **metalepsis**. Este procedimiento consiste en articular dos espacios relativos a tiempos u órdenes de “realidad” distintos en un mismo relato.

El pasaje de un mundo a otro es el mejor ejemplo de esta estrategia: una puerta que lleva a otra dimensión o la aparición de un personaje del futuro o un ser ficcional en un escenario cotidiano, un viaje de una época a otra a través de una “máquina del tiempo”, etc., permiten conjugar dimensiones espacio-temporales lógicamente incompatibles. El filme *Volver al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985) es singularmente claro al respecto.

## ESTRUCTURAS NARRATIVAS

En cinematografía, la narración puede definirse como el acto de producción de un relato de características audiovisuales que permite poner en pantalla determinada historia. El concepto de narración es equivalente al utilizado en literatura y, obviamente, presupone un narrador que no debe asimilarse a la figura del autor o director.

A diferencia de lo que sucede en el medio escrito, el término “relato” convoca elementos que, sin pertenecer a la historia, cumplen una función específica en ella. Tal es el caso de la música, que por lo general es un componente ajeno a lo contado, pero colabora en la creación de un “clima”.

La expresión “relato cinematográfico” se refiere, entonces, a todo lo visible y audible en la película. Al igual que en el relato escrito, incluye la selección de los hechos de la historia global, pero agrega diversos elementos introducidos “desde fuera”: carteles de presentación, subtítulos, procedimientos de transición como fundidos a negro, etc.

Aun tomando en cuenta que cada filme se organiza según exigencias narrativas particulares, existe una matriz que determina, de modo convencional, las distintas etapas de la progresión narrativa. Esta matriz tradicional está constituida por tres partes: introducción, desarrollo y final.

La **introducción** es el fragmento inicial del relato cinematográfico que expone ciertos acontecimientos de la historia y algunos rasgos notables de los personajes. En la mayoría de los casos, este segmento despierta en el espectador una serie de expectativas que estarán relacionadas con el tipo de cine y su género.

Por ejemplo, el cine clásico de Hollywood está armado sobre la base de que la acción debe surgir principalmente de personajes entendidos como “entes” individuales y, al mismo tiempo, agentes causales. Es decir que la narración clásica está centrada invariablemente en toda causa que sea personal o psicológica (decisiones, rasgos de carácter, elecciones, etc.), por cuanto las causas externas al individuo, ya sean agentes naturales, como las catástrofes meteorológicas,

o de tipo social, como las guerras, serán en este estilo de cine sólo material de relleno. De aquí que se pueda afirmar que el comienzo de un filme está en relación directa con su género, con el tipo “ideológico” al que pertenece y con modelos culturales generales.

El **desarrollo** de un filme también se basa en modelos derivados de tradiciones culturales, y en temas y tópicos que remiten a cada estructura genérica. Por ejemplo, un protagonista cuyo objeto de deseo sea el amor, determina, invariablemente, una estructura narrativa orientada hacia el género del melodrama.

En líneas generales, hay cuatro grandes grupos de modelos de desarrollo sobre los cuales trabaja el cine (especialmente el cine clásico de Hollywood):

- 1) Los que se articulan sobre la base de la oposición saber/no saber. En este tipo de modelo se privilegia el esquema de la búsqueda, ya sea de un objeto concreto o abstracto. En el caso de ser abstracto, esa búsqueda podrá tomar el aspecto de una investigación (de un misterio o secreto). Casi cualquier película policial puede ser ejemplo de este modelo.
- 2) Los que trabajan sobre el tema del tiempo. En este tipo se enmarca una situación presente dentro de una serie de situaciones pretéritas, a través de numerosos *flashbacks*. También existen los casos en los cuales el tiempo es el tema y está presentado como un límite concreto para la acción: la ya citada *Volver al futuro*, *Terminator* (James Cameron, 1984), *La máquina del tiempo* (*The Time Machine*, George Pal, 1960), etc.
- 3) Los que trabajan sobre el tema del espacio. En este esquema, la acción se limita a un único lugar que condiciona todo el desarrollo del relato: *La dama desaparece* (*The Lady Vanishes*, Alfred

- Hitchcock, 1938) y *La soga* (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948) son ejemplos elocuentes. También se podrían citar casos no tan paradigmáticos pero más recientes, como *Duro de matar* (*Die Hard*, John Mc Tiernan, 1988), cuya acción se concentra en un edificio.
- 4) Los que sintetizan los modelos de tiempo y espacio, como sucede en los filmes de viajes que, aprovechando la economía narrativa de la imagen, combinan un horario y un itinerario: *La vuelta al mundo en ochenta días* (*Around the World in 80 Days*, M. Anderson, 1956), basada en la novela homónima de Julio Verne (1828-1905).

A lo largo de cualquier filme, el espectador se irá adecuando al modo de desarrollo elegido desde la narración. Pero hay que tener en cuenta que ese desarrollo, en todos los casos, responde a un modelo cultural esperado que siempre, sobre todo en el cine de Hollywood, debe ser satisfecho.

En cuanto al **final**, se dice que una película finaliza cuando resuelve o interrumpe las cadenas de acontecimientos abiertas a partir de la aplicación de un cierto modelo de desarrollo. Así, por ejemplo, el cine clásico norteamericano tiende a un final trabajado desde una realidad básicamente “objetiva”. Se sitúa en la más alta escala de conocimiento por parte del narrador: la omnisciencia. De esta manera logra un fuerte grado de clausura, es decir, no deja lugar para polémicas o sutilezas.

Sin embargo, no todas las películas tienen este grado de resolución. Existe lo que se llama “final abierto”, es decir, ése que no llega a satisfacer las expectativas generadas durante la exposición y el desarrollo. Pero éste también es un modelo de final, que consiste en contravenir las convenciones clásicas de cierre, provocando un desencaje en las ex-

pectativas del espectador. El final abierto, sin clausura clara, es típico del llamado “cine de autor”, como el de los franceses François Truffaut (1932-1984) y Jean-Luc Godard (n. 1930) o del artista estadounidense Andy Warhol (1928-1987), entre otros.

## LOS SINTAGMAS FÍLMICOS

A excepción de los breves filmes de un solo plano, como lo eran los primitivos cortos cinematográficos de Lumière, una película resulta siempre de la suma de varias partes o segmentos menores. Esa suma de partes es designada con una expresión tomada de la lingüística: **sintagma**.

El término “sintagma” se emplea para referirse a cualquier sucesión de signos (por ejemplo, palabras o imágenes) que guardan un cierto orden y son limitados en cantidad (la palabra “sintaxis”, combinación u ordenamiento de elementos, tiene la misma raíz).

En el caso del discurso audiovisual, un sintagma debe entenderse como una sucesión de planos, ya que el plano es la unidad mínima de la sintaxis cinematográfica, determinada por el montaje. El relato fílmico es, en este sentido, un gran sintagma, tanto si se lo considera en el plano material, el de la articulación de planos, como en el plano narrativo, el de la secuencia de acontecimientos.

Como gran sintagma, puede dividirse en segmentos o sintagmas menores, susceptibles de aparecer en distintas combinaciones. El semiólogo de cine Christian Metz (1915-1995) desarrolló justamente, en la década del '70, lo que denominó la “gran sintagmática” del cine narrativo, estableciendo seis tipos sintagmáticos básicos: escena, secuencia, sintagma alternado, sintagma frecuentativo, sintagma descriptivo y plano autónomo.

- 1) **Escena.** Es la reconstrucción fílmica de su análogo teatral: un lugar, un momento, una pequeña acción particular y concentrada. El espacio y el tiempo se presentan en ella como continuos. Su función narrativa se relaciona con la configuración de los personajes o con el intercambio que éstos mantengan. Es entendida como “la primera célula de sentido”.
- 2) **Secuencia.** Es una unidad específicamente fílmica, pues resume una acción compleja y única pero que, a diferencia de la escena, puede desarrollarse en varios lugares y suprimir los momentos inútiles. La secuencia fue tratada en profundidad por el célebre semiólogo Roland Barthes (1915-1980), quien la definió como todo conjunto de acciones que, más allá del sitio o el momento en el que ocurran, puedan ligarse a través de un “nombre” o denominación que resuma todo el proceso; por ejemplo: la búsqueda, el rapto, la huida, la declaración de amor, el asesinato, la cita, el duelo, etc.
- 3) **Sintagma alternante.** Consiste en alternar unidades narrativas (escenas y/o secuencias) con la intención de mantener juntas dos o más líneas diferentes de la historia. Recurrir a este tipo de sintagma genera siempre un determinado efecto de sentido: al montar los acontecimientos de la historia como paralelos o alternados se sugiere una relación determinada y, por lo tanto, un significado agregado.

El sintagma alternante se subdivide en tres tipos: alternativo, alternado y paralelo.

- El subtipo “alternativo” crea el significado de alternancia al montar, como si fueran contiguas, temporal o espacialmente, dos o más acciones que, en la historia, no lo son. Por ejemplo,

dos jugadores de tenis, cada uno de los cuales es mostrado en el momento en que tiene la pelota.

- En el subtipo “alternado” se crea el significado de alternancia al montar en forma sucesiva dos escenas presentadas como simultáneas en la historia. Por ejemplo, los planos consecutivos del perseguidor y del perseguido en un filme de acción.

- El subtipo “paralelo” es, de los tres, el que implica una mayor operación de connotación, pues consiste en asociar escenas o secuencias que de ninguna manera podrían estar asociadas en el orden de las acciones, el del tiempo o el del espacio. La asociación es por analogía o por oposición. Por ejemplo, una serie de planos que muestren sucesivamente la vida de un hombre rico y la de otro pobre.

- 4) **Sintagma frecuentativo.** Consiste en mostrar un proceso completo de acciones, agrupando un número indefinido de situaciones particulares imposible de ser abarcado con la mirada. En este tipo de sintagma se comprimen las acciones hasta que completen una unidad. Por ejemplo, una caravana que atraviesa el desierto puede presentarse por medio de una serie de imágenes reiterativas, unidas por algún recurso de cohesión, como el fundido. La serie de imágenes redundantes remitirá al significado de “marcha”, más allá de toda evaluación de orden temporal. El sintagma frecuentativo se subdivide en tres tipos: pleno, semifrecuentativo y seriado.

- El subtipo “pleno” es el que corresponde al ejemplo anterior.

- El “semifrecuentativo” consiste en una sucesión de pequeñas sincronías referidas a un proceso progresivo y lento, por ejemplo los *flashbes* de un lejano recuerdo que tiene algún personaje.

- El subtipo "seriado" se trata de una serie de fragmentos derivados de un mismo conjunto diagético; por ejemplo, las diferentes escenas de lucha durante una batalla, o las distintas secuencias en las cuales se muestra de qué manera un hombre y una mujer se van enamorando.

5) **Sintagma descriptivo.** A diferencia de los anteriores, éste sólo se basa en el espacio. Consiste en mostrar en la pantalla una sucesión de imágenes con las que se construye una serie que supone la coexistencia espacial. Es el equivalente fílmico de la descripción de espacios en la narrativa verbal y, al igual que en ella, supone una pausa en el tiempo del relato.

Por ejemplo, un plano de una cámara de fotos profesional, seguido de un plano de un rollo de película, un plano de unos negativos, un plano del positivo de esos negativos, un plano de la tapa de una revista en la que se observa la misma foto que en los negativos; el resultado de esta descripción crea el significado de que allí vive un fotógrafo profesional.

6) **Plano autónomo.** Se trata de un único plano de duración variable, por lo cual no es considerado, en realidad, un verdadero sintagma. Se subdivide en dos grupos.

El **plano secuencia**, considerado un sinónimo de modernidad cinematográfica, es el más extenso. Consiste en desarrollar una acción íntegra y compleja a lo largo de una sola toma, variando los encuadres por medio de algún movimiento de cámara.

El plano **insert** es breve y tiene larga data en la historia del cine. Se trata de un plano aislado de la acción propiamente dicha, empleado para proporcionar una determinada referencia, que puede ser:

- Temporal (la imagen de un reloj o un calendario).

- Espacial (la panorámica de una determinada ciudad indica un cambio en el lugar de la acción).

- Metafórica (la imagen de una paloma representa la paz en un filme bélico).

- Explicativa (cada vez que se aumenta o remarca un detalle con el efecto de lupa o binoculares).

## EL PROBLEMA DEL NARRADOR EN EL CINE

La cuestión del narrador cinematográfico es un aspecto sumamente problemático. Desde el punto de enunciación narrativa, existen dos posibilidades.

Por un lado, se encuentra la "narración no subjetiva", en la que el narrador borra las marcas del sujeto tras la tercera persona omnisciente, la cual resulta perfectamente practicable en la narrativa cinematográfica. Por el otro, está la "narración subjetiva", que explicita las marcas del sujeto tras una primera persona. Por hallarse esencialmente ligada al signo lingüístico "yo", no encuentra ningún equivalente en el relato visual.

Hay que recordar que, en la narración verbal, el signo "yo" sintetiza al sujeto de la enunciación y al del enunciado. Por eso, en un enunciado como: "*Hoy (yo) sé que aquella vez (yo) te menté*", la utilización de un mismo signo "yo" para el sujeto del presente y el del pasado hace que, aun cuando la dialéctica entre ambos puntos de vista (el de un sujeto que ahora sabe y el de otro sujeto que todavía no sabía) no esté actualizada, la presencia de la primera persona en ambos casos resulte inevitable y obvia.

Pero ¿qué sucede en el cine? Para esta misma forma narrativa se emplean dos signos de distinta naturaleza: el sujeto del presente de-



berá ser referido con el correspondiente signo lingüístico (“yo”) por una voz en *off*, mientras que el sujeto del pasado deberá asumir la forma de un signo icónico: el actor que representa al personaje (es decir, al “yo” enunciado por la voz en *off*).

Una posible explicación de este fenómeno es que en el cine, al margen de la utilización del signo lingüístico “yo” a través de una voz en *off*, no hay nada que pueda remitir a él.

Así es como, mientras que en el lenguaje verbal cualquier enunciado no subjetivo puede reformularse en subjetivo (por ejemplo, “*El auto avanza*” puede transformarse en “*Yo veo que el auto avanza*”), en el cine, aun cuando el plano del auto avanzando contenga la virtualidad de una mirada, esa mirada no puede, de ninguna manera, explicitarse a sí misma como sucede en los enunciados verbales.

Además de estos inconvenientes de índole lingüística, debe recordarse que la instancia creadora de los relatos fílmicos no es unitaria, como tampoco son unitarias sus materias de expresión.

Tomando en cuenta esta particularidad, autores como André Gaudreault (1988) han concluido que el narrador fundamental, responsable de la comunicación de un relato fílmico, no responde a una figura asimilable a la humana, sino a la suma de dos procesos: el rodaje y el montaje.

El rodaje cumple la función de “mostrador fílmico”, articulando los fotogramas que van constituyendo cada plano, es decir, cada fragmento de relato.

El montaje, la de “narrador fílmico”, organizando y conectando los distintos planos para conformar el relato en su conjunto.

Estos dos procesos constituyen al “meganarrador” o gran narrador que subyace al desarrollo del relato fílmico.

## EL PUNTO DE VISTA Y LA FOCALIZACIÓN

Los conceptos de “punto de vista” y “focalización” refieren a la información proveniente de la historia, y que el acto de narración plasma en el relato fílmico. En definitiva, la distribución informativa se reduce a tres preguntas básicas: ¿quién sabe más?, ¿cuánto sabe?, ¿cómo lo sabe? o, lo que es mejor, ¿cuál es el punto de vista?

A diferencia de la literatura, donde la información pasa por un puro “saber” y “decir”, en cine, el punto de vista es también el lugar desde el cual “se mira” y el “modo en que se mira”. En el filme narrativo, entonces, este punto de vista es verdaderamente óptico: se asigna a alguien, ya sea a uno de los personajes del relato o al narrador.

Una de las consecuencias de este enfoque es el análisis de las miradas que actúan en un determinado fragmento fílmico: 1) las miradas de los personajes (internas de cada plano y hacia el fuera de campo) y 2) la “mirada de la cámara”, materializada en el encuadre que supone ya un ángulo de observación, el del narrador del filme.

El otro concepto, la focalización, también está ligado al problema del narrador cinematográfico. Desde el parámetro de la cantidad de información, la narración de un relato puede ser omnisciente (cuando proporcione más información de la que saben, ven y oyen los personajes) o limitada (cuando el espectador tenga menos o igual información que los personajes).

Hay que destacar que entre uno y otro punto de vista existe cierta flexibilidad. Hay una oscilación en la información sobre la historia que maneja el espectador. En *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, A. Hitchcock, 1953), el protagonista, un fotógrafo que vigila desde su ventana los movimientos que se producen en un departamento donde sospecha que ha ocurrido un crimen, se queda dormido y no ve có-

mo una mujer sale de allí, acción que sí es mostrada al atento espectador. Aquí opera una jerarquía de saberes: lo que ha registrado la cámara parece más de lo que puede ver y saber el personaje. Pero esa información es engañosa; con ella se busca confundir al espectador para que la verdad se le revele recién al final del filme y se genere un efecto de sorpresa.

También hay que tener en cuenta la forma en que se puede presentar esa información. Las dos posturas extremas serían, por un lado, la focalización subjetiva y, por otro, la focalización objetiva.

Para lograr una focalización objetiva se puede recurrir, por ejemplo, a reducir la información que se brinda sobre la historia sólo a la conducta exterior de los personajes, lo que obliga al espectador a hacer deducciones derivadas de las acciones vistas.

La focalización subjetiva, en cambio, puede concretarse a través de dos formas típicas:

- a) **La focalización interna perceptiva** (o subjetividad perceptiva). Circunscribe lo mostrado a los planos que se toman desde el punto de vista óptico de determinado personaje. También el espectador puede escuchar los sonidos mientras los oye el personaje. Ambos casos proporcionan un grado mayor de subjetividad.
- b) **La focalización interna mental** (o subjetividad mental). Consiste en sumergir el relato fílmico en la mente del personaje. En estos casos se recurre al *flashback*, que tanto puede referir fantasías o alucinaciones como recuerdos del personaje.

Además de la cuestión del saber, la focalización en el relato cinematográfico encierra otra: la del “ver”. Esta consideración ha llevado al investigador francés François Jost (1988) a agregar un tipo de focalización propia del cine: la “ocularización” (relativa al puro

“ver”). Este concepto definiría la relación entre lo que la cámara muestra y lo que le es dado a ver al personaje.

De este modo, habría una “ocularización interna” cuando la cámara muestra lo que el personaje ve, y una “ocularización cero” cuando la mirada de la cámara equivale a la mirada del espectador, de la cual el personaje no participa.

Existe otro tipo de focalización particular del relato cinematográfico que se produce cuando un relato focalizado externamente está, sin embargo, en una suerte de “focalización interna” en lo referente al sonido. En la penúltima secuencia de *La ventana indiscreta*, el protagonista oye los pasos del asesino, que están ostensiblemente marcados en un volumen muy elevado para resaltar la audición “selectiva” del personaje. Jost denomina “auricularización” a este tipo de focalización sonora.

## GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS NARRATIVOS

Como sus modelos literarios, los géneros cinematográficos surgieron de la exigencia de organizar la heterogénea multitud de textos en tipos rápidamente reconocibles y diferenciables entre sí. Así, los géneros son categorías relativamente estables de enunciados, organizadas según temáticas, estilos y formas de composición determinadas.

En el caso del cine, esta exigencia proviene de dos instancias decisorias: la industria cinematográfica, decidida a estandarizar y diferenciar sus productos, y la de los críticos, deseosos de contar con una suerte de “guía de lectura” que garantice la comprensión de los filmes.

La estandarización en géneros permitió a la industria cinematográfica estabilizar su producción; la segmentación del público permite predecir las expectativas de recaudación.

El tácito reclamo del público por una “guía de lectura” provista desde la crítica puede explicarse, por ejemplo, con el caso del “cine negro” que, en un momento dado, desplaza al *western* y al filme de gánsters de su sitio de privilegio. Los estudios cinematográficos nunca vieron en él una reformulación ideológica, lo que sí vio la teoría crítica para hacérselo ver también al público.

A la par de la crítica marcharon distintas teorías (históricas, sociológicas, feministas, etc.) que agregaron una vuelta de tuerca al estudio de los géneros, al ver en los filmes “algo más” que convenciones o fórmulas de construcción, llegando a considerarlos, en algunos casos, como una suerte de documento social.

A partir de la dicotomía ficción/no-ficción, se reconocen tradicionalmente dos grandes líneas genéricas: argumental y documental-informativa. La primera abarcaría el conjunto de filmes narrativos desarrollados sobre un guión previo, mientras que la segunda comprendería aquellas películas que exponen hechos o circunstancias tomadas “directamente” de la realidad.

Esta distinción, sin embargo, es vaga, ya que muchos documentales tienen argumento, y muchas películas de ficción acusan marcas influencias documentalistas. En última instancia, es la intencionalidad declarada del filme la que decide su ubicación dentro de uno u otro de estos polos y no, exclusivamente, su temática.

Los géneros cinematográficos narrativos pueden también evaluarse según su relación con las tradiciones históricas y culturales. La realidad sociohistórica y cultural traba una relación tal con la convención estética que la crítica genérica ha llegado a señalar que, por ejemplo, las ideas que la sociedad estadounidense y gran parte de la latinoamericana, tiene sobre “el viejo Oeste” o “los tiempos de

la prohibición” han sido extraídas tanto de los libros de historia estadounidense como del propio cine de Hollywood.

A la inversa, una vez inscripta en un proceso estético, la realidad histórica se ve afectada a tal grado por las determinaciones artísticas que los filmes de género no tienen como referente a esa realidad, sino a otros filmes de género, y evolucionan de acuerdo con las reglas de la producción genérica.

Dentro de la línea argumental, pueden distinguirse numerosos conjuntos de enunciados que se agrupan genéricamente por su contenido. A su vez, cada género tiene derivaciones y subtipos.

Los géneros y subgéneros más frecuentes en la narrativa cinematográfica pueden sintetizarse en:

- **Western:** es específicamente cinematográfico pues no tiene correlato en los géneros literarios ni teatrales. En líneas generales, un *western* se desarrolla en un tiempo y en un espacio delimitados por la geografía y la historia estadounidenses: al oeste del río Mississippi y entre la finalización de la Guerra de Secesión (1861-1865) y la aparición del automóvil y el ferrocarril en la primera década del siglo XX. La historia del *western* prácticamente coincide con la historia del cine de los Estados Unidos. La primera muestra orgánica de este género es la ya mencionada *The Great Train Robbery*, de Porter (1903).
- **Gangster film:** al igual que el anterior, éste es un género típico del cine estadounidense y representa la contrapartida urbana del *western*. Por lo general, los argumentos de estos filmes giran en torno a individuos al margen de la ley, provenientes de los suburbios inmigrantes de, especialmente, dos grandes ciudades: Chicago y Nueva York, durante los años de la llamada “ley seca”

(1919-1933). El mundo del hampa es presentado como un conjunto organizado frente al caos policial y jurídico de la época. Se pueden señalar como puntos iniciales de esta saga gangsteril el filme mudo *La ley del hampa* (*Underworld*, de Joseph von Sternberg, 1927) y el sonoro *Hampa dorada* (*Little Caesar*, de Mervin Le Roy, 1930).

- **Thriller** (del inglés *to thrill*, estremecer): proveniente de la literatura de masas, el crimen aparece como una presencia que acompaña al héroe, constantemente amenazado y a punto de convertirse en víctima. Las peripecias de los protagonistas se muestran con un fuerte impacto físico y emotivo. El *thriller* transcurre en un ambiente oscuro, cerrado, sofocante, con gente solitaria, puertas entreabiertas que no dejan ver el espacio contiguo, paredes tan finas que permiten escuchar lo que sucede del otro lado, y cualquier otro recurso que genere angustia, pasión física y hostilidad.

Tiene variantes o subgéneros: de espionaje (por ejemplo, los primeros filmes de James Bond); suspenso, como *Nido de víboras* (*The Snake Pit*, de Anatole Litvak, 1948); psicológico: *Psicosis*, (*Psycho*, de Alfred Hitchcock, 1960); y político, como *Z* (Costa Gavras, 1970). En las últimas décadas han aparecido también *thrillers* erótico-policiales, como *Doble de cuerpo* (*Body Double*, Brian De Palma, 1984).

- **Cine de terror:** también llamado “de horror”. Al igual que su par literario, este género se define por el efecto buscado: el miedo. El terror puede basarse en cuestiones del mundo real o imaginario. En estos filmes aparece la representación del mal acechando desde las sombras al protagonista que, hasta ese momento, se creía capaz de comprender la realidad. El mal no de-

be estar definitivamente delineado, pues lo inexplicable o lo sobrenatural aumenta el efecto de terror en el espectador.

Actualmente, el filme de terror es uno de los géneros más explotados, ya que el relajamiento de las costumbres permite los “excesos mostrativos” de los llamados *gore* (planos detalles, de vísceras, mutilaciones, etc.), impensables en otro tiempo. En este género también se incluyen las películas denominadas *splatters* (salpicadoras) por sus escenas *shockeantes*, plagadas de muertos vivos y seres metamórficos, en las cuales el miedo convive con la repugnancia.

- **Comedia:** uno de los dos géneros teatrales tradicionales cuyo cometido es provocar la risa del espectador o, al menos, un estado jocoso o de distensión. En el cine se origina muy tempranamente, cuando los hermanos August y Louis Lumière filmaron *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*, 1896). Al igual que su homólogo teatral, la comedia cinematográfica se divide en varios subtipos: americana, negra, musical, *screwball comedy*.

- Comedia americana: subgénero nacido en los Estados Unidos alrededor de los años '40, como resultado de la adaptación de argumentos teatrales. El refinamiento en la conducta de los personajes y la ambigüedad en el tratamiento de las relaciones entre los sexos construyó un conjunto de héroes que condensaban y condensan la estructura de sentimientos del pueblo americano. Ejemplos típicos son muchos de los filmes del director Frank Capra (1897-1991), como *Caballero sin espada* (*Mr. Smith Goes to Washington*, 1939) o *¡Qué bello es vivir!* (*It's a Wonderful Life*, 1946).

- Comedia negra: subgénero que pretende hacer reír pero sin dejar de lado la reflexión. En su intento por cuestionar relacio-

nes político-sociales, se la emparenta con la sátira, al tiempo que se muestra la sagacidad de quien la enuncia; es el caso de *El tercer tiro* (*The Trouble with Harry*, de Alfred Hitchcock, 1955) o *Después de hora* (*After Hours*, de Martin Scorsese, 1986).

- Comedia musical: es una combinación que incluye la música, aunque no necesariamente implica la risa del espectador, porque en muchos casos el contenido es trágico y no cómico como, por ejemplo, ocurre en la paradigmática *Amor sin barreras* (*West Side Story*, de Robert Wise, 1961). Cercana al melodrama y a la ópera, la comedia musical es otro subgénero típicamente estadounidense, surgido luego de la exaltación que provoca la incorporación del sonido al cine. En términos generales, se denomina “comedia musical” a toda película que interrumpe el transcurrir de la historia y de las acciones del relato para incorporar una canción y/o una coreografía alegórica, estructurada en lo que en teatro se denomina “cuadro” (puesta en escena de una determinada pauta musical). En cuanto al argumento, puede ser variado aunque, por lo general, se recurre a ficcionalizar la vida de algún cantante o banda, como sucede con los filmes de The Beatles.

- *Screwball Comedy*: también llamada “alocada”. Nacida durante los años '30, aparece como una vía de escape a los problemas de la depresión económica. Este subgénero muestra personajes en situaciones confusas y romances dentro del contexto de un mundo sin preocupaciones, elegante y casi millonario. *Sucedió una noche* (*It Happened One Night*, de Frank Capra, 1934) y *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, de Howard Hawks, 1938) ejemplifican este tipo de cine.

- **Policial:** aunque su nombre lo sugiera, en este género no es necesario que haya policías propiamente dichos. Por lo general, es-

tá construido sobre lo que se denomina “dos muertes”. La primera, cometida por el asesino, da pie a la segunda, en la cual éste es la víctima del detective (el héroe), quien no puede ser castigado por esta segunda muerte. En este camino se cuenta la historia del crimen, por un lado, y la de la investigación, por el otro, con la particularidad de que la primera historia (la del crimen) ha concluido antes de que comience la segunda (la de la investigación).

Entre los subgéneros policiales se encuentran el cine negro, derivado de los denominados relatos *hard-boiled*, escritos por Dashiell Hammet; el *big caper*, que reúne esas películas que cuentan robos llevados a cabo por ladrones sofisticados, y los híbridos sin nombre, resultantes del cruce del policial con el *thriller* y el *gangster film*.

- **Espionaje:** en realidad, podría ser considerado como un subgénero del policial o del cine bélico, pero, debido a su gran trayectoria, merece ser tratado en forma separada. Se caracteriza por desarrollarse en un medio regido por tramas políticas internacionales, cuyas peripecias se despliegan en escala global. Podría decirse que toma este último aspecto de su relación con los filmes bélicos. En cambio, el tratamiento del villano, el desarrollo de la investigación, la particular relación del detective con el crimen y con el mundo, relacionan a los *spy films* (películas de espías) con el policial.

La saga de los espías aparece en el cine a propósito de historias relacionadas con sucesos posteriores a la Primera Guerra Mundial, como *Treinta y nueve escalones* (*39 Steps*, Alfred Hitchcock, 1935) o la ya citada *The Lady Vanishes*. Debido a su estrecha relación con la actualidad mundial, es con la llamada “Guerra Fría” entre los Estados Unidos y la ex Unión Soviética cuando

el género adquirió mayor importancia; por ejemplo, *La espía que me amó* (*The Spy Who Loved Me*, de Terence Young, 1977), del ciclo de James Bond. La desintegración de la Unión Soviética, que determinó el final de la Guerra Fría, selló su ocaso.

- **Fantástico:** al igual que su símil literario, el género fantástico cinematográfico tiende a propiciar el efecto sorpresa en el espectador, puesto que se centra en un cierto “desarreglo” en el encadenamiento normal de los hechos. En términos generales, todo relato será fantástico cuando exhiba acontecimientos insólitos en un contexto realista y cotidiano.

Está concebido de manera tal que dichos acontecimientos se manejen con la suficiente vaguedad como para que resulten compatibles con la imagen de vida cotidiana que tiene el lector. Hay siempre factores desencadenantes, como la alucinación del personaje que vive la experiencia, la irrupción efectiva de elementos sobrenaturales en la vida cotidiana, o la incorporación de un presunto invento técnico o científico que altera inesperadamente las circunstancias habituales.

En estrecha relación con este género existe un subtipo denominado “maravilloso”, en el cual los hechos insólitos no son entendidos como tales, ya que obedecen a las leyes propias de ese universo narrativo. A este subtipo pertenecen los filmes de magos, dragones, hadas, duendes, etc. La crítica suele incluir en el grupo de los fantásticos a los denominados *monster films*, cuyo exponente más tradicional es *Frankenstein* (James Whale, 1931).

- **Ciencia ficción:** podría definírsele como el exacto traspaso al soporte fílmico del relato literario de ciencia ficción. Al igual que los textos de Julio Verne, el cine de ciencia ficción está influenciado

por las tecnologías, las utopías futuristas, las pesadillas sobre el destino humano y las amenazas de invasiones extraterrestres.

Desde sus comienzos, el género se halla ligado al desarrollo de las técnicas que permiten efectos visuales. Los denominados *FX* (efectos especiales) son el resultado de una larga tarea llevada a cabo por los estudios cinematográficos, por extender hasta lo visual las fronteras de lo imaginable. En cuanto a su historia, el género tiene un primer antecedente en la obra de Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (1902), pero sobre todo en la sorprendente *Metrópolis* (*Metropolis*, de Fritz Lang, 1926).

- **Cine épico:** el relato épico es uno de los géneros narrativos más antiguos y consiste en la evocación de tiempos heroicos, en los cuales los sujetos encarnaban valores colectivos y sus luchas determinaban el destino de sus contemporáneos. Históricamente, la primera película de este género es la ya mencionada *The Birth of a Nation*, de David W. Griffith. Luego, los estudios de Hollywood magnificaron el tono épico, desarrollando un conjunto de filmes que, bajo el nombre de “colosales”, presentaban historias de la antigüedad, como *Cleopatra* (Joseph Mankiewicz, 1963) o *Ben Hur* (Fred Niblo, 1926). Este género da lugar a un subgénero denominado *biopic* (fusión de *biographic picture*, o película biográfica), en el cual se narran vidas de personas célebres con intenciones moralizantes: por ejemplo, *El joven Lincoln* (*Young Mr. Lincoln*, de John Ford, 1938).
- **Cine bélico:** bajo este conjunto se agrupa una serie de filmes cuya temática es la guerra más o menos contemporánea a los espectadores. De este modo, en tiempos de D. W. Griffith los filmes bélicos narraban sucesos de la Guerra de Secesión todavía cercana. Para 1918, el mismo Griffith filmó *Corazones del mundo*

(*Hearts of the World*), en la que relata conflictos de la Primera Guerra Mundial. Pero lo que más abunda en esta categoría son los filmes sobre la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), ya que el cine ocupaba, en esos tiempos, un lugar de jerarquía, y era considerado como “un arma más” de combate.

En los filmes bélicos estadounidenses se narra cómo los aliados defendían al mundo libre de la amenaza nazi; en los alemanes, por el contrario, lo que se hace es exaltar las virtudes ancestrales; en los soviéticos se presenta la invulnerabilidad del país gracias a la invulnerabilidad del sistema. En suma, el filme bélico está al servicio de cuestiones político-ideológicas más que históricas. Dentro de este grupo se incluyen las más recientes películas bélicas situadas en Vietnam, tales como *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) o *Nacido para matar* (*Born to Kill*, Anton Furst, 1986).

- **Cine catástrofe:** es uno de los géneros con menos filmes de la historia del cine. Prácticamente se inició en 1970 con *Aeropuerto* (*Airport*, George Seaton), inmediatamente seguida por *La aventura del Poseidón* (*The Poseidon Adventure*, de Ronald Neame, 1972) e *Infierno en la torre* (*The Towering Inferno*, de John Guillermin e Irwin Allen, 1974). Su estructura consiste en mostrar la suerte que corre un grupo bastante numerosos de personas sometidas a calamidades naturales o a accidentes con consecuencias incontrolables. La lucha contra los factores adversos implica una equivalente lucha por la supervivencia, lucha que es comandada siempre por un sujeto con características de líder. Hacia 1980, el género empezó a agotarse tras varios fracasos encabezados por *Terremoto* (*Earthquake*, de Mark Robson, 1974) y *Huracán* (*Hurricane*, de Jan Troell, 1978). En los fina-

les del siglo XX, *Titanic* (de James Cameron, 1997) vino a reivindicar un género que se creía agotado.

- **Parodia:** es, junto con la tragedia y la comedia, uno de los géneros más antiguos de la historia de la narrativa. Puede definirse como un desvío lúdico, realizado a partir de un tema necesariamente expuesto en un filme anterior. La parodia puede darse tanto entre dos filmes pertenecientes al mismo género, como entre un filme y otro texto cualquiera no cinematográfico. Para el primer caso son válidos como ejemplos *¿Y... dónde está el piloto?* (*Airplane!*, de Jim Abrahams, David y Jerry Zucker, 1980) y el más reciente *Marte ataca* (*Mars Attack*, de Tim Burton, 1996). El segundo se puede ejemplificar con *Zelig* (Woody Allen, 1986), que parodia los géneros periodísticos.

Dentro del cine argumental o de ficción también se incluye la animación, pero la distinción entre los filmes animados y el resto pasa solamente por una cuestión técnica y no genérica. En este sentido, una película de dibujos animados se inscribirá comúnmente en alguno de los géneros recién descritos. Además, algunos filmes convencionales incluyen imágenes animadas que se incorporan a la diégesis, ya sea por métodos tradicionales de tipo analógico y artesanal (animación cuadro a cuadro, recorte), por tecnologías digitales (imágenes creadas por computadora) o sistemas híbridos (tanto analógicos como digitales).