

El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica

Eugenio Sulbarán Piñeiro

*Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación,
Universidad del Zulia. Apartado 526. Maracaibo, Venezuela*

Resumen

Con el propósito de demostrar cómo el film puede analizarse desde una perspectiva netamente narrativa y no sólo mediante el estudio de los códigos de representación visual o auditiva, se desarrolló esta investigación que surgió de la revisión de las principales corrientes teórico-metodológicas utilizadas para la interpretación del film: las tesis de Casetti, Aumont y Bordwell. También se tomaron los fundamentos e indicadores semióticos de Barthes, Bremond y Todorov sobre la estructura del relato; así como las principales leyes, técnicas y categorías expuestas por los manualistas de la narrativa fílmica y del guión cinematográfico como Feldman, Seger, Vale, Chion y Baiz. Al final, se diseñó una metodología de análisis fílmico desde una perspectiva narrativa, extrayendo indicadores de la semiótica del relato y la narrativa fílmica.

Palabras clave: Análisis fílmico, semiótica del film, narrativa fílmica.

Film analysis: from story semiotics to film narration

Abstract

This research was developed with the purpose of demonstrating how films can be studied not only through the analysis of the auditive or visual representation codes, but from a mere narrative perspective, which emerges from a review of the principal theoretical – methodological currents used in the interpretation of the films; Casetti's, Aumont's and Bordwell's thesis. Barthes', Bremond's and Todorov's fundamental principles and semiotic indicators as to the structure of narration were also taken into account; as well as the principal laws, techniques and categories expressed by manualists of film narration and scriptwriting such as Feldman, Seger, Vale, Chion and Baiz. Finally, a methodology of film analysis was designed from a solely narrative perspective, extracting semiotic indicators from narration and film narration.

Key words: Film analysis, film semiotic, film narration.

INTRODUCCIÓN

Enfrentar el reto de un análisis filmico involucra la comprensión, el análisis y la interpretación de todos los códigos inherentes a la película. Estos códigos pueden ser definidos como un conjunto de signos productores y transmisores de mensajes emitidos a los espectadores a través de un discurso audiovisual creado, inicialmente, con imágenes en movimiento, al que luego se agregó el componente sonoro. Sin embargo, para descubrir estos mensajes, es necesario utilizar una metodología apropiada que especifique las características básicas del código cinematográfico, aspecto en el cual se han centrado los estudiosos del análisis del film. Autores como Aumont, Bordwell y Casetti han desarrollado categorías e ítems específicos, pero basados esencialmente en los códigos técnicos de representaciones visuales (códigos cinematográficos). Así, la composición fotográfica, los movimientos de cámara, el sonido, el montaje, la escenografía, y hasta el tipo de formato, son indispensables para determinar los significantes implícitos en un largo o en un cortometraje.

Estas investigaciones distinguen los diferentes contenidos temáticos concernientes a la búsqueda tanto del sentido como de políticas autorales presentes en el discurso cinematográfico, examinando la disposición de los elementos de la imagen. Así, de plano en plano, se desmonta la estructura de las imágenes y los signos portadores de mensajes, hasta configurar un cúmulo de significaciones. Los métodos de análisis filmico se han esforzado en profundizar los aspectos técnicos-estéticos y relegan a un segundo plano la interpretación de los códigos narrativos.

El problema de estudiar la narrativa con los métodos convencionales de análisis filmico estriba en querer interpretar las imágenes por separado, cuando el principal objetivo de éstas consiste en estructurar el discurso, crear un lenguaje, produciendo sistemas semióticos fundamentales. “Y precisamente para extender el problema lingüístico al de la significación a todos los niveles (...) es necesaria la *semiótica*. (...) Actualmente la semiótica es una técnica de investigación que explica de manera bastante exacta cómo funcionan la comunicación y la significación” (Eco, 1994: 16-17). Para ello, es necesario el análisis de las estructuras narrativas, las cuales se constituyen en su esencia, por consiguiente, importantes para el análisis del film.

Otro asunto fundamental se relaciona con la búsqueda de los indicadores más representativos de la narrativa, que sean susceptibles para el análisis y que produzcan una amalgama de significaciones derivadas de la estructura del film. Sin duda, este asunto ha sido el mayor inconveniente de los métodos de análisis contemporáneos, ya que se han detenido únicamente en el estudio del personaje. No obstante, se piensa que la indagación de estas guías de estudio deben centrarse en las teorías relacionadas con la narrativa filmica y las estructuras narrativas del relato.

Por esta razón, se intentará demostrar cómo la narración puede guiar también el análisis filmico, porque en ella intervienen elementos (personajes, acciones y acontecimientos) que se constituyen como las partes vitales del film narrativo argumental. La narración es entendida, entonces, como una composición estructural que relata y describe un suceso en orden cronológico o mediante un conflicto, con fines informativos y de entretenimiento. Se habla de film argumental, mas no documental, porque éste se aproxima más a la búsqueda del tema, al asunto tratado en la película; mientras el documental se centra en la finalidad y en lo fortuito para informar al público sobre un hecho, lo cual implicaría otro tipo de método analítico.

Ahora bien, ¿es posible diseñar una metodología para el análisis del film, considerando los aspectos de la narrativa fílmica y la semiótica del relato? ¿Cuáles elementos de las teorías sobre narrativa fílmica y sobre el análisis del relato son los más indicados para la construcción de la metodología mencionada? Es necesario recalcar que la narrativa fílmica, en una primera aproximación, consiste en un conjunto de procedimientos que realiza el guionista para la posterior construcción del discurso cinematográfico, basado en una serie de proposiciones teóricas; y, en una segunda instancia, es el relato inmerso en el film.

Para descubrir significaciones culturales y características del lenguaje, el análisis de una película, desde este punto de vista, intenta aclarar que toda filmografía puede analizarse desde una perspectiva narrativa y no sólo mediante el análisis de los códigos técnicos de representación visual o auditivos; aunque es imposible desligarse de los elementos que conforman su lenguaje sin hacer referencia a planos, escenas, secuencias, y al montaje. Se habla de una metodología que sea capaz de evaluar la estructura fílmica con la intención de estudiar los aspectos relacionados con la narración.

1. MÉTODOS Y TEORÍAS

Los métodos de análisis fílmico se han masificado mundialmente presentando diversidad de formas, procedimientos y técnicas; pues, no existe un método universal que logre esclarecer el comportamiento del film en todas sus manifestaciones, siempre es el analista quien adapta y elabora su propio método según su intención y propósitos. Las últimas propuestas teórico-metodológicas han sido guiadas por las industrias europea y norteamericana. Una de esas propuestas es la de David Bordwell (1990), quien propone un esquema de análisis del cine clásico de Hollywood, pero que puede probarse en otro tipo de cinematografía. El autor describe los siete elementos del cine narrativo: *causalidad; tiempo, espacio, estructura narrativa, tipo de narración, narrador* y, por último, las *convenciones* o géneros. El autor elude el análisis de los personajes, aun cuando éstos constituyen los elementos imprescindibles de toda narración.

Los italianos Casetti y Di Chio (1991) exponen una metodología centrada en el estudio de los componentes cinematográficos, es decir, la búsqueda de los “tipos” de códigos visibles en el film. Distinguen los códigos cinematográficos de los fílmicos. Los primeros se basan en *códi-*

gos icónicos, visuales (fotografía y puesta en escena), gráficos (títulos y textos), sonoros (silencio, voces, ruidos y música) y sintácticos (el montaje); aunque puede notarse una contradicción manifiesta, pues lo icónico es también visual. Los códigos filmicos, para estos autores, no están relacionados con los procesos técnicos de la realización cinematográfica en cuanto tal, sino que se manifiestan desde el exterior. Para Eco (1972), estos códigos filmicos codifican una comunicación basada en el relato, pero se apoyan en los códigos cinematográficos. Es aquí donde se ubica la narración y la base de esta investigación.

El método de Casetti y Di Chio consiste en determinar las tres instancias básicas que debe contener el análisis filmico: la *representación*, la *narración* y la *comunicación*. La representación es definida como la puesta en marcha de una reproducción, analizable a partir de la puesta en escena, la puesta en cuadro (encuadre) y la puesta en serie (el montaje). Sin embargo, no se puede asumir como cierto que las representaciones sólo se concentran en estos tres elementos.

El análisis de la comunicación se basa en el estudio del emisor como *narrador*, del receptor como *narratario* y el *punto de vista*. Y la narración debe estudiarse partiendo de sus componentes: *acontecimientos*, *personajes*, *situaciones* y *transformaciones*. Aunque argumentan que “no está muy claro si la dimensión narrativa pertenece a los contenidos de la imagen o; por el contrario, al modo en que se organizan, relacionan y presentan las imágenes; en otras palabras, no está claro si se refiere a la *historia* en sí, o a su forma de presentación, el llamado *relato*” (Casetti y Di Chio, 1991: 172).

El análisis del relato y de las estructuras narrativas ha correspondido durante años al campo semiótico, comenzando por Propp, Levy-Strauss, las escuelas de Greimas y de Barthes, hasta llegar al estudio semiótico de la trama con Bremond, Metz, Todorov, Genette, y Eco. Estos investigadores aportan una serie de elementos que pueden amoldarse al film. Primeramente, porque el relato aparece en el cine prácticamente desde su nacimiento, época donde “las primeras tentativas de organizar un relato proceden de modelos muy simples en los que el número de sucesos es mínimo y toda unidad de narración o bien escoge una serie de informaciones fácilmente identificables (...) o bien transmiten un solo signo y posee un solo contenido sémico” (Brunetta, 1993: 43). Además, porque el relato es universal. Es, como lo define Barthes (1970), un siste-

ma implícito de reglas y unidades, y el modelo común de todas las formas de narración.

Bremond, por ejemplo, argumenta que el análisis del relato debe centrarse en la búsqueda de una lógica de los posibles narrativos y aclara que “el estudio semiológico puede ser dividido en dos sectores: por una parte, el análisis de las técnicas de narración y, por otra parte, la investigación de las leyes que rigen el universo narrado” (Bremond, 1970: 87). Afirma que la unidad base mínima es la *función*, definida como aquellas acciones y acontecimientos que, agrupados en secuencia, producen un relato.

Bremond toma de Propp la definición de *secuencia*, la adapta al análisis del relato y la define como una agrupación de tres funciones en una *secuencia elemental*, constituida por lo que el autor denomina las tres fases obligatorias de todo proceso: *la apertura, el acontecimiento y el cierre*. Al definir algunas leyes de la narrativa, manifiesta que los acontecimientos del relato se clasifican en dos tipos fundamentales:

1. *El mejoramiento a obtener (cómo ocurre la narración)*. Proceso evidente originado de las necesidades y los conflictos humanos que seducen al receptor cuando se establece un flujo comunicacional. El proceso de mejoramiento se inicia con un personaje *beneficiario o agente* que busca una mejoría; se le presenta un *obstáculo*, el cual se manifiesta como una *deficiencia inicial* y busca los *medios* necesarios para vencer ese obstáculo.
2. *El proceso de degradación* se inicia cuando el proceso de mejoramiento finaliza y es causado por un agente. Entre las formas de degradación se encuentran: la falta o tarea cumplida al revés, la obligación, el sacrificio o conducta voluntaria asumida por un mérito a adquirir, la agresión sufrida, y el castigo, que proviene de una mala acción.

Para Bremond, el relato es un discurso constituido como una sucesión de acontecimientos que se organizan y adquieren sentido por medio de un proyecto de interés humano, mientras que para Todorov (1970) el relato resulta de la unión de la historia y el discurso. Como historia, Todorov argumenta que el relato evoca cierta realidad al estructurar acontecimientos que habrían sucedido y personajes que se confunden con la vida real. Se basa en una lógica de las acciones, estructurada a través de la *ley de las repeticiones*. Roland Barthes une las teorías de ambos autores y las agrupa en tres niveles de análisis: el *nivel de las funciones*, el *ni-*

vel de la narración y el nivel de las acciones. Aclara que “la función del relato no es la de representar sino el montar un espectáculo que nos sea aún muy enigmático” (Barthes, 1970: 24).

En el nivel de las funciones, Barthes propone inicialmente la división del relato en unidades narrativas mínimas conocidas con el nombre de *funciones*, las cuales pueden ser de dos tipos:

1. *Distribucionales o funciones del hacer (cardinales y de catálisis)*. Se constituyen como los núcleos del relato y adoptan una relación de causalidad para el desarrollo de las acciones. Las funciones *cardinales* están constituidas por momentos de *riesgo*, pues implican una actividad de carácter humano. Las funciones de *catálisis*, en cambio, llenan el espacio narrativo que separa a las funciones cardinales.
2. *Integradoras, o del ser*, las cuales se saturan en los personajes y le dan sentido a la historia. Aparecen como **indicios** que remiten a un carácter, sentimiento, atmósfera o filosofía donde están involucrados los personajes. Tienen significados implícitos y dependen de una actividad de desciframiento.

En este método de análisis del relato, el nivel de las acciones busca la estructuración del personaje a partir de una esencia psicológica. Mientras, el nivel de la narración intenta describir el código utilizado en el proceso de comunicación para ubicar las características significativas del narrador del relato, quien puede ser una persona, una conciencia total (Dios) o un personaje.

Sin embargo, “se piensa que se puede diseccionar científicamente un relato de acuerdo a ciertas reglas. Esto es imposible: el relato es la consecuencia libre, sin cadenas, e imponderable de la mente creativa. Pero se puede definir la construcción dramática de manera casi matemática. Sus leyes se pueden aplicar a una variedad de relatos (...) los principios básicos de la construcción dramática son pocos” (Vale, 1992: 74). El relato, según el autor norteamericano Eugene Vale, es el hecho real; mientras que la construcción dramática es la manera de contar el relato. En esta investigación, ambas categorías son indispensables.

Relato, historia y construcción dramática son los elementos más destacados por los teóricos de la narrativa filmica, lo cual supone la existencia de diferentes modelos y métodos especiales para la elaboración y sistematización del guión cinematográfico y, por tanto, indicadores para el

análisis del film, pues el guión es el esqueleto de la producción cinematográfica, donde sus elementos más fuertes conservan su sustancia. Así, para Swain (citado por Baiz) existen cinco factores esenciales del guión: un personaje principal, una situación difícil, un antagonista y un peligro inminente. No obstante, los diferentes enfoques teóricos relacionados con la narrativa filmica presuponen la existencia de tres aspectos: *técnicas y leyes, partes del guión, y los elementos propiamente narrativos*.

Las técnicas o procedimientos narrativos y las leyes que rigen el universo narrado son dos de los aspectos desarrollados por los manualistas del guión. Las primeras se relacionan con las distintas maneras de desarrollar el germen del producto cinematográfico; las segundas son reglas que regulan el proceso de escritura. Las técnicas narrativas se definen como el conjunto de procedimientos que agilizan y transforman los elementos narrativos (es decir, personajes, acciones, tiempo y espacio) para la efectiva coherencia de la estructura narrativa. En este sentido, las técnicas narrativas estructuran la narración, construyen el drama, desarrollan y dan relieve al tema así como a la historia y al discurso. Están regidas por una finalidad y una intención, e implican un saber del creador-escritor a la hora de representar un suceso o drama.

Una de esas técnicas es la búsqueda de la *premisa*, Baiz cuando cita a Egri, la define como “la proposición ideológica del texto (...) lo que el autor quiere decir con su obra” (Baiz, 1993: 77) y debe formularse como una proposición que contenga el personaje principal, el conflicto y el desenlace. Como, por ejemplo: *el gran amor descifra la muerte, la amistad es el más noble de los sentimientos, los celos conducen a la tragedia*, entre otras.

Según Egri (1960), la premisa no sólo involucra el tema escogido por el escritor o cineasta, sino los elementos básicos para la construcción del drama: personajes y conflicto. El tema es una categoría superior a la premisa, el cual se establece como la macroestructura del film. La premisa es el sentimiento del film que surge de la historia y da coherencia a la narración; mientras, el tema es el asunto tratado en la película.

Es necesario remitirse al campo de la semiótica para precisar la búsqueda del tema. Greimas en su **Semántica Estructural** (1976) señala, citando a Souireau, que existen tres fuerzas temáticas: deseos, necesidades y temores. Sin embargo, es conveniente remitirse a Souireau para clasificar detalladamente estas fuerzas; aunque Greimas reitera que el

método de este autor sea empírico y poco exhaustivo, pero suficiente para esta investigación.

Según Souireau, las fuerzas temáticas son: amor (sexual, familiar, de amistad), fanatismo religioso o político, codicia, avaricia, deseo de riquezas, de lujo, de placer, de la belleza ambiental, de honores, de autoridad, de orgullo, envidia, celos, odio, deseo de venganza, curiosidad (concreta, vital, metafísica), deseo de un cierto trabajo y vocación (religiosa, científica, artística, de viajero, de hombre de negocio, de vida militar o política), necesidad de reposo, de paz, de asilo, de liberación, de libertad, necesidad de otra cosa y de en otra parte, necesidad de exaltación, de acción sea lo que fuere, necesidad de sentirse vivir, de realizarse, de completarse, vértigo de todos los abismos del mal o de la experiencia. Todos los temores, miedo a la muerte, al pecado, a los remordimientos, al dolor, a la miseria, a la fealdad del ambiente, a la enfermedad, al tedio, a la pérdida del amor. Temor a la desdicha de los que no están próximos, de su sufrimiento o de su muerte, de su abyección moral, de su envilecimiento. Temor o esperanza de las cosas del más allá.

Sin duda, la selección de los temas debe obedecer a una definición e interpretación del analista. Pero, para que el tema tenga unidad dentro del discurso cinematográfico, es necesario recurrir a los *motivos*. “La descripción de las unidades de análisis temático aún no está muy elaborada (...) el motivo debe distinguirse del tema (...) cuando un motivo se reitera a lo largo de una obra y asume en ella un papel preciso se hablará, por analogía con la música, de *leit motiv*” (Todorov, 1981: 257) De este modo, los motivos se constituyen en la mínima unidad del material temático, por tanto edifican el tema constituyéndose en indicadores del análisis fílmico.

La otra técnica destacada por los manualistas del guión es la construcción de la *scaletta*, definida por May (1970) como una narración sucinta que compendia ordenada y cronológicamente las acciones esenciales y características que permiten progresar la narración.

Para Gutiérrez Spada, la *scaletta* es de índole técnico-narrativa donde lo esencial es cómo sucede la narración desglosada a través de los recursos del lenguaje cinematográfico. También se conoce con el nombre de *canevas* y su propósito es crear no sólo una estructura sólida, sino planificar el movimiento de la historia, la funcionalidad, unidad y globalidad de la obra, los detalles y toda su planificación. Se convierte en el

principio de las acciones con contigüidad informativa. Para objeto de esta investigación, la scaletta es una estructura desglosada por escenas que incluye, en cada una de éstas, la ubicación espacial, acciones, situaciones y el estudio del personaje (carácter y comportamiento). En orden, la scaletta debe comenzar por definir la estructura narrativa y, posteriormente, al personaje; su carácter, necesidades y acciones.

Resulta necesario, además, precisar la conceptualización del *flash back*, por cuanto también es una técnica o procedimiento narrativo muy usado por los manualistas del guión. El *flash back* está relacionado con los tiempos del relato y, la mayor parte de las veces, implica una vuelta al pasado, pero “lo que importa es que el espectador comprenda que se ha hecho una vuelta atrás, salvo, evidentemente, que se trate de crear una duda al respecto, intencionalmente” (Chion, 1988: 160). El *flash back* ha sido cuestionado, ya que obstaculiza la acción, el desarrollo armónico de la historia y tiende a confundir el discurso. No obstante, esta técnica actualmente es muy usada por los realizadores cinematográficos. Por esta razón, Chion la clasifica en cinco tipos:

“a) Hay *flash-back-puzzels*, en los que se investiga un misterio de alguien que, generalmente, acaba de morir, y sobre el que los testigos están enfrentados. (...) b) Una variante concreta de este primer caso es aquella en la que las versiones de los diferentes testigos se contradicen, y se cuestionan con fuerza” (Chion, 1988: 161). Un ejemplo pertinente de este tipo de *flash back*, ocurre en el film “*Citizen Kane*”, de Orson Wells (1949).

Estos dos primeros tipos de *flash back* están relacionados concretamente con el género policial. No obstante, el citado autor francés dice que “c) Un film en *flash back* puede empezar también con el desenlace fatal, o con un momento cercano al desenlace (...) Así se crea un efecto de engranaje fatal y de *tiempo limitado* (cuenta atrás) llegando poco a poco hasta el momento en el que ha empezado el film” (Chion, 1988: 162). Otra forma de *flash back* tiende a ser más nostálgico y, el último, es el llamado *flash back trauma*, el cual destaca un momento traumático o un recuerdo que surge en la conciencia del personaje.

Hace algún tiempo, Vladimir Propp –padre de la morfología del cuento ruso– argumentó que el estudio de las leyes de la estructura era el único capaz de responder a las exigencias del cuento, al contrario de aquel análisis basado en los procedimientos del arte del cuento, es decir, de las técnicas. Al parecer, esta tesis abrió el camino a investigaciones

posteriores centradas en descubrir las reglas estructurales del relato, sea oral, escrito o audiovisual.

Aunque esta investigación intenta contraponer esa visión, contextualizada en los avatares del análisis fílmico, se definirán las leyes de la narrativa como todas aquellas reglas inalterables, que implican un modo y un ordenamiento en la ejecución de la narración, y son aplicadas para obtener ciertos “efectos” en el espectador. En el mundo cinematográfico —especialmente en lo que respecta a la narrativa fílmica— la costumbre, los modelos y los métodos han desglosado una serie de técnicas que, con el transcurrir de los años, se han aceptado como reglas de la narrativa.

La más destacada es la *ley de la construcción o estructura dramática*, la cual consiste “en un número ilimitado de reglas que se aplican para obtener ciertos efectos (...) De manera que la construcción dramática en realidad depende y está condicionada por tres factores: la forma, los hechos del relato y las peculiaridades de la mente del espectador” (Vale, 1992: 73). Para muchos autores de la narrativa fílmica, la película debe construirse partiendo de un drama. Esto significa que el film, regularmente, se estructura con la intención de describir hechos en los cuales se representan acciones y personajes confundidos con la vida real.

El drama ha sido estudiado desde hace milenios y siempre se ha asegurado que éste se centra en una composición donde intervienen personajes que representan acciones de la vida capaces de interesar, atraer y conmover dinámicamente al receptor. Baiz, citando a Lawson, argumenta que “el drama es la representación de la voluntad del hombre en conflicto con los poderes misteriosos o las fuerzas naturales que nos limitan y empequeñecen; es uno de nosotros arrojado vivo sobre la escena para luchar contra la fatalidad, contra las leyes sociales, contra los otros hombres, contra sí mismo” (Baiz, 1993: 51) Por tanto, es el conflicto el elemento central de la construcción dramática, de presencia obligatoria.

Se podría sintetizar la posición de varios autores sobre la definición del conflicto: voluntad consciente que decide alcanzar un objetivo determinado por la premisa de la obra (Egri, 1960), interjuego entre fuerzas que apuntan hacia objetivos mutuamente incompatibles (Swain, 1982), base del drama que se produce cuando dos personajes comparten, al mismo tiempo, fines que los excluyen mutuamente (Seeger, 1990), oposición de fuerzas contrarias, de voluntades y obstáculos (Baiz, 1993), una lucha para eliminar la alteración y el resultado de la intención y la dificultad

(Vale, 1992). Vale define más el conflicto como una lucha y la base indiscutible tanto del relato como del drama; además distingue cuatro etapas mediante las cuales se construye el conflicto: el personaje parte de un *estado inalterado*, luego interviene una *perturbación* donde está involucrada una *intención*, y posteriormente la *lucha* y el *ajuste*.

Estas especificaciones se aproximan más hacia una definición psicoanalítica del conflicto, pues determinan una lucha entre motivaciones incompatibles de uno o varios individuos representados en el film a través de personajes. Pero, es Simon Feldman quien logra establecer una diferencia fundamental del conflicto como base dramática. Para este autor, el conflicto es “la confrontación, la relación entre la voluntad de hacer y la resistencia (exterior o interior) que esa voluntad debe enfrentar” y expone, además, que estos elementos son corrientes en la vida cotidiana. “Pero la diferencia entre los hechos corrientes y los que se narran en un guión reside fundamentalmente en lo siguiente: mientras los primeros van y vienen plagados de detalles secundarios, de intervalos y reiteraciones a veces totalmente inexplicables, los segundos estructuran los momentos más significativos de la historia” (Feldman, 1996: 32). Es posible, entonces, afirmar que el conflicto determina la construcción de la estructura narrativa del film y hasta lo divide en partes bastante claras.

Los manualistas del guión cinematográfico han descubierto, incluso, diferentes tipos de conflicto. Entre estos autores se encuentra la norteamericana Linda Seger (1992), quien argumenta que existen cinco tipos básicos de conflictos encontrados en el film: 1) El *conflicto interno*, el cual se manifiesta cuando un personaje expresa sus conflictos interiores a otro. Aquí el personaje no está seguro de sí mismo, ni de sus acciones, ni siquiera sabe lo que quiere. 2) El *conflicto de relación* entre el protagonista y el antagonista cuando ambos tienen metas excluyentes. 3) El *conflicto social* o el que se establece entre una persona y un grupo. 4) El *conflicto de situación*, el cual depende del conflicto de relación, y 5) el *conflicto cósmico* o aquél establecido entre un personaje y una fuerza sobrenatural.

El conflicto puede definirse, entonces, como un enfrentamiento de fuerzas contrarias, orientado a obstaculizar las metas u objetivos de ambas, el cual está marcado por acciones concretas desarrolladas en un contexto geográfico-social definido, siempre en función de un asunto o materia. Más que la esencia del drama, el conflicto es la representación de los problemas de la vida del ser humano; sus necesidades, temores, de-

seos y valores. Dentro del film, el conflicto se asemeja a una estructura elemental establecida en dos términos.

Otro de los aspectos relacionados con el conflicto y la construcción dramática es la configuración de la *intriga*, enredo o acción desarrollada para lograr un fin. Este elemento se introduce en el drama con la finalidad de vincular la realidad con la ficción y para marcar unidades discursivas que posibiliten la relación film-espectador. Chion (1988) llama a este elemento, resorte dramático que se describe y narra en el desarrollo de la historia. Chion aclara que existen características supeditadas a la historia y no específicamente al guión, que no sólo mueven a los personajes sino que conmueven a los espectadores. Seger los llama *beats*, pulsos o sucesos dramáticos que preparan el desarrollo de la historia sin ser necesariamente el centro de la misma.

Entre los resortes dramáticos especificados por Chion se encuentran: la *identificación* del espectador con un personaje en cuanto a sus rasgos, a los peligros por los que pasa y sus errores; el *temor* (o *phobos*, según Aristóteles), *las metas* del protagonista, *reconocimiento o anagnórisis* (el paso de la ignorancia al conocimiento), la *deuda*, *condición social*, *valores*, *perturbación*, *dificultades u obstáculos*, *intenciones*, el *dilema* (cuando un personaje se ve obligado a elegir entre dos situaciones inconvenientes), el *malentendido*, la *piedad*, un *cambio de fortuna*, o un *MacGuffin* (cualquier elemento material que está en juego en una historia).

La otra ley es la *de progresión continua*, la cual contribuye con el fortalecimiento de la construcción dramática; también se le denomina *movimiento hacia delante* o *move forward*. Para Vale, esta ley de la narrativa debe concentrarse en cualquiera de los elementos de la historia, ya que cada acción o situación debe estar gradualmente acentuada.

La *ley de progresión continua* “es aquella que quiere que la tensión dramática sea concebida para ir creciendo hasta el fin, hasta el clímax, luego que los acontecimientos más impresionantes y sobre todo las emociones más fuertes estén previstas, para el final de la película, al término de una subida”, (Chion, 1988: 43), es decir, la progresión del film puede graficarse en términos de una curva. Para Jean-Claude Carrière (1993), la esencia de esta ley es la estrecha relación que debe existir entre las escenas, lo cual resulta lógico suponer que éstas se estructuran y concatenan gradualmente para mantener el discurso a un ritmo adecuado.

La progresión continua de las escenas regula el movimiento de la película y manifiesta claramente el enfoque narrativo de la obra. De ésta depende la lentitud, la agilidad o la rapidez del film al desarrollar una historia o cualquier drama.

La ley de progresión continua se somete también a la *ley de la unidad*, la cual tiene su origen en la *Poética* de Aristóteles. Cuando los teóricos de la narrativa filmica hablan de la unidad del guión están refiriéndose específicamente al equilibrio, armonía y unificación de los elementos narrativos. Unidad del tema, de los elementos de la historia, en las acciones, situaciones y conflictos, pues la estructura del guión cinematográfico es un sistema jerarquizado donde las partes interactúan entre sí, enfatizando aspectos que permiten consolidar la estructura discursiva del film sin ningún tipo de desviaciones.

La unidad o integridad que debería tener un guión es un aspecto importante expuesto por la autora norteamericana Linda Seger. Ella dice que los guiones ganan cohesión a través de la utilización de la *anticipación* y el *cumplimiento* (en otras palabras, la predicción que hace el espectador respecto a las acciones desarrolladas en la historia), los *motivos recurrentes* (imagen o ritmo repetido que se emplea a lo largo de la película para profundizar el tema), y el *contraste* (elemento enfrentado a su opuesto en el futuro).

La unidad del guión fortalece la estructura narrativa y “una buena estructura ha resultado ser, una y otra vez, un factor esencial del éxito de una película” (Seger, 1991: 125). Sobre todo cuando se introduce el *riesgo* –suerte de coincidencia con Barthes– o todas aquellas necesidades humanas clasificadas por el psicólogo Abraham Maslow y tomadas por Seger para caracterizar el tipo de historia del film. Entre las necesidades humanas más destacadas están: la *supervivencia*, *seguridad* y *protección*, *amor* y *posesión*, *estima* y *respeto propio*, *necesidad de conocer* y *entender*, la *estética*, y la *autorrealización*; características básicas para identificar el tipo de historia narrada en un film.

Existe, sin duda, otra ley de la narrativa que garantiza la definición del tema y profundiza la premisa del film. Es la *ley de la repetición* (de una información, acciones, hechos, carácter, imagen, etc.), la cual se constituye en un elemento esencial para narración: “a) Primero, como medio de instalar adecuadamente ciertas informaciones y ciertos datos, de ambiente, de carácter, de situación, etc., necesarios para la eficacia del

relato (...) debe hacerse con variaciones: da más elegancia y fluidez, así como vida al relato; b) después, como medio para dar un sentimiento de unidad y c) en tercer lugar, para *dar el sentimiento... de lo que cambia*" (Chion, 1988: 184), de lo que se transforma dentro de la historia, generalmente, el personaje.

Para Seger, la repetición está ligada al *motivo recurrente*, el cual se constituye en una imagen o ritmo que se emplea a lo largo de una película para profundizar, dar mayor dimensión a la línea argumental y añadir relieve al tema. El motivo recurrente necesita tres entradas –o repeticiones– para que produzca el efecto deseado por el realizador en el espectador.

Por último, es necesario hablar también de la *ley del punto de vista*, para muchos llamada *visión de la narrativa*, referida a la relación existente entre el narrador del film y todo el universo fílmico representado en la obra. El punto de vista se ocupa de la narración de la historia a través de un personaje, presente en la mayor parte de las escenas, y determina el eje del relato así como su línea dramática. Seger lo denomina *la voz de*, por cuanto introduce al público en la historia.

Otros aspectos importantes de la narrativa fílmica se centran en las *partes del guión*, "el guión es un texto en forma de libro, que sirve como documento inicial para la filmación de una película" (Feldman, 1996: 13), y su principal propósito es esbozar las líneas narrativas, para posteriormente planificar la producción cinematográfica.

La mayoría de los autores estudiados para esta investigación coinciden en afirmar que todo guión dramático debe estructurarse de acuerdo con un paradigma ternario (tres actos) que posibilite la construcción dramática. Este paradigma de los tres actos puede construirse conforme al modelo antiguo *Exposición/Peripetia/Catástrofe*, o como lo anuncia Cucca: *Premisa/Desarrollo /Resolución*. No obstante, tanto la primera estructura como la segunda obedecen a categorías que pueden confundirse con otras utilizadas durante el desarrollo de estas teorías.

Según Field (1984), el primer acto es una *introducción* con un *efecto teatral* al final o *plot point*, el segundo sigue un desarrollo o enfrentamiento con otro efecto teatral al final y el tercer acto es una conclusión. También para la autora Linda Seger, la construcción de la narrativa fílmica parte del principio aristotélico (modelo antiguo), el cual expresa que toda obra dramática presenta una estructura en tres actos, denominados *planteamiento, desarrollo y resolución*.

Con respecto al planteamiento, Seger enfatiza que éste proporciona información básica para que la historia comience. Por lo general, este acto se inicia con una imagen, que proporciona una idea del lugar, ambiente o época donde se desarrollará la historia, a veces hasta el tema. Después, interviene un *elemento catalizador* o *detonante*, que pone en marcha el relato, pues se desarrolla como un suceso o acontecimiento que arranca la acción de la historia. Luego del catalizador, se plantea la *cuestión central* definida como una interrogante surgida dentro de la historia y que el espectador se formula, pero sólo obtiene su respuesta en el *clímax*.

El primer acto es, según Swain, la introducción de información necesaria sobre los personajes para la comprensión del relato, debe tener un *gancho* o *hook* (el mismo *detonante* de Seger) y un *compromiso* por parte del protagonista. Para Chion, “es la parte inicial del guión, en la que se exponen al espectador los diferentes elementos o puntos de salida –de la historia– (...) El arte de la exposición consiste, pues, en dramatizar una comunicación de informaciones“ (Chion, 1988: 149-150).

Con respecto a la introducción, Garaycochea (1986) aporta elementos indispensables para el análisis filmico. Entre sus principales aportes se encuentra la clasificación de siete (7) formas de comenzar una historia: *señalamiento del contexto topográfico* (generalmente marcado por un paisaje para garantizar la verosimilitud de la obra), *señalamiento del contexto histórico* (con alguna fecha imágenes fáciles de reconocer o a través de un narrador *en off* que define la época), *seguimiento de un personaje central*, *enunciación del sistema del relato* (donde se fijan las reglas de construcción e interpretación), *momento decisivo ubicado hacia el final de la trama* (flash-back), *falso comienzo* (donde la secuencia de inicio es un agregado inerte que ocupa el sitio de algo que realmente hace funcionar el relato), y el *comienzo “in medias res”* (distribución de datos que son fundamentales para interpretar una situación analizada más adelante).

Con respecto al segundo acto, Seger expresa que éste requiere de *impulso*; es decir, de escenas conectadas en una relación causa-efecto, donde la matriz son los *beats*. Pero esto se logra –según la autora– a través de los *puntos de acción* que hacen progresar la historia. Entre éstos se encuentran las *barreras* (puntos de acción que fuerzan a los personajes a tomar una nueva decisión, comenzar una nueva acción. Conducen a acciones sucesivas y se presentan como *obstáculos*), la *complicación* (punto de acción que no provoca una respuesta inmediata), el *revés* (giro

completo de la historia que permite pasar de una dirección positiva a una negativa o viceversa, pueden ser físicos o emocionales); y la *secuencia de escenas* (agrupación de varias escenas de causa-efecto en una minilínea argumental).

En el segundo acto, se desencadenan las acciones y ocurren nuevos acontecimientos relacionados con el conflicto inicial. Por último, el tercer acto o *resolución* es una suerte de confluencia entre el clímax y el desenlace, sólo quedan escenas de distensión, pues se resuelve el conflicto y finaliza la obra. “La regla ancestral del buen desenlace, ya afirmada por Aristóteles en su *Poética*, exige, en principio, que ese desenlace nazca de la propia historia, de los elementos de esa historia y no de la intervención mágica e inopinada de un elemento exterior” (Chion, 1988: 154). Para Vale, el desenlace es un reajuste que se produce cuando el personaje principal ha alcanzado la meta.

Otro aspecto destacado por Garaycochea y relacionado con el desenlace, es el *cierre del relato*, donde destaca seis ítems específicos:

Final consabido, que desemboca en la resolución más probable para el código narrativo; por ejemplo: la reconciliación, el castigo y el “happy end”.

Final elíptico, casi siempre basado en la unión de dos tramas.

Final demorado, donde se irrespetan las expectativas de la audiencia, elaborando el final de forma progresiva mediante la sucesión de varios procedimientos.

Final sorprendente, o inesperado por la audiencia.

Final abierto, que plantea la eliminación de las alternativas del relato y deja abierta la posibilidad de múltiples interpretaciones en la resolución de la historia. En este tipo de final el espectador aguarda la continuación de la historia o una segunda parte, pues deja subsistir un misterio o un proyecto no realizado.

Pero, cada film es tan cambiante que “la regla que obliga a dar a cada elemento de la intriga su resolución, no significa que todos los problemas planteados tengan que recibir su solución” (Chion, 1988: 156).

Dentro de la resolución está el *climax* o el punto culminante de la progresión continua y la construcción dramática, en cuanto a emoción y dramatismo. Si se percibe dentro de una curva, es el punto más alto de la línea, la que decae después de éste.

Existe otra categoría que la mayoría de los autores de la narrativa filmica han definido como parte estructural e indispensable del guión cinematográfico, porque determina varias de las técnicas expuestas anteriormente, así como también las partes del guión. Es el denominado *punto de giro*, *efecto teatral* o *plot point*. El autor francés Michel Chion (1988) recoge las más diversas definiciones del punto de giro. Partiendo de Aristóteles, especifica que el efecto teatral “es un giro brusco que modifica la situación y la relanza de manera imprevista: bien sea la intrusión de un elemento o de un personaje nuevo, un cambio de fortuna, la revelación de un secreto o de una acción que se encamina al sentido contrario al que se esperaba” (Chion, 1988: 158). Aristóteles definía este giro como *peripecia*, característica indispensable del drama y la tragedia, famoso en el teatro y la pantomima.

Los teóricos norteamericanos lo llaman *plot point*, Field –citado por Chion– lo define como un “incidente o un acontecimiento que prende al espectador en la historia y que la orienta hacia una nueva dirección” (Chion, 1988: 158) y, por tanto, se encarga de dividir la estructura narrativa en actos, lo cual permite analizar la composición sistemática del film. Para Swain –citado por Baíz– son *peaks* o *crestas* de la acción que pueden marcar las confrontaciones del personaje principal mientras lucha por alcanzar su meta. Esta descripción de Swain parece lógica, sobre todo cuando estos puntos son graficados en una curva dramática

Seger los distingue como *turning points*. Para ella, el punto de giro es un punto de acción que cambia la dirección de la historia y la hace progresar hacia el desarrollo de nuevos acontecimientos; es decir, expresa un quiebre de la acción que implica una toma de decisión por parte del personaje principal. Según Seger, dentro del film se presentan dos, uno al comienzo del segundo acto y otro al comienzo del tercero; aunque Chion afirma que un film puede tener hasta quince quiebres como máximo. Para la autora norteamericana, los puntos de giro cumplen varias funciones: cambian la historia hacia una nueva dirección, suscitan la cuestión central (la interrogante) y hacen dudar al espectador de su respuesta, la mayoría de las veces exige una toma de decisión o compromiso del protagonista, elevan el riesgo y lo que está en juego, introduce la historia en el segundo y tercer acto, sitúan al espectador en un nuevo escenario (el caso del primer punto de giro) e impulsa la historia hacia su final (como el caso del segundo quiebre).

Los puntos de giro se definen partiendo de una curva dramática representada por la progresión continua del film, en la cual se ubican al menos dos de estos quiebres. Estos puntos de giro se distinguen mediante cuatro interrogantes: *¿Qué es?*, un giro de la acción; *¿A quién involucra?*, al personaje principal; *¿Qué hace?*, transforma el elemento narrativo con respecto a la historia; *¿Cuál es su propósito?*, conectar la historia con el espectador. Es recomendable denominarlo *conectivo* o procedimiento conectivo del discurso filmico, porque clarifica las partes más importantes de la estructura y establece un proceso comunicativo con el espectador al anunciar las transformaciones del personaje principal en la historia narrada. Marcan, además, un impulso temático y permiten configurar la representación del *personaje-signo*.

Las categorías que hasta ahora se han expuestas conforman los indicadores básicos para la configuración de una metodológica de análisis filmico. No obstante, es necesario destacar la intervención de los elementos propiamente narrativos, pues en función de éstos se describen las leyes, técnicas y partes anteriores.

El anterior grupo de autores pareciera discrepar en cuanto a la terminología correspondiente, pero coinciden en sugerir un conjunto de leyes y técnicas que permiten la construcción eficaz del guión cinematográfico, el cual definirá el mensaje del film y su desmontaje. Pero, desde el surgimiento del cine, los manualistas y estudiosos de la gramática cinematográfica han tomado del teatro y la narrativa sus principales elementos. Los elementos invariables de la narración están relacionados con los acontecimientos presentes en toda historia contada; en otras palabras, los causantes de esos sucesos: *personajes y acciones*. Estos elementos constantes están condicionados por otros que influyen, directa o indirectamente, en su desarrollo: *tiempo, espacio (locaciones) y objetos*.

No existe narración sin personajes, aseguraban hace algún tiempo los semióticos y semiólogos. Esta afirmación se convierte en la piedra angular del film argumental, pues el personaje es la representación del ser humano en el cine, lo cual hace que el espectador crea o esté convencido de que éste es una persona. Es la “piedra fundamental del edificio dramático (...) Instancia obligatoria de la invención dramática, que tiene su fuerte e inspiración en la persona humana” (Baiz, 1993: 9).

Este señalamiento ha determinado que los manualistas del guión consideren, como primera instancia, especificar la caracterización de los

personajes. Como bien lo expresa Chion, citando a Swain, esta caracterización “es el conjunto de detalles que constituyen el aspecto y el comportamiento de un personaje determinado, utilizados por el guionista para individualizarlo” (Chion, 1988: 178).

“Debemos primero entender la diferencia entre caracterización, carácter y característica. La caracterización comprende todos los aspectos acerca de un ser humano, de los cuales el carácter es sólo uno; y las características son los factores simples de que consiste el carácter” (Vale, 1992: 78). Vale expresa que la caracterización del personaje comprende todos los aspectos relacionados con el ser humano: *edad, posición en la sociedad* (situación familiar y ocupación), *relación con otros personajes, pasado y planes futuros*.

Vale afirma que la elección de las caracterizaciones principales determina la calidad del relato; sin embargo, se piensa que la importancia de la caracterización se dirige también al conflicto y a la configuración temática del film, pues los personajes se mueven por el conflicto, por una necesidad dramática. Así, como bien lo expresa Barthes, “el personaje que hasta entonces no era más que un nombre, el agente de la acción, ha tomado consistencia psicológica, se ha convertido en un individuo, una *personne*” (Barthes, 1970: 8). “El personaje es lo que hace. Su interior es todo lo que suponemos le ha acontecido antes del tiempo presente narrado en el film. Su exterior es lo que se cuenta en el presente y se revela a través de la acción dramática” (Baiz, 1993: 13). Esta tesis de Baiz confiere una tendencia contemporánea en la construcción y desarrollo del personaje dentro del relato.

Sin embargo, es Vale (1992) quien expresa una construcción del personaje más acorde con la definición del conflicto. Este autor manifiesta que el personaje parte de un *motivo*, representado por una afinidad o una repulsión (el deseo de estar unido o separado de algo), pues son los motivos del ser humano los que dan la intención de actuar. El motivo, según Vale, es la misma acción que ejecuta el ser humano. Luego, el personaje se centra en una *intención*, que cobra existencia por medio de un motivo y siempre lleva al futuro, buscando el logro de un objetivo. El *objetivo* lo establece cualquier clase de intención y origina una relación entre distintos personajes. Se crea conflicto. “El personaje es personaje porque es y porque hace, porque instaura su identidad sobre el universo que le diseñamos y se debate entre el deseo que le inventamos y la finalidad que decidimos imponerle” (Baiz, 1993: 19)

Linda Seger (1990) llama a esta estructura la *espina dorsal* del personaje y, al igual que Vale, parte de la *motivación*, la cual actúa como detonante y empuja al personaje dentro de la historia. A partir de la motivación, el personaje ejecuta una *acción* para alcanzar una *meta*. Seger manifiesta, además, que todo personaje en una película debe tener un rol esencial para representar en la narración. Según la autora, los personajes pueden ser: a) *Principales* o los responsables de la historia: el film se centra en torno a ellos y casi siempre es una figura positiva. Es el protagonista. b) *De apoyo* o confidentes de los principales: proporciona una información y ayuda al personaje principal. c) *Que añaden otra dimensión*: son personajes que contrastan con el personaje principal. Es el antagonista. d) *Temáticos* o aquellos que transmiten y expresan el tema de la película.

Hasta aquí sólo se ha escrito sobre la configuración de los personajes. No obstante, otro elemento narrativo coexiste y depende de éstos últimos: la *acción*, o el pretexto con el cual se define una cualidad de la narración, porque, la acción resume cualquier manifestación de la vida, como lo expresa Lajos Egri (1960). Según Lawson, la acción es un movimiento general que permite el origen de algo, su desarrollo y su final; es decir, es una actividad que depende de la voluntad humana. Tanto es así que el desarrollo del personaje comienza precisamente por el esclarecimiento de sus acciones y, si se quiere, se constituye como la espina dorsal de la estructura dramática. “Las leyes de la construcción dramática se aplican a cualquier acción o combinación de acciones” (Vale, 1992: 152).

Tanto las acciones como los personajes están condicionados por el *tiempo*, el *espacio* y los *objetos* —estos últimos en menor medida—. En el caso concreto del film, “para expresar el tiempo (pasado, presente o futuro), el cine no dispone de los tiempos gramaticales. Existiría una tendencia a decir que todo, en el cine, transcurre en presente” (Chion, 1988: 108). Aunque ya se aclaró que, en ocasiones, el realizador puede describir el pasado mediante la técnica del flash back. En este sentido, el tiempo en el film puede definirse de tres modos: *la duración concreta de la historia*, de principio a fin, *el tiempo representado dentro de la historia* y, por último, *la duración definitiva del discurso cinematográfico*. Esta clasificación se origina porque “el tiempo, por esencia abstracto e invisible, sólo puede ser representado por sus manifestaciones concretas” (Vale, 1992: 71).

En cuanto a los *objetos*, sólo adquieren importancia cuando tienen una función netamente narrativa (por ejemplo: un cuchillo, un sombrero, el arca de la alianza, un documento, entre otros) o cuando destacan como

elementos que refuerzan el tema del film, pues representan tópicos especiales y adquieren significaciones concretas como metáforas o símbolos.

El *espacio*, dentro de la narración, adquiere una importancia vital, ya que en éste los personajes se mueven y, en ocasiones, son influenciados por el sitio o lugar donde se desarrollan. “Se dice, corrientemente, que lo propio del cine, por oposición al teatro, es que permite ir (teóricamente) por cualquier sitio, multiplicar al infinito los lugares, los desplazamientos, etc. Pero también vemos que el cine ha buscado frecuentemente lo contrario, la limitación del número de lugares, y a veces incluso, se ha impuesto la *unidad de lugar*” (Chion, 1988: 116).

Por esta razón, Chion ha incluido en su teoría la caracterización de los espacios y lugares, expuesta inicialmente por Vale, según: “Su naturaleza (*his type*: despacho, rancho, hospital, etc.), su modo (*his kind*: poblado, desierto, mísero, lujoso), su propósito (*his purpose*: fabricar objetos si es una fábrica; celebrar un culto si es un templo), su situación (*his location*: en París, en un desierto) y, finalmente, su relación con uno o varios personajes (es su guarida, su escondite, el símbolo de su poder, etc.). (Chion, 1988: 118).

Desde que el cine surgió como forma de expresión, ha sido la piedra angular de muchas reflexiones elaboradas con el propósito de comprender su lenguaje. Como arte o industria, el cine siempre ha sido una ilusión de la realidad, “un hecho estético que hace del objeto un portador de significado” (Lotman, 1979: 42). Pero, para lograr la ejecución de la narración, el cine cuenta con elementos característicos propios: *planos, escenas y secuencias*, aspectos cinematográficos que, separados o agrupados, ayudan a narrar.

2. UNA PROPUESTA METODOLÓGICA

Los procedimientos utilizados para estudiar un film se tomaron de las mismas variables de estudio; es decir, de las teorías sobre la narrativa filmica y la semiótica del relato:

1. El primer paso es buscar, clasificar y jerarquizar una muestra idónea de cualquier cinematografía mundial. Luego, especificar el tipo de film que será analizado y, si es argumental o documental con aspectos argumentales, entonces se procederá con los pasos siguientes.

2. Partiendo de una primera visualización del film, el procedimiento inicial es construir la *scaletta*. Un esqueleto básico de acciones, una es-

estructura desglosada en escenas que incluye la ubicación espacial y el estudio del comportamiento del personaje. En la scaletta se transcribe todo cuanto ocurra en la imagen, inclusive pequeños detalles de iluminación, escenografía, diálogos y ruidos, entre otros; siempre y cuando refuercen el valor narrativo de una acción o de un personaje en la historia. Es necesario aclarar que estos elementos estéticos, de representaciones, se construyen y organizan siempre en función del personaje. Es preciso, entonces, llevar la narración filmica de las imágenes al papel, lo cual permite manipular mejor el desarrollo de la narración. Para elaborar y desarrollar esta técnica, es indispensable definir el concepto de escena. La escena es una unidad narrativa que tiene una información, una intención dramática y un ritmo. Es un lugar, un momento y una acción concentrada. En materia de cine, se cambia de escena al cambiar de espacio o locación.

3. El tercer paso es la segmentación de la película en *secuencias*, a las cuales debe asignárseles un nombre, un título análogo o una palabra-cobertura que tematice (o englobe el asunto principal) cada uno de esos segmentos. La secuencia es un conjunto de escenas alrededor de un hecho en común, que se desarrolla en varios lugares y omite los momentos inútiles. Mediante esta segmentación, es posible tener un primer vistazo de la estructura del film, ya que se conocen las grandes secciones autónomas constituyentes del discurso cinematográfico y la primera clasificación hecha por el realizador.

4. El siguiente procedimiento se centra en la ubicación de los *puntos de giro*. Por sus características, los quiebres o giros de la acción permiten conocer tanto el crecimiento del personaje principal, y sus transformaciones, como el desarrollo de la historia. Marcan la estructura definitiva del film, el cual dividen en unidades superiores o actos. Un acto es un segmento estructurado por varias secuencias, generalmente constituido por los bloques: introducción, desarrollo, resolución.

5. Una vez definida la estructura externa del film mediante los puntos de giro, se examina el mundo de los personajes: empezando por su *caracterización* física, psicológica y social; siguiendo con la determinación de sus *roles* en la narración y dentro de la historia, así como los diferentes *niveles narrativos*; para finalizar con la descripción de la *construcción dramática* del personaje (su *motivación*, *intención* y *objetivo* en la historia). El análisis de los personajes permite conocer la tipología de cada uno, los rasgos más característicos, el comportamiento y su evolución en la historia narrada.

6. El método siguiente es el análisis de las leyes que rigen la narrativa. La ley de la *unidad* donde se examina la linealidad de las acciones, así como la calidad y cantidad de información emitida en el discurso cinematográfico. Luego se profundiza el análisis en función de la ley estructural de progresión continua. Se precisa la cantidad de actos presentes en el film, cómo progresa el *planteamiento*, el *cuerpo* de las acciones, el *clímax* y el *desenlace* (incluyendo su tipología). La descripción de esta ley siempre debe hacerse mediante la graficación de una curva ascendente.

En cuanto a los tipos de acontecimientos, se especifica si la película presenta acciones donde los personajes principales están implicados en un proceso de *mejoramiento* o en un proceso de *degradación*. Aquí mismo se esclarece lo que está en juego en el film: el *riesgo* que corren los personajes dentro de la historia. Si es un film basado en la *supervivencia*, en la *seguridad y protección*, *amor y posesión*, *estima y respeto propio*; o en la *necesidad de conocer*, en la *estética* o en la *autorrealización*.

El *tiempo* se estudia del modo como se representa tanto en la historia como en la narración. Para finalizar este procedimiento, es importante la observación del punto de vista, el cual parte del análisis de los personajes y se concreta al especificar quiénes determinan las líneas narrativas y los ejes de la historia.

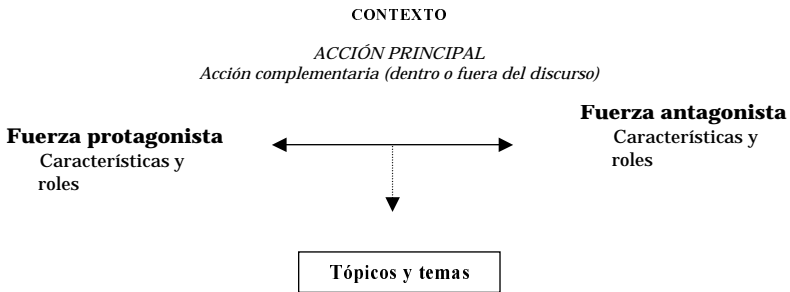
7. A pesar de ser una ley, en esta etapa se identifican y analizan las *repeticiones* a través de la búsqueda de los *motivos* presentes en el film. Resulta imprescindible conocer que todo motivo es un sostén temático del discurso y la partícula más pequeña del tema.

8. Por ser el componente unificador de la narración cinematográfica, estudiar y estructurar el *conflicto* es el próximo paso. Primero, ubicando las fuerzas principales designadas según el género y edad del personaje (hombre/mujer, niño/joven/adulto/anciano, humano/no humano), segundo, es necesario especificar el rol que cumplen las fuerzas principales en la historia (abogado, secretaria, estudiante, entre otras) y en la narración (protagonista, antagonista, etc.), pues son claves para precisar mejor el desarrollo de los acontecimientos y, tercero, definiendo la acción principal así como el contexto social y geográfico, para posteriormente interpretar las posibles relaciones temáticas existentes entre estos elementos.

El mencionado procedimiento se asemeja a la búsqueda de la estructura elemental de la significación de todo objeto semiótico, establecida al

menos en dos términos binarios. El conflicto, visto de este modo, obedece al esquema básico del discurso fílmico argumental, por cuanto se especifican los aspectos principales que permiten desarrollar una historia hasta el desenlace, puntualiza el tema inmediatamente, además, se confrontan los personajes principales y las acciones dentro de un referente.

Figura 1
**Simulacro del *Conflicto* donde se especifica
cada uno de sus términos**



9. Se determina la premisa con la redacción de una proposición que involucre al personaje principal y el conflicto. La búsqueda de la premisa y del tema debería ser principal propósito de todo análisis fílmico, porque en estos se encuentra no sólo el punto de vista de un autor, sino de un proceso comunicativo, de una cultura e ideología.

10. El último procedimiento se centra en la interpretación de los resultados para extraer aspectos culturales, representados en las imágenes. Es necesario recordar que toda imagen es un signo y todo signo es un instrumento cultural. Como bien lo expresa Eco (1994), para elaborar un signo icónico –como la imagen– hace falta que la cultura defina objetos reconocibles, basándose en algunas características destacadas o rasgos de reconocimientos presentes en el contenido del film. El cine, como instrumento cultural, representa los conocimientos humanos y las facultades intelectuales del hombre. Reproduce elementos originados de la práctica histórica, social y política para que el hombre tenga referencia de su lugar y de su papel en la sociedad en la cual le ha tocado vivir.

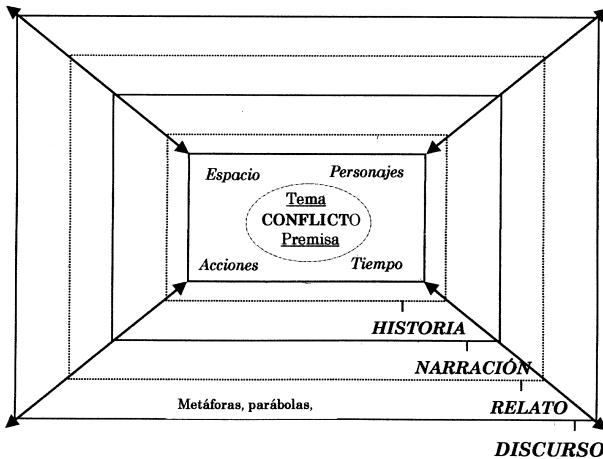
CONSIDERACIONES FINALES

1) Definitivamente, el análisis fílmico es una tarea interdisciplinaria, cuya metodología debe tomar criterios de varias disciplinas para poder interpretar la realidad de film. Por ejemplo, para el análisis del film argumental es necesario el aporte de la semiótica, porque el film es un texto audiovisual cargado de significaciones, provisto de una estructura. Y de la dramaturgia, por ser ésta el pivote de todo género cinematográfico cuya base es un sistema argumental centrado en el conflicto. Así como también de la historia, la sociología, la antropología, la economía y la política, entre otras. Esta interdisciplinariedad resulta de las características del cine como arte, industria y medio de comunicación; donde convergen diferentes manifestaciones artísticas que generan un producto socio-cultural dotado de un lenguaje.

Una vez que la imagen se constituye como un todo de significación, caracterizada por signos icónicos, es posible la construcción de nuevos modelos derivados de los resultados del análisis fílmico. Se hablaría, entonces, no de una teoría semiótica sino de una semiótica aplicada: la praxis de las significaciones.

2) La esencia del film argumental puede visualizarse como una proyección donde intervienen elementos representativos de su estructura y morfología.

Figura 2
**Elementos básicos del film argumental:
recorridos de creación y análisis**



El film argumental surge de personajes y acciones que generan un conflicto en función de un tema central, que, junto con el tiempo y el espacio, configuran la historia. La historia no existe por sí misma sin la intervención de la narración. Esta última define al relato como estructura o construcción dramática para finalmente emitir un discurso dentro del cual se sitúan las metáforas y parábolas. Por tanto, se perciben dos caminos: la creación del discurso fílmico (del centro al último recuadro) y el proceso del análisis (del último recuadro al centro).

Bibliografía

- AUMONT, J. 1990. **Análisis del film**. Edit. Paidós S.A., Barcelona (España).
- BAIZ, F. 1993. **La Ventana Imposible**. Fondo Editorial Fundarte, Caracas (Venezuela).
- BAIZ, F. 1998. **Nuevos instrumentos para la escritura del guión**. Fundación Cinemateca Nacional, Caracas (Venezuela).
- BARTHES, R. y otros. 1970. **Análisis Estructural del Relato**. 3a. edición. Edit. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires (Argentina).
- BORDWELL, D. 1985. **Narration in the Fiction Film**. The University of Wisconsin Press, (EE.UU).
- BRUNETTA, G. 1993. **Nacimiento del Relato Cinematográfico**. Edit. Cátedra, Madrid (España).
- CARRIÉRE, J. y BONITZER, P. 1991. **Práctica del Guión Cinematográfico**. Edit. Paidós S.A., Barcelona (España).
- CASSETTI, F. y DiCHIO, F. 1991. **Cómo Analizar un Film**. Edit. Paidós S.A., Barcelona (España).
- CHION, M. 1988. **Cómo se escribe un guión**. Edit. Cátedra, Madrid (España).
- ECO, U. 1972. **La Estructura Ausente**. Edit. Lumen, Barcelona (España).
- ECO, U. 1994. **Signo**. 2ª Edición. Grupo Editor Quinto Centenario (Colombia).
- EGRI, L. 1960. **The Art of Dramatic Writing**. Simon and Schuster, New York (USA).
- FELDMAN, S. 1996. **Guión Argumental. Guión Documental**. Edit. GEDISA, Barcelona (España).
- GARAYCOCHEA, O. 1986. **Narración Audiovisual en Venezuela (1973-1983)**. Edit. Foncine, Caracas (Venezuela).
- GREIMAS, J. 1976. **Semántica Estructural**. Edit. Gredos S.A., Madrid (España).
- GREIMAS, J. y COURTÉS, J. 1979. **Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje**. Edit. Gredos S.A., Madrid (España).

- GUTIÉRREZ, L. 1978. **Narrativa Filmica**. Ediciones Pirámide, Madrid (España).
- LAWSON, H. 1976. **Teoría y técnica de la dramaturgia**. Instituto Cuaderno del Libro, La Habana (Cuba).
- LOTMAN, Y. 1979. **Estética y semiótica del cine**. Edit. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- SEGER, L. 1991. **Cómo convertir un buen guión en un guión excelente**. Edit. Rialt S.A., Barcelona (España).
- VALE, E. 1992. **Técnicas del Guión para Cine y TV**. 4a. edición. Edit. Gedisa S.A, Barcelona (España).