

**ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE LOS FILMES DE
ANIMACIÓN DIGITAL PRODUCIDOS POR LA ALIANZA DISNEY Y PIXAR**

JANETH DAVID CRUZ

**UNIVERSIDAD DE MANIZALES
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
MANIZALES
2008**

**ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE LOS FILMES DE
ANIMACIÓN DIGITAL PRODUCIDOS POR LA ALIANZA DISNEY Y PIXAR**

JANETH DAVID CRUZ

Asesor

CARLOS FERNANDO ALVARADO DUQUE

Docente de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo

**Trabajo de Grado para optar al título:
COMUNICADOR(A) SOCIAL Y PERIODISTA**

**UNIVERSIDAD DE MANIZALES
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
MANIZALES
2008**

Agradecimientos

*A Luis López Marín por su servicio y diligencia,
a mi familia por su apoyo
y a mi tutor por su acertada orientación*

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN	3
I. DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO	5
II. ANTECEDENTES	8
III. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	10
IV. OBJETIVOS DEL ESTUDIO	11
CAPITULO 1: HISTORIA DEL CINE ANIMADO	12
1.1 EVENTOS HISTÓRICOS QUE CONFORMAN EL CINE DE ANIMACIÓN.....	12
1.2 SU ANTECESOR: EL CÓMIC	14
1.2.1 EL ANIMÉ, OTRO ENFOQUE DE LOS DIBUJOS ANIMADOS	16
1.2.2 DEL CÓMIC AL CINE ANIMADO	17
1.2.3 INFLUENCIAS NARRATIVAS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL ANIMÉ.....	19
1.2.4 CARACTERÍSTICAS PARTICULARES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS.....	20
1.3 BREVE RECUENTO DE LA INDUSTRIA WALT DISNEY	23
1.3.1 OTROS LOGROS.....	24
1.3.2 EL RETO DE UN FILME COMPLETO POR ORDENADOR Y EN TRES DIMENSIONES.....	25
1.4 DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL AL PROCESADOR.....	26
1.4.1 TÉCNICA DE PRODUCCIÓN TRADICIONAL EN DIBUJOS ANIMADOS	26
1.4.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS POR ORDENADOR.....	29
1.4.3 DIBUJOS ANIMADOS POR ORDENADOR EN 2 DIMENSIONES	30
1.4.4 DIBUJOS ANIMADOS POR ORDENADOR EN TRES DIMENSIONES.....	30
1.....	1
.4.5 DEL LÁPIZ AL MOUSE, UNA ANTIGUA Y NUEVA POÉTICA.....	33
CAPÍTULO 2: 2. EL RELATO	37
2.1 INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL RELATO SEGÚN ROLAND BARTHES.....	37
2.1.1 EL NIVEL DE LAS FUNCIONES	39
2.1.2 SUBCLASES DE LAS UNIDADES NARRATIVAS EN EL NIVEL FUNCIONAL.....	40

2.1.3 EL ASUNTO DE LA TEMPORALIDAD.....	42
2.1.4 TEJIDO FUNCIONAL.....	43
2.2 EL NIVEL DE LAS ACCIONES O DE LOS PERSONAJES.....	45
2.2.1 CATEGORÍAS GRAMATICALES.....	46
2.3 NIVEL DE LA NARRACIÓN.....	47
2.4 INTERACCIÓN DE LOS NIVELES DEL RELATO.....	48
2.5 LAS CATEGORÍAS DEL RELATO SEGÚN TZVETAN TODOROV.....	51
2.5.1 LA NOCIÓN DE RELATO COMO HISTORIA.....	51
2.5.2 LA NOCIÓN DE RELATO COMO DISCURSO.....	54
2.6 EL RELATO EN EL UNIVERSO FÍLMICO, SEGÚN JACQUES AUMONT Y COMPAÑIA.....	62
2.6.1 EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO FRENTE AL ASUNTO DEL REFERENTE.....	62
2.6.2 NIVELES DEL TEXTO LITERARIO APLICADOS AL FILME.....	62
2.6.3 TEJIDO ENTRE RELATO E HISTORIA.....	68
2.6.4 TEJIDO ENTRE NARRACIÓN E HISTORIA.....	69
2.6.5 TRANSFORMACIÓN DE DISCURSO EN HISTORIA.....	71
2.6.6 OPERATIVIDAD NARRATIVA.....	71
2.7 TEORÍA DE LA NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA SEGÚN DAVID BORDWELL	76
2.7.1 RELACIÓN ENTRE HISTORIA Y ARGUMENTO.....	77
2.8 LA NARRACIÓN FÍLMICA DETALLADA DESDE LA CONSTRUCCIÓN TEMPORAL	79
2.8.1 ORDEN.....	80
2.8.2 FRECUENCIA.....	82
2.8.3 DURACIÓN.....	83
2.9 LA NARRACIÓN FÍLMICA DETALLADA DESDE LA CONSTRUCCIÓN ESPACIAL	87
2.9.1 PLANO/CONTRAPLANO.....	89
2.9.2 ESPACIOS CINEMATOGRAFICOS.....	92
2.10 EL RELATO FÍLMICO DESDE LA PUESTA EN ESCENA Y PUESTA EN SERIE, SEGÚN RAMÓN CARMONA.....	96
2.10.1 PUESTA EN ESCENA.....	96

2.10.2 EL CONCEPTO DE PUESTA EN ESCENA APLICADO AL TRABAJO FÍLMICO	97
2.10.3 ELEMENTOS DE LA PUESTA EN ESCENA	98
2.10.4 INFLUENCIA DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO EN LA PUESTA EN ESCENA.....	100
2.10.5 LA NARRATIVIDAD DE LA PUESTA EN ESCENA.....	101
2.11 PUESTA EN SERIE	103
2.11.1 LA NARRATIVIDAD DE LA PUESTA EN SERIE	104
2.11.2 EL ASUNTO DE LA TEMPORALIDAD DESDE LA PUESTA EN SERIE.....	106
2.11.3 EL ASUNTO DE LA ESPACIALIDAD DESDE LA PUESTA EN SERIE	107
2.11.4 LA NARRACIÓN EN FUNCIÓN DE LA VOZ DEL NARRADOR	108
3.1 INTRODUCCIÓN AL MODELO ACTANCIAL.....	111
3.1.1 EL PERSONAJE	112
3.1.2 EL ACTOR	117
3.1.3 LOS ACTANTES	118
3.2 DEL RELATO A LOS ACTANTES SEGÚN JULIÁN GARCÍA GONZÁLEZ.....	121
3.3 TEORÍA DEL MODELO ACTANCIAL	123
3.3.1 APORTES CONCEPTUALES HECHOS AL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS	124
3.3.2 CARACTERÍSTICAS DE LAS YUNTAS DE GREIMAS	128
3.3.3 LA AUSENCIA DE UNA CARGA MORAL EN LOS PERSONAJES.....	132
3.4.1 SINTAGMAS CONTRACTUALES.....	135
3.4.2 LOS SINTAGMAS PERFORMATIVOS.....	137
3.4.3 LOS SINTAGMAS JUNCIONALES	138
3.4.4 NOTACIÓN SIMBÓLICA DE LOS SINTAGMAS	140
4.1 DE LA ESTRUCTURA DEL RELATO A LOS ESTUDIOS SOBRE EL RECEPTOR	145
4.2 EL CONCEPTO DE COMPETENCIA NARRATIVA DESDE RODRIGO ARGÜELLO	146
4.2.1 EL CONCEPTO DE COMPETENCIA.....	146
4.2.2 EL CONCEPTO DE COMPETENCIA NARRATIVA COMO ESTRUCTURA TEXTUAL	146
4.2.3 EL LECTOR MODELO U OBSERVADOR IDEAL	147
4.2.4 COMPETENCIA NARRATIVA COMO PROCESO DE HIPER, HIPO Y EXTRACODIFICACIÓN	149
4.3 LA INTERTEXTUALIDAD	150

4.4 EL ÍNDICE.....	152
4.4.1 TIPIFICACIÓN DE LOS ÍNDICES O INDICIOS	154
4.5 HACIA UNA POSIBLE INDICACIÓN O CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS NARRATIVAS DEL ESPECTADOR	156
4.5.1 INDICADORES DE LA TEMPORALIDAD	156
4.5.2 INDICADORES DE LA ESPACIALIDAD.....	157
4.5.3 INDICADORES DE LOS ROLES ACTANCIALES	157
4.5.4 INDICADORES DE UNA SINTAXIS NARRATIVA.....	158
CAPÍTULO 5: ESTRATEGIA METODOLÓGICA.....	160
5.1 ENFOQUE	162
5.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	162
5.3 MUESTRA.....	165
CAPÍTULO 6: INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	169
6.1 SOBRE LA LÓGICA NARRATIVA APARTIR DE LOS SINTAGMAS JUNCIONALES	169
6.1.1 SOBRE LOS SINTAGMAS JUNCIONALES	169
6.1.2 SOBRE LAS FUNCIONES-SECUENCIAS (Y UNIDADES CARDINALES)	172
6.1.3 SOBRE LAS UNIDADES CARDINALES Y LAS UNIDADES CATÁLISIS	178
6.1.4 SOBRE LOS INDICIOS	179
6.1.5 SOBRE LOS INFORMANTES	181
6.2 SOBRE LA TEMPORALIDAD	183
6.2.1 SOBRE EL ORDEN	183
6.2.2 SOBRE LA FRECUENCIA.....	185
6.2.3 SOBRE LA DURACIÓN	185
6.3 SOBRE LA ESPACIALIDAD	187
6.3.1 SOBRE EL ESPACIO DEL PLANO	187
6.3.2 SOBRE EL VESTUARIO.....	189
6.4 SOBRE EL MODELO ACTANCIAL	190
6.4.1 SOBRE LOS ACTANTES	191
6.4.2 SOBRE LOS SINTAGMAS CONTRACTUALES Y PERFORMATIVOS	192

CAPITULO 7: EL LECTOR MODELO DE LA MUESTRA	193
CAPITULO 8: CONCLUSIONES.....	195
BIBLIOGRAFÍA	202
Anexo 1: Cuadro de Secuencias - Funciones.....	205
Anexo 2: Unidades Cardinales y Unidades Catálisis	219
Anexo 3: Indicios	230

LISTAS DE DIAGRAMAS

Diagrama 1: Niveles del Relato por Roland Barthes	50
Diagrama 2: Niveles del Relato según Todorov	61
Diagrama 3: Niveles del Relato fílmico por Aumont	75
Diagrama 4: Cuadro Teoría de la Narración	95
Diagrama 5: Relato Fílmico por Ramón Carmona	109
Diagrama 6: Aproximación a una lógica narrativa.....	110

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Técnicas de Animación Tradicional.....	29
Figura 2: Técnicas de Animación Digital	33
Figura 3: Plano Contra Plano	90
Figura 4: Estructura Cuaternaria de Greimas.....	130
Figura 5: Los Seis actantes de Greimas	132

RESUMEN

En la presente investigación la discusión sobre el cine animado (digital y 3D) trae consigo varios aspectos, en primer lugar, se piensa sobre la historia del cine en general, los datos históricos del cine de animación, el desarrollo de las técnicas fílmicas, sus antecesores: el cómic y el animé, la mención sobre la representativa industria de animación: The Walt Disney, y un breve análisis de las expresiones de huella, traza, forma y mensaje introducido al cine animado.

Un segundo aspecto sobre la discusión del cine animado permite pensar en una estructura, en la estructura del relato en general y posteriormente en la estructura del relato fílmico. Sobre la teoría de la estructura del relato o Texto Narrativo se citan a algunos autores como Ronald Barthes y Todorov, quienes hacen una aproximación a una lógica narrativa del relato. Seguidamente los autores del libro *Estética del cine*, David Bordwell y Ramón Carmona, exponen cada uno de ellos una teoría de la narración desde el relato fílmico.

La teoría del modelo actancial de Greimas es el tercer aspecto que se plantea en la discusión que se ha sugerido para abordar el tema del cine de animación, pues en dicho modelo la Gramática Narrativa permite observar las relaciones entre las acciones de los personajes que paso a paso se presentan entre los niveles del relato.

De la discusión sobre de la disposición del Texto Narrativo y la teoría del modelo actancial se escogen ciertos elementos de análisis que orientan la investigación hacia una estructura más definida y concreta que permite sugerir un tipo de lector modelo en el marco de la teoría de Competencias Narrativas que se expone como un orden subyacente del texto y un orden subyacente del espectador.

Palabras claves: Cine animado, cómic, animé, huella, traza, forma, mensaje, historia, relato, texto narrativo, niveles, estructura, relaciones, funciones, acciones, narración, discurso, argumento, lógica narrativa, tiempo, orden, frecuencia, duración, espacio, plano, espectador, recepción, sonido, proyección, puesta en escena, puesta en serie, modelo actancial, gramática narrativa, autor, narrador, personaje, actor, tipología, parejas, yuntas, sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante, oponente, junción, disyunción, funciones actanciales, intercambio, unión, sintagma, contrato.

ABSTRACT

This paper reports on a research which discusses on different aspects related to the animated film (digital and 3D), for instance; first of all, it deals with the general history of the cinema; the historical data of the animated film industry, the development of the filmic techniques, its predecessors - the comics and the anime; the mention on the representative industry of the animated film: The Walt Disney and a brief analysis on expressions like the trace, scheme and shape and the introduced message to the animated film.

Another aspect about the discussion on the present topic deals with the structure of a general narrative followed by the structure of the filmic narrative. Concerning the theory of the story structure or the narrative text, some authors as Ronald Barthes and Todorov are quoted because they make an approximation to the narrative logic to the story. Then, the "Cinema Aesthetics" authors, David Bordwell and Ramón Carmona, each one of them, present a theory on the narrative from the filmic storytelling.

The third aspect to be considered is the actantial model from Greimas which is stated in the discussion suggested to tackle with the topic of animated film, since in such model the Narrative Grammar permits to observe the relationships between the actions that step by step are displayed by the characters throughout the different levels of the story.

Starting from the discussion about the disposition of the Narrative Text and the Theory of the Actantial Model, certain elements for the analysis are chosen so as to direct the research towards a more defined and concrete structure that allows to suggest a type of model reader in the framework of the Narrative Competencies Theory which is presented as an underlying schema of the text and an underlying schema of the spectator.

PRECISIONES CONCEPTUALES

- **Argumento, Narración o Discurso:** dispositivo que ordena los elementos de la historia.
- **Cómic:** o Tebeo, narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales y que se observan de izquierda a derecha.
- **Dibujos animados:** técnica cinematográfica que consiste en producir la ilusión de que dibujos y objetos estáticos tienen movimiento propio.
- **Espectador:** observador de un enunciado.
- **Estructura:** conjunto de elementos relacionados entre sí mediante un sistema ordenado de reglas.
- **Filme:** película.
- **Gramática narrativa:** esquema que pretende fijar los lineamientos de los personajes del relato y sus acciones.
- **Historia:** suma de acontecimientos en los que intervienen unos actantes que articulan las acciones.
- **Intercambio:** punto de intersección en varias direcciones de elementos de diferentes niveles
- **Lógica narrativa:** orden de los niveles del relato para lograr una lectura apropiada.
- **Modelo Actancial:** esquema en el que se logran poner en evidencia los actantes del relato y las acciones que asumen.

- **Niveles:** instancia narrativa que engendra en su interior relaciones de reciprocidad, y en el exterior relaciones solidarias con otros niveles.
- **Recepción:** condición de establecer un proceso de codificación de los elementos de un enunciado
- **Relato:** texto narrativo que ordena a través de recursos los elementos y acontecimientos de la historia.
- **Relaciones:** conexión o correspondencia de algo con otros elemento.

INTRODUCCIÓN

Antes de poner en discusión las teorías sobre el relato fílmico y de tomar algunos elementos para definir la estructura en el Texto Narrativo y el Modelo Actancial en la presente investigación sobre cine de animación y 3D, es necesario pensar sobre los hechos históricos de dicho tipo de cine y estudiar su origen y su evolución.

Los datos históricos que rodean el cine de animación son muchos y vienen dados desde la historia del mismo cine que aporta referencias como las del Fantasmagorie (1794) de Etienne Gaspard Robert de Lieja cuyos dibujos antecedieron la fotografía, el Kinetoscopio de Thomas Alva Edison (a quien se le atribuyó en 1896 la primera proyección pública de Estados Unidos en la ciudad de Nueva York), el Fantasmagorie con el primer personaje de dibujos animados llamado Fantoche del francés Emile Courtet o Emile Cohl...y tantos otros eventos que ayudan a dimensionar la evolución de las técnicas del cine de animación.

La parte técnica de producción de los dibujos animados centra su atención en algunas las invenciones de los diferentes artefactos que hicieron posible una proyección con fines públicos. También, sobre las industrias importantes en el medio como lo es The Walt Disney. Sin embargo, en cuanto al mensaje, el cine animado puede ubicar su antecedente en el cómic y el animé, que se masificaron en la medida en que la práctica del sistema impreso se fue perfeccionando y en la medida en que los grandes periódicos le apostaron a tales historietas. Posteriormente las historias y los personajes del cómic y el animé, en su mayoría, fueron proyectados en la pantalla gigante como dibujos animados.

Además sobre el tema del mensaje, se hace un preámbulo a los conceptos de huella, traza, forma y mensaje que permiten un acercamiento a una poética del séptimo arte, que de alguna manera admiten otra mirada en la evolución de las técnicas tradicionales de dibujos animados hasta las técnicas digitales actuales.

Después de echar una mirada a la parte histórica de los dibujos animados se piensa en la estructura narrativa a partir del relato o Texto Narrativo visto como el enunciado que ordena los elementos de la historia y los materializa en un producto susceptible de ser leído, escuchado u observado por el espectador. Para Ronald Barthes y Todorov, el Texto Narrativo tiene unos niveles que ayudan a identificar

el tipo de relato, pero sobre todo, que ayudan a ordenarlo. Aumont y compañía, David Bordwell y Ramón Carmona expresan esos niveles (con diferentes nombres y categorías) en el amplio universo cinematográfico. Posteriormente la mirada al modelo actancial de Greimas intenta una transformación de una semiótica de la acción humana recreada en los personajes. La relación actancial más importante es la que se presenta entre sujeto y objeto de valor y que está orientada por una clausura de la historia, es decir, la unión del sujeto con el objeto deseado.

Por último los elementos que según el presente trabajo, ayudan a estructurar el relato en cuanto a formas narrativas y en cuanto a los actantes, permiten lanzar una hipótesis sobre el lector modelo de las películas de dibujos animados susceptibles a este análisis.

Se debe aclarar que el concepto de lector modelo nace de la teoría de Competencia Narrativa y que ésta es determinada como las estructuras inmanentes de cualquier texto que se asocian simétrica o asimétricamente con las estructuras del receptor.

JUSTIFICACIÓN

El cine, una expresión estética de nuestro tiempo, ha recreado múltiples historias inspiradas en hechos reales, muchas otras inspiradas en la imaginación. Dichas historias se han mostrado en diferentes estilos, tendencias, formas, géneros. Los géneros, una segmentación importante, son en muchos casos el punto de partida para la estructura de un filme, es por ello que autores como Alfredo Naime Padua plantea la siguiente clasificación: fundamentales, por tema y tono o tratamiento. El primero se subdivide en reportaje fílmico, documental y cine de ficción; por el contenido abordado, el género por tema se divide en: Western, el cine de terror, el musical, el político o de suspenso, el cine negro, el cine de ciencia-ficción, el cómico, el bélico, el político, el religioso, el fantástico, el continuo u ordinario, el épico, el de la leyenda, el biográfico, el histórico, etc. Y el género por tono o tratamiento generalmente está dividido en cuatro funciones que aplican como niveles en cuanto a temas o asuntos, estos pueden ser: la comedia, el drama, el melodrama y la tragedia; otros dos niveles por intencionalidad son la crítica y la sátira.

El cine de animación de Disney- Pixar se enmarca dentro del cine de ficción como género fundamental, que corresponde a un formato narrativo que se articula a través de una técnica de animación por ordenador, que puede ajustarse a diversos géneros*.

Conocer la trayectoria de los dibujos animados es sólo un paso obligado para llegar a estudiar temas de fondo como la estructura narrativa de algunas películas de cine animado. La estructura narrativa es un esqueleto fundamental, no solo del cine de animación sino del cine en general, ya que por medio de ella se permite evidenciar la relación de conexidad entre enunciados. Lo que se convierte en una razón para estudiar la estructura del relato fílmico.

* Puntualmente el cine de animación digital del consorcio Disney-Pixar, el cual servirá de cuerpo de análisis para la presente investigación, responde al cine fantástico bajo la clasificación de género temático.

E. Werlich (cf. 1975) citado por Aníbal Ford plantea que “la coherencia y la complitud de los textos están decisivamente determinados por la presencia o ausencia de lazos referenciales de los elementos textuales.”¹

Por medio de la estructura narrativa se pretende llegar a analizar algunos de los rasgos del Texto narrativo y los roles actanciales, ya que movilizan el relato hacia la lectura del espectador. En otras palabras, es importante mirar el tipo de estructura que poseen algunos filmes de animación para que el resultado sea una visión de conjunto que lleva la comprensión narrativa.

Los anteriores y otros elementos son significativos para el presente trabajo, sin embargo, la importancia de estudiarlos se evidencia en la necesidad de encontrar caminos que lleven a un análisis profundo de las estructuras del cine animado de cuyo tema pocos teóricos se han ocupado. Es así como este trabajo cobra fuerza no sólo en la facultad de Comunicación Social y Periodismo sino también en el ámbito local y nacional. Plantear una línea de investigación que permita estudiar el cine de animación resulta importante en la medida que puede llegar a aportar elementos a nuevos trabajos de análisis de cinematográficos.

¹ Ford, Anibal. La Narración Usos y Teorías. Norma. Bogotá. 2000. p.24

I. DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO

El cine de animación es una técnica que con el tiempo ha utilizado herramientas informáticas y que permite ampliar los procesos creativos, lo que ha hecho que sea llamativa y compita con películas de un determinado género. De esta manera, ya no sólo tiene acogida por un público infantil sino también por jóvenes y adultos. Es por esto que surge la idea de realizar un trabajo en el que se analicen los rasgos predominantes en cuanto a la estructura narrativa, teniendo en cuenta dos ejes principales que la determinarán: Texto Narrativo y Modelo Actancial, en filmes de animación digital (por ordenador y 3D).

Son muchas las productoras en el mundo que se han dedicado al cine de animación, una de ellas y la promotora de esta técnica es la industria de Walt Disney que ha participado creativamente en producción como: Blanca Nieves y los siete enanitos (1937), Pinocho (1940), Fantasía (1941). Bambi (1942), entre otras.

En sus 85 años de carrera, Walt Disney ha producido más de 600 filmes y dibujos animados, y ha ganado 29 Oscar. En los 80's para digitalizar el proceso de producción se empezaron a utilizar ordenadores en donde las animaciones se escaneaban y se les daba color por medio de la misma herramienta digital. Ya en los 90's se comienza a producir imágenes generadas por ordenador o Computer Generated Imagery, CGI.

Algunas empresas crearon software llamados CAD, Sistema de Ayuda por Computadora, que eran capaces de hacer dibujos básicos. Esto incentivó las posibilidades de diseño a partir de los chips de memoria, la generalización de monitores a color de alta resolución y la velocidad de trabajo de los microprocesadores. Dicho proceso digital dio origen a la producción de realidad virtual o 3D en dibujos animados.

Productoras como Dreamworks, Warner Brothers o la factoría Aardman, le hacen competencia a Disney, pero ésta se une en 1991 con otra productora de gran envergadura: Pixar. Ambas realizaron durante sus trece años de alianza siete trabajos: Toy Story I, Toy Story II, Bichos, Monsters Inc, Buscando a Nemo, Los Increíbles y Cars, que cuentan con la más avanzada tecnología en animación por ordenador y 3D. Pixar nace en la década de los 80's y de la mano de John

Lasseter, esta empresa se ha caracterizado por su toque humor e innovación tecnológica en sus producciones.

Ambas productoras estadounidenses han sido la muestra escogida para el análisis del trabajo por medio de las películas realizadas en su unión, tanto por su recorrido como por la alianza que existió entre ellas, y que da una combinación entre lo clásico y lo moderno. Este corte en el cuerpo de investigación pretende centrar el trabajo en un grupo de filmes con una misma orientación desde la producción. Ya que esto permitiría determinar sí el corpus escogido comparte o no una estructura narrativa.

La presente investigación tendrá cuatro ejes centrales y dos de ellos están dedicados a describir la estructura narrativa desde la perspectiva de diferentes autores. Tales ejes principales son los siguientes:

1. En primer lugar se abordará la historia del cine como antesala a las técnicas de animación tradicionales y modernas. En dicha descripción se hace necesario mencionar al cómic y al animé como antecesores al cine de animación. Posteriormente se hará un recuento cronológico de las empresas Walt Disney y Pixar Animation Studios, pues se hace necesario conocer un poco de la historia de las dos compañías que han hecho camino con filmes de importancia para la tradición cinematográfica de producción digital. También, resulta conveniente hacer una descripción de la producción de las técnicas tradicionales de animación para enfatizar sobre el avance de las nuevas técnicas y su diferencia, y así poder acentuar sobre los conceptos de traza, forma, huella y mensaje, propuestos por Régis Debray.
2. En segundo lugar se estudiará el Texto narrativo como parte de la estructura narrativa. Con este propósito se mencionarán distintos autores y corrientes que ampliarán la discusión con sus teorías sobre el relato. Para hacer una introducción al Texto narrativo se plantea que dicha definición también es asumida como relato, pues éste último es el enunciado que se encarga de ordenar los elementos de la historia. Es decir, el relato o texto narrativo integra las unidades de la historia, de la narración y del argumento o discurso, para materializarlo en enunciado.

El relato y sus unidades están presentes como sistema que organiza los componentes de la historia, como estructura conductora de la presentación de la historia por parte del filme (en términos cinematográficos). Es de agregar que el estudio sobre el relato cinematográfico puede llegar a ser muy amplio,

sin embargo, las categorías específicas pueden ser reducidas en pro de la rigurosidad de la investigación.

3. El estudio de los personajes o Modelo Actancial puede ser estudiado desde tres aristas: el análisis psicológico, el análisis proxémico y al análisis actante, éste último será el examinado en el presente trabajo, ya que consiste en un instrumento de análisis de cómo las acciones del relato se materializan a través de los personajes. El Modelo Actancial en este caso, permite el desarrollo de una dimensión profunda en la narración de los dibujos animados (cine de animación digital). Si bien es cierto que las funciones de los roles actanciales las han presentado varios autores como Propp o Souriau, fue Greimas quien señaló un modelo concreto y reducido, que en este caso parece apropiado para la lectura del relato fílmico digital.

El Modelo Actancial de Greimas señala claramente el sujeto, objeto de valor, destinador, destinatario, ayudante y oponente. Cada uno nos definirá la acción que cumple en la narración, todo enfocado hacia un fin deseado, además, ayudará a determinar ciertos estilos en la narración.

Los elementos sobresalientes del Texto narrativo y Modelo Actancial serán escogidos para indicar la tendencia que marca la estructura narrativa de los filmes a estudiar.

4. El cuarto lugar, de antemano se manifiesta que no es una categoría analítica, es decir, no hace parte de la estructura narrativa sino que es el texto o enunciado en su materialidad. El tema de las competencias narrativas es analizada por Rodrigo Argüello como una combinación entre la estructura de la películas, es decir la forma, en que, para el presente trabajo, se articulan: el texto narrativo y el modelo actancial, de tal modo que se pueda identificar la estructura del lector modelo*. Después de señalar el tipo de estructura de los filmes de animación digital (que se analizarán) se lanzará una hipótesis sobre el tipo de estructura que le es correspondiente y que pertenece al espectador.

Es decir, identificar los rasgos de la estructura narrativa (que es el propósito de este análisis) y sobre esa estructura sugerir qué tipo de lector modelo pertenece y se evidencia en el corte escogido. Este último punto, hace pensar que tal investigación motiva al trabajo de nuevas exploraciones sobre competencias narrativas.

* El lector modelo se entiende como una marca textual que orienta, a partir de la estructura del enunciado, al lector empírico. Es la suma de los rasgos que debe poseer el lector para comprender la estructura del texto.

II. ANTECEDENTES

Del cine de animación se encuentran varios artículos que describen algunos de sus rasgos fundamentales como lo son su historia, sus inclinaciones de narración, su compañero el cómic o la historieta, su proyección en el público objetivo, la narrativa infantil y su relación con la literatura, entre otros tantos. Empero, acerca de la estructura narrativa pocos son los que se han atrevido a hacer un análisis profundo. Se toman rasgos del cine animado para comprender la técnica, pero no se ha profundizado sobre diversas modalidades en su estructura.

También se han encontrado textos acerca de la importancia de Disney y de Pixar en el mercado del cine animado, estos artículos posiblemente aporten al presente trabajo para comprender cuál es su inclinación y su identificación en la construcción de estructuras narrativas de este tipo de técnica.

En La Imagoteca del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, se encuentran dos ensayos s.n. acerca de la influencia del Cómic sobre el Cine de animación. En dichos artículos se expone que los elementos de la narración visual y el movimiento del Cómic o Tebeo se convirtieron posteriormente en herramientas base para la materialización de dibujos animados en la pantalla gigante. Estos dos documentos sirven de antecedente en el sentido que permiten evidenciar la importancia del Tebeo para la narrativa del cine de animación.

Por otro lado, en los artículos de la Internet se encuentra que hay una tendencia a señalar que las películas del cine animado en general, terminan siendo presentadas por los canales televisivos, abarcando un público más amplio. Estos trabajos de investigación, también se han dedicado al estudio del cómo influye la programación infantil en la televisión, sin embargo, no se detienen a analizar las estructuras de los filmes animados sino la parrilla como tal. Dichos artículos, con respecto al presente trabajo, aportan una idea muy general de elementos estructurales en el cine de animación. Pues la estructura que a nivel global proponen es el de filmes diseñados para estrenarse en el cine y socializarse en la televisión.

Por último, se encontró un artículo muy completo en www.monografias.com titulado El Cine de Animación, de Jorge Marín, quien trata varios temas de la estructura narrativa que construye un precedente en el campo de la teoría de la animación. Marín plantea que la dimensión que ofrece la estructura analítica del dibujo (forma, color y discurso) es variada. Una película de dibujos animados es,

ante todo, una imagen en movimiento que recrea un tiempo continuo/ discontinuo, escenarios e historias imaginarias, donde el espectador buscará una identificación con el héroe en la aventura que le propone el filme. Sin embargo, en la investigación, el cine de animación se diferencia del cine el general por construirse en otra materia de expresión. Desde el punto de vista narrativo existe semejanzas entre las formas y contenidos de los filmes de animación y el cine en general. Pero el interés del presente trabajo, no es establecer los rasgos privativos del cine de animación, sino el modelo en que se articulan las estructuras de la narración.

En esa medida no se han encontrado en el contexto trabajos de análisis directos de los rasgos reseñados de las estructuras narrativas en el área de la animación digital, lo que incentiva la presente investigación.

III. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es la estructura narrativa desde el Texto Narrativo y el Modelo Actancial de los filmes de animación digital por ordenador y 3D* producidas por la alianza de Disney y Pixar?

Para el presente trabajo la estructura narrativa se presenta como la conexión de múltiples textos. David Bordwell considera ésta como un proceso totalmente inclusivo en el que utiliza el argumento para guiar a los espectadores en la construcción de una historia. Desde este postulado, los dos ejes temáticos propuestos en la pregunta de investigación se denominarán: el *Texto Narrativo* como un espacio en el que confluirán la historia y el argumento o discurso, y el *Modelo Actancial* en el que se realizará un estudio de los roles actanciales de los personajes que permiten darle significación a la película, según las acciones que movilizan la historia de cada filme. Estos dos ejes temáticos permitirán sugerir una hipótesis sobre la estructura del Lector Modelo.

El cine de animación se proyectó en principio por medio de dibujos animados como una forma viable de hacer cine. Los animadores se interesaron por perfeccionar las técnicas de reproducción de movimiento por medio de ordenador y 3D. En los últimos años las casas productoras Disney y Pixar han acogido estas técnicas para mostrarlas en sus más modernos filmes, éste tipo de técnica servirá de criterio para seleccionar el cuerpo de trabajo sobre el cual investigar la estructura narrativa.

PREGUNTAS A RESOLVER

- ¿Cómo opera en el Texto narrativo la lógica temporal en los filmes de animación digital (por ordenador y 3D). ?
- ¿Cómo opera en el Texto narrativo la lógica espacial en los filmes de animación digital (por ordenador y 3D).
- ¿De qué manera los elementos del Modelo Actancial propuesto por Greimas articulan las acciones al interior de lo filmes de animación digital (por ordenador y 3D).?
- ¿Qué tipo de estructura narrativa corresponde al lector modelo de los filmes de animación digital (por ordenador y 3D).?

* El ordenador es una herramienta y el 3D es una técnica.

IV. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

- **Objetivo General:**

Analizar la construcción narrativa en el Texto Narrativo, el Modelo Actancial en los filmes de animación digital por ordenador y 3D producidas por la unión de Disney y Pixar.

- **Objetivos específicos:**

- Analizar en el Texto narrativo la lógica temporal que sugieren los filmes resultantes de la alianza Disney y Pixar
- Analizar en el Texto Narrativo la lógica espacial que sugieren los filmes resultantes de la alianza Disney y Pixar
- Estudiar cómo los elementos del Modelo Actancial propuesto por Greimas articulan las acciones al interior de los filmes.
- Identificar las estructuras de competencias narrativas de los filmes de animación digital Disney-Pixar al articular los rasgos textuales constantes en su estructura.
- Lanzar una hipótesis sobre la estructura del lector modelo correspondiente a la estructura narrativa del filme.

CAPITULO 1: HISTORIA DEL CINE ANIMADO

1.1 EVENTOS HISTÓRICOS QUE CONFORMAN EL CINE DE ANIMACIÓN

Antes de mencionar al cómic como inspiración del cine animado y el animé, es válido tomar nota de los eventos e inventos que hacen parte de la historia del cine animado y por supuesto del cine en general.

Pedro Eugenio Delgado² en su libro *El cine de animación* expone que uno de los orígenes del cine animado se puede remitir a las imágenes talladas que representaban movimiento sin tenerlo. Tales imágenes pertenecen a los cuadrúpedos de Altamira, sin embargo, manifiesta él mismo que este apunte se acerca más a una nota culta, retórica y casi que innecesaria.

Uno de los inventos determinantes es el del aparato progenitor del proyector de diapositivas del jesuita Athanasius Kircher. Posteriormente Europa hace lo suyo con el primer *Fantasmagorie* de Etienne Gaspard Robert de Lieja en 1794, en el que los dibujos antecedieron la fotografía. Seguido de estos eventos aparece el *Taumátropo* (juego óptico de alternancia de dibujos) de John Ayrton. Entre 1828 y 1832 surge el *Fantoscopio* o *Fenaquistoscopio* de Plateau, que se semejaba al *zoótropo* de Horner (1833, un tambor con estrías que contenían dibujos y que mostraba distintos momentos de un movimiento. Al girar el tambor daba la sensación de continuidad sin percibirse el intervalo). En 1868 surge el *Kineógrafo*, y en 1877 el *praxinoscopio* de Émile Reynaud, quien en 1892 estrenara Pantomimas luminosas en su Teatro Óptico. Seguidamente, se estrena el *Kinetoscopio* de Thomas Alva Edison (a quien se le atribuyó en 1896 la primera proyección pública de Estados Unidos en la ciudad de Nueva York).

Luego surgen la técnica denominada *stop-motion* o *animación de objetos* fotograma por fotograma del español Segundo Víctor Aureliano de Chomón Ruíz y *El Teatro Eléctrico* de James Stuart Blackton, quien figura como el primer animador de dibujos con sus *Humorous Phases of Funny Faces* en 1906. Dos años después, el francés Emile Courtet o Emile Cohl estrena el segundo *Fantasmagorie* con el primer personaje de dibujos animados llamado *Fantoché*, por tal razón, es reconocido como uno de los precursores del dibujo animado.

² Delgado, Pedro Eugenio. *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC, 2000.

Para Delgado, otras personas destacadas por la historia de los dibujos animados son Blackton y luego Winsor McCay, quien sobresalió desde un principio como un excelente dibujante, razón por la que en 1905 se vinculó al New York Herald con el cómic *Little Nemo Slumberland*, que dejó fascinado al público norteamericano hasta 1911, año en que presentó su primer largometraje de *Little Nemo*, e igual que en el cómic, en la pantalla el pequeño Nemo vive magníficas aventuras oníricas que llevan a experimentar sobre planos subjetivos, escorzos, primeros planos, plano-contraplano, efectos de sobre impresión, entre otros. Progresivamente Nolan y Disney incorporan las *panorámicas*.

A *Little Nemo* lo sucedió *The Store of a mosquito*. En 1914 McCay presentó a *Gertie The Dinosaur*, dinosaurio o dinosaurio, con la que experimentó introduciéndose detrás de la pantalla en un movimiento sincrónico con la película. Entraba en cuadro dentro del dibujo animado incorporando la imagen real a los dibujos.

En 1918 McCay realiza *The Sinking of the Lusitania*, animación de carácter realista, que corresponde al estilo de cine documental. Por aquella época los hermanos Fleischer (creadores de Popeye) terminan el *Rotoscopio*, “aparato que proyecta sobre una mesa transparente los fotogramas de una película de imagen real para que el animador la calque y así convertir a cualquier personaje [...] en un dibujo animado”³.

En el terreno de los largometrajes vienen relatos como el del *Pájaro Loco* de Walter Lantz; *Felix el gato* en 1921 heredero de *Krazy Kat* del personaje de cómic de George Herriman; *Alice Comedies* (1924-1927), *Philip the Frog* (la ranita Filip), *El Caballero sin cabeza* y el breve *Don Quijote*, de “Ub” Iwerks, entre otros.

Las técnicas actuales demuestran que dichos eventos sirvieron de inspiración para continuar con la búsqueda de nuevos y mejores métodos para hacer dibujos animados, seguramente se les debe un reconocimiento histórico a los agentes que hicieron posible el avance técnico y artístico en esta área. Sin embargo, como el presente trabajo no pretende hacer un estricto recuento cronológico de la técnica de animación de dibujos, sino analizar y discutir sobre la estructura narrativa de filmes específicos de animación, se limitará a proponer tales eventos como una primera fase que determinó el desarrollo de los dibujos animados.

³ Ibid, p. 23

1.2 SU ANTECESOR: EL CÓMIC

La historia del cine de dibujos animados ubica sus antecedentes en los cómics o el tebeo, por tal razón, es obligatorio primero desarrollar brevemente el tema de la narración icónica de imágenes fijas como lo es el cómic, y de paso indicar la influencia que el tebeo ejerció en algunos aspectos cinematográficos.

Se encuentra que uno de los máximos exponentes de la teoría de los cómics es Román Gubern⁴ quien manifiesta que a finales de 1895 y mediados de 1896, con un lapso corto de diferencia, surgen en Europa y Estados Unidos los cómics, el cine y las primeras prácticas de comunicación radio-electrónica.

Una prueba de que dichos eventos fueron contemporáneos lo expone Gubern de la siguiente manera: El 28 de diciembre de 1895 se realiza en París la primera proyección cinematográfica a cargo de los hermanos Lumière, ésta fue pública y con costo de entrada. El 16 de febrero de 1896 aparece en el New York World la primera figura de Yellow Kid en color, éste es el primer personaje protagonista del cómic, según McLuhan⁵, el creador de esta historieta es Richard F. Outcault y quien la tituló con el nombre Hogan's Alley. En marzo de 1896 Popov trasmite y recibe los primitivos mensajes radiotelegráficos y el mismo año, el 2 de junio en Londres, Marconi patenta sus sistemas radio-electrónicos.

Para Gubern, el cine, los cómics y la radio se convirtieron en elementos fundamentales del escenario "audiovisual-verboicónico"⁶ y también llegaron a ser herramientas de la cultura de masas del siglo XX, por ende, la televisión (que emerge como una sinopsis de la radio y el cine) los cristaliza en unidades máximas. El cine y los cómics proporcionaron a la cultura occidental el espacio plástico narrativo, al tomar como pilar la iconización de la temporalidad.

Es conveniente aclarar que para Gubern, la proliferación de imágenes y texto fue gracias al perfeccionamiento de las prácticas y técnicas de reproducción icónica como el grabado y la misma invención de la imprenta. Y es precisamente consecuencia de la litografía que pudieron surgir los primeros periódicos satíricos ilustrados; por ejemplo, en Francia fue Caricature (1830), en Alemania fue Fliegende Blätter (1844) y Kladderadatsch (1848), y en Estados Unidos fue Harper's Weekly (1857) y Vanity Fair (1859). Posteriormente, la caricatura política (political cartoon) y el chiste gráfico pasó a ser parte de la prensa diaria y se

⁴ Gubern, Román. La Mirada Opulenta. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.

⁵ McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación. Barcelona: Paidós, 1996.

⁶ Ibid, p. 213

convirtieron en fuente de inspiración para los creadores del cómic. Propone Gubern, que el cómic, también fue creciendo gracias a la competencia de grandes empresas rivales del periodismo norteamericano: el New York World y el Hearst, pues éstas no sólo competían por los sobresalientes artículos, también lo hacían por ganar adeptos con los mejores textos de cómic.

Pero, Gubern no es el único que relaciona a la imprenta con la llegada del cómic, también McLuhan expone que ambos eventos comparten ciertas cualidades, una de ellas es la de integrar al receptor con el texto, de cierto modo obligarlo a pensar, según el último autor, esta particularidad es la que anuncia posibles experiencias con otros medios. El mismo Gubern lo resume de la siguiente manera “la imprenta es la clave del tebeo, y éste, la clave para comprender la imagen de televisión”⁷.

El uso de la imprenta fue aumentando sustancialmente y su técnica fue perfeccionándose rápidamente. Igualmente ocurrió con otros medios y con otros escenarios. Interesa mirar como a Yellow Kid lo muestran inauguralmente en una sola viñeta que presentó por ejemplo, una escena unitaria, algo complicada y con muchos personajes. Gubern, cuenta, a manera de anécdota, que fue el empresario Hearst quien pidió al empleado y dibujante que transformara la única viñeta en una secuencia de viñetas lógicas que articularán una corta narración o chiste visual que llamaron gag. Por esta razón la autoría intelectual de los cómics se le atribuye a dicho empresario. Antes de continuar y en aras de una adecuada comprensión, Gubern propone una definición estética del cómic, y que es, según él, la más satisfactoria que haya encontrado hasta el momento en que escribió su libro: “Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”⁸.

La división secuencial de la acción se presenta en el episodio The Yellow Kid and His New Gramophone, el 25 de octubre de 1896. El relato está conformado por una secuencia de cinco viñetas y el elemento de los globos (textos que pertenecen a los pensamientos de los personajes) completa la acción dibujada. Para Gubern, el aspecto de la temporalidad parece una exigencia para la verdadera narración, por tal motivo el gag se proyecta como la unidad narrativa de la tira cómica.

Gubern también plantea que, aunque por dos caminos distintos, el cine mudo y los cómics fueron evolucionando paralelamente y fueron logrando su espacio en la cultura de masas. Y que los mismos cómics contribuyeron al acercamiento entre la

⁷ Ibid, p. 178

⁸ Gubern, Román. El Lenguaje de los Cómics. Barcelona: Ediciones Península, 1974. P. 35

representación y la expresión, “fueron los cómics, los que mucho antes de la invención del cine sonoro, restituyeron la representación simultánea de la imagen y del sonido, poniendo fin con el divorcio milenario entre cultura icónica y cultura literaria”⁹.

1.2.1 EL ANIMÉ, OTRO ENFOQUE DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Desde otra mirada, la asociación entre los cómics y el cine de animación también se formula desde la creatividad y la industria japonesa, pues los dibujos animados que provienen de dicha industria también encuentran sus antecedentes en el cómic. Dietris Aguilar¹⁰, para especificar la relación entre dibujos animados y los cómics, empieza por definir algunos conceptos propios del escenario japonés.

En primer lugar define el concepto de *animé* como “todos aquellos dibujos animados cuya creación y edición provienen de Japón”¹¹ y expone que para entender el animé es preciso mirar sus orígenes. Dietris cita al investigador español Trajano Bermúdez quien propone que Katsushika acomodó el término de *manga*, que es la palabra japonesa que generalmente se emplea para referirse al cómic.

Dietris comenta que es a partir de 1930 que el dibujante Sako Shishido presenta a Speed Taro, “una de las series más revolucionarias en cuanto al diseño del *manga*”¹². En la década de los 60’, Osamu Tezuka* después del contacto con Walt Disney y la influencia de los dibujos de Max Fleischer en su país, lleva a la animación a Tetsuwan-Atom (Poderoso Átomo) figura que fue presentada en 1951 en una revista japonesa de cómics.

Según Dietris, en 1963 aparece la primera película animada (de la que se tenga copia) construida a partir de los cómics japoneses, y dicha cinta es la ya mencionada: Tetsuwan-Atom o Astroboy. La precisión sobre la fecha, aun sigue en discusión por varios autores.

⁹ Gubern, Román. La Mirada Opulenta. Op. Cit. p. 226

¹⁰ Aguilar, Dietris et al. La aventura Textual. Buenos Aires: La Crujía, 1999.

¹¹ Ibid, p. 105.

¹² Ibid, p. 108.

* Considerado el padre del *manga* moderno.

Aproximadamente en 1965 aparecen los *animé* a color con *Jungle Tatei* o *El Emperador de la jungla*, lo que anuncia la llegada de los dibujos animados de todos los tipos o géneros.

Como ya se mencionó, Dietris expone que los *animé* son los dibujos animados de raíz japonesa, y propone que los *Cartoons* son los dibujos animados estadounidenses, y que dichos Cartoons registran los siguientes aspectos (que pueden no ser los únicos):

En los cartoons, cada episodio presenta una situación diferente que se introduce, se desarrolla y se termina en el marco del mismo episodio, es decir, no hay continuidad, excepto en los casos en que la aventura la conforman dos partes, y por lo general no supera ese número.

Los planos en los cartoons son normalmente, el general y el primer plano.

Usualmente los personajes de los cartoons carecen de una descripción psicológica o psíquica como sus aspiraciones, sus proyectos, sus miedos, una clara excepción a esta regla son los casos de Superman y Batman a quienes se les estudia sus orígenes y algunos eventos anormales.

Los cartoons están dirigidos a un público infantil o preadolescente, y generalmente sus personajes, a excepción de Robin, son adultos.

1.2.2 DEL CÓMIC AL CINE ANIMADO

Dietris insiste en que tanto los animé y los cartoons son la versión cinematográfica de las historietas o cómics. Para el autor, el animé en sus comienzos y los dibujos animados actuales comparten con el cine ciertas características, una de ellas es la puesta en cuadro que comprende la elección de los distintos planos, la altura, la angulación y los movimientos de la cámara (*travelling*, *zoom*, *panorámica*). Otro elemento es la puesta en serie que corresponde al corte directo, fundido encadenado, fundido a negro, barrido e iris.

Gubert también advierte sobre las relaciones entre dichas características y además aclara que la diferencia entre plano y viñeta se evidencia en el montaje que es más exigente en el cómic que en el cine primitivo, pues en éste último, los planos largos son frecuentes comparativamente, mientras que en el cómic la disposición de los diálogos y de la acción física representada estáticamente son los factores que determinan el paso de una viñeta (generalmente con mucha información), a otra.

El cine, con su tiempo analógico reproducido dentro del plano con su imagen móvil y continua y el cómic, con su tiempo simulado inscrito en el interior de una viñeta con su imagen estática, tuvieron su punto de encuentro, según Gubern, cuando los hermanos Lumière adaptaron el argumento de un cómic al cine. El dibujante Hermann Vogel en la historieta *L'Arroseur arrosé* (1887) relataba la travesura de un niño en nueve viñetas: un hombre se encuentra regando unas plantas, un niño pisa su manguera, cuando el regador examina el orificio seco de ésta, el infante retira su pie de la manguera y el hombre se moja completamente; la suma de viñetas se transformaron en un plano único sin ningún corte, que se tituló *El regador regado* o *L'Arroseur arrosé* que se convirtió en el primer filme cómico registrado en la historia del cine. Aunque el hombre que interpretaba el regador era una persona de carne y hueso, el filme del *El regador regado* puede plantear una primera relación entre el cómic y el cine, que sirva de antecedente para el marco del presente trabajo.

Otro punto de encuentro o de transición del cómic al cine, se analiza en el libro *Cine de animación* de Pedro Eugenio Delgado, en el que se formula que el dibujo animado frente al cómic implica tres aspectos que han sido estudiados para tratar de identificar qué toma el uno del otro: primero, el cine de animación, además de construir la temporalidad por medio de la perfecta diacronía en la sucesión de imágenes por sustitución, implica el movimiento; mientras que en el cómic la sucesión de imágenes están dispuestas simultáneamente (en un solo momento se puede establecer la extensión del cómic, pero no su contenido) ocupando distintos espacios de la hoja, con lo que se establece la temporalidad. En el segundo aspecto, Delgado expone que muchas veces en el cómic el relato ha sido irreprochablemente ideado, cada detalle especialmente evidenciado, y cada diálogo inteligentemente planteado, aunque, en el cine de animación tal rigurosidad no pretende ser descartada, pues el valor referencial se presenta de manera distinta, ya que una situación en el cómic puede haber empleado 20 viñetas* mientras que en el cine puede usarse uno o dos planos, en algunos casos es casi reducir el relato. En consecuencia, el tercer punto toca las adaptaciones, en las que el autor sugiere transformaciones imaginativas y creativas; además, propone aprovechar los antecedentes de un buen cómic para lograr un éxito en los dibujos animados, "personajes conocidos aseguran ya cierta audiencia y esto obliga a un menor esfuerzo publicitario"¹³.

Sobre el aspecto del tiempo, Gubern, despliega su teoría sugiriendo que la viñeta representa un espacio y un tiempo o un espacio que logra dimensiones de

* Gubern, en el libro: *El lenguaje de los cómics*. Viñeta: cada una de las unidades gráficas que componen la historieta. Representa un momento de la acción, en la que la imagen dibujada y los textos se enmarcan en una línea negra, generalmente rectangular. P.113

¹³ Delgado, Pedro Eugenio. Op. Cit. , p. 36

temporalidad, ya que la viñeta, a pesar de estar conformada por signos icónicos, puede asumir una expresión temporal producto de las convenciones de lectura. El dibujante puede escoger espacios y/o tiempos representativos que operan como articulaciones de la narración, lo que sugiere que el “cómico, en mayor grado todavía que el cine, se basa en un lenguaje elíptico”¹⁴.

1.2.3 INFLUENCIAS NARRATIVAS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS Y EL ANIMÉ

Gubern insiste en que los cómics y el cine tienen otras afinidades que los acercan, pues ambos se presentan como fenómenos de la industria de masas que comparten además sus capacidades mitogénicas en el escenario cultural. Estas convergencias permiten un constante coqueteo a principios del siglo XX entre ambos medios y ambas industrias. Sin embargo, Gubern reconoce que las adaptaciones de las historietas a la pantalla han tenido ciertos problemas que repercuten en distintos grados sobre los dibujos animados. Tales dificultades afectan positiva o negativamente el aspecto narrativo, es decir, las adaptaciones del cómic a los dibujos animados presentan algunos aspectos que Gubern menciona:

- En primer lugar, se debe hacer un mayor esfuerzo para lograr un realismo fotográfico.
- No debe variar mucho el parecido físico.
- “Otorgar movimiento a figuras que se han percibido siempre en inmovilidad”¹⁵.
- Idearles e inventarles una voz.
- El cine realista, por ejemplo, emplea emisiones supletorias del medio ambiente, los dibujos animados realistas hacen énfasis aún más en las locuciones de los protagonistas.

Al hablar específicamente del animé, se vuelve a mencionar a Dietris, quien también enumera algunos factores de la construcción del hilo narrativo:

- El animé tiene generalmente varios narradores.

• Gubern. Elipsis: dentro de un proceso, la omisión de un elemento que existe en el pensamiento lógico, u operación de construcción, que pretende omitir uno o más elementos cuyo sentido puede sobreentenderse.

¹⁴ Gubern, Román. El lenguaje de los cómics. Op. Cit., p. 117

¹⁵ Gubern, Román. La Mirada Opulenta. Op. Cit. 251

- El narrador que presenta el animé cumple con mencionar el título del capítulo y resume los hechos inmediatamente anteriores.
- El personaje o los personajes que narran los sucesos y situaciones de la historia lo hacen de modo anticipatorio.
- El receptor tiene la posibilidad de conocer a la vez, diferentes acciones ejecutadas en distintos lugares (simultaneidad en la narración).
- En cuanto al tiempo, usualmente el orden temporal del animé es lineal con dos variantes: vectoriales y no vectoriales. El no vectorial, es el normalmente utilizado con el recurso del flash-back (o mirada hacia atrás, dirá más adelante Aumont, Jacque y compañía) que habilita la constante actualización de eventos pasados, lo que permite al receptor conocer, reconocer y recordar diferentes hechos pasados que conectan un episodio con otro, lo que facilita el sentido actual de la narración.
- En las animaciones japonesas, son frecuentes los recursos de aceleración y/o relleno que dan el carácter de irrealidad. Las Catálisis* permite más dramatismo y suspenso en alguna situación en particular.
- En el animé, es común que los personajes aparezcan inmóviles y en ocasiones con fondos diferentes, de esta manera se anuncia alguna situación de desafío.
- Para los dibujos animados, Disney emplea veinticuatro imágenes o fotogramas, mientras que la industria japonesa de los animé, dispone de sólo seis por segundo, lo que permite determinar la reproducción y repetición de secuencias enteras, aunque esto no sea tarea fácil en el caso de veinticuatro fotogramas ni en el de seis. Es decir, para la empresa Disney el proceso de producción y edición puede resultar más sencillo con referencia a la industria japonesa.

1.2.4 CARACTERÍSTICAS PARTICULARES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Hablando a nivel más general, los dibujos animados cuentan con ciertas características que los diferencian. Por ejemplo, los dibujos del animé presentan en el diseño aspectos físicos identificables claramente. Los productos japoneses le apuestan a los ojos grandes, entran a jugar con las pupilas, asignando colores como el amarillo, y tonos naturales como el negro, el azul, el marrón, el

* En el capítulo de sobre el relato, Barthes explica que las Catálisis son expansiones o momentos de descanso con referencia a los núcleos o puntos principales.

gris que desarrollan un papel importante en las historias que relatan. Gubern, señala que los dibujos animados estadounidenses, no son diseñados al azar, sólo que en el nivel de la movilidad se ubican en un principio en una escala inferior; para citar un ejemplo, el movimiento y el detalle de los ojos es menos evidente.

En cuanto a la cabellera, el corte de pelo tiene su importancia, en el animé no sólo el peinado sino también el color del cabello son características importantes que se plantean desde el diseño. Dietris expone que el animé impone en el mundo de la animación un modelo en cuanto a colores, pues los cartoons, por ejemplo, apostaron en los últimos años a que sus animaciones usaran tonos fantasía. Dietris cita el caso *The Simpson* y de *Futurama*.

El rostro y los cuerpos también hacen parte de la creatividad de los dibujantes y según la intención y sus lugares de origen se advierten sus características. En el animé los dibujos de mujeres tienen unos atributos particulares que resaltan su belleza física, en los cartoons actuales, en ocasiones exageran un prototipo como una especie de crítica y como un deseo de volver a la caricatura.

Por último, Gubern plantea que en épocas de crisis y abundancia económica, el cine y los cómics tienden a potenciarse recíprocamente. Ambos se auxilian al identificar los personajes que responden a una popularidad masiva y por ende garantizan un éxito comercial. Para tal fin, proponen aventuras infantiles para público infantil que evoque la nostalgia de los adultos. De este modo el cine de dibujos animados dispone de películas para todo tipo de público, elaboradas con recursos de efectos especiales macroscópicos y escenográficos, es decir, con una complejidad que no brinda la pantalla de televisión.

1.2.5 POÉTICA DEL SÉPTIMO ARTE

Desde la historia cronológica de la escritura al cine, es decir, de lo impreso a la pantalla, desde las técnicas que capturan momentos, rostros, situaciones al mensaje estético, Régis Debray refiriéndose a las sociedades y a las artes escribe: “la foto ha desplazado la pintura hacia arriba, hacia las élites. El cine la ha desbordado a la vez por abajo (captando la atención popular) y por arriba (en términos de prestigio artístico)”¹⁶.

Para Debray, el reconocimiento del cine como arte, tardó por lo menos cincuenta años con respecto a los poetas (Apollinaire, Aragón, Desnos, Brecht, Cendrars y Prévert), dicho retraso se les atribuye a los filósofos que no supieron reconocer y comprender a tiempo los desafíos del procedimiento y trabajar inmediatamente

¹⁶ Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen*. Barcelona: Paidós. 1998. p. 230

para él. Los teóricos abundaban, pero los escritores no habían sido tocados seriamente por la invención visual, pues el cine, ese híbrido comercial y literario, populista y elitista, ha tenido una fuerte influencia desde sus inicios de lo escrito y/o de lo impreso.

Debray expone que el cine como ha heredado, también retoma técnicas y formas que sólo pueden provenir de él, y para más seguridad, encuentran simultáneamente sus condiciones técnicas, sus medios de divulgación, su legitimación y sus mitos de fundación. Entonces se podría plantear que el cine hereda a sí mismo la técnica de dibujos animados y como cualquier nuevo medio forma, ajusta y ordena en su sentido al público, quien busca otras opciones que no les ofrece el medio anterior.

En la poética de las artes, existe un componente de lucha, de supervivencia, pues todas deben y quieren sobrevivir conjuntamente, incluso su deseo de supervivencia compite con las técnicas herederas de mismas artes. Es posible que todas no sean igualmente vivas, y al respecto Debray plantea: “cada arte debe hacer lo que los otros no pueden hacer, pues esa es su originalidad y ahí reside su razón de ser”.¹⁷

Pues bien, los dibujos animados como hijos propios no sólo del cine sino también de los cómics, destacan de entrada su razón de ser, tiene dentro de su técnica algo que los permite sobrevivir, ¡puede hacer lo que otros no pueden hacer! Las características de comportamiento de los personajes o su esfera psicológica se plantea desde el papel, desde la imaginación de quien escribe. Sin embargo, esta creatividad no termina ahí, el dibujante tiene la capacidad y la ventaja de crear su propio personaje, con los rasgos físicos, con los movimientos, gestos, tono de voz... que él desee, sin necesidad de maquillaje, *de pinturas, de vinilos*, de escenarios contruidos con materiales voluminosos*, actualmente sólo con buscar y mover un botón el dibujo adquiere el color que se quiere. Además, por medio de nuevos trazos, determinado dibujo puede sufrir múltiples cambios que inmediatamente pueden ser corregidos.

Las distintas características que distinguen a los dibujos animados permiten que la técnica en sí misma cree y se convierta en mensaje, forma, huella y traza. Es decir, para presentar ante el espectador una serie de dibujos convertidos en personajes con movimientos, es necesario que antes se haya pensado y elaborado distintos trazos que lleven al resultado final. Dichos trazos en los dibujos animados no tiene la intención explícita de alcanzar el estatus artístico, más bien,

¹⁷ Ibid, p. 244

* Aunque, para las técnicas tradicionales de dibujos animados se necesitan colores, tintas, vinilos... el trabajo nunca es tan complicado pues es dibujar personajes y escenarios, no elaborar con objetos reales dichos escenarios y conseguir actores que se ajusten al personaje que la historia necesita como en el cine de acción real.

pretenden dejar huella con su mensaje. Dicho de otra manera, los primeros y los definitivos trazos tienen el propósito de transmitir información al espectador, tal información toma una forma que reúne todas las líneas y rasgos del dibujo. Son estos trazos convertidos en forma, los que se transforman en un sentido profundo transmitido por medio de las definiciones y movimientos de los dibujos, se transforman en otras palabras, en mensaje, dicho mensaje deja huella al ser sujeto y ejemplo de otras elaboraciones.

Las huellas que el mismo dibujo trasmite se dan desde el primer trazo y por consiguiente, cuando el mismo dibujo adquiere movimiento. Lo que sugiere que la huella permea todo el proceso creativo del dibujo animado, pasa por el trazo, la forma y el mensaje. Antes de sugerir brevemente cómo es el proceso de trazo, forma, mensaje y huella en el dibujo animado por ordenador y 3D (que es la inquietud del presente trabajo), se propone dar paso a la historia de Walt Disney, su alianza con la productora Pixar y el cómo conjugaron la idea del dibujo animado primitivo hasta el que se presenta actualmente en la pantalla gigante.

1.3 BREVE RECUENTO DE LA INDUSTRIA WALT DISNEY

Disney Enterprises, Inc. o The Walt Disney Productions fue fundada en 1923 por el animador: Ub Iwerks, el experto en finanzas y aspectos corporativos: Roy Oliver Disney y su hermano un excelente dibujante: el señor Walt Disney, quien nació 1901 en la ciudad de Chicago y murió en 1966. En el año que organizaron su empresa (1923) el señor Walt empezó a hacer dibujos para animación en Hollywood, de 1926 a 1928 realizó una serie de diseños para Universal Pictures, de *Oswaldo el conejo*. Y luego su propia compañía presentó *Steamboat Willie (Willie el vapor)* que advirtió el camino para su gran personaje famoso: Mickey Mouse, en el primer corto animado titulado: *Plane Crazy* (1928). También fue la inspiración para el cine sonoro de dibujos animados.

En 1930 apareció por primera vez Pluto, dos años más tarde Walt Disney experimentó ponerle color a los árboles y flores de los dibujos animados, en 1934 creó al pato Donald y en 1937 participó creativamente con sus dibujos en la realización de *Blancanieves y los siete enanitos*, que se registra como el primer largometraje de la historia de animación, seguido de *Pinocho* (1940), *Fantasia* (1941) y *Bambi* (1942).

La estrategia de la empresa Walt Disney consistió en adoptar la literatura infantil y los cómics para sus publicaciones, en su mayoría protagonizados por el ratón Mickey, el pato Donald y el perro Pluto.

Jorge Fonte* indica, que el 22 de septiembre de 1984, el Consejo de Administración de Walt Disney Productions dejó las riendas de la compañía en

* Fonte, Jorge. Walt Disney, El universo animado de los largometrajes. Madrid: T&B Editores, 2001.

manos de dos hombres que remplazaron la fórmula de los hermanos Disney ya fallecidos, dicha pareja era Michael Dammann Eisner y Frank Wells, quienes trabajaron juntos por muchos años.

Para Jorge Fonte, Eisner y su equipo se sentían comprometidos con la memoria de Walt Disney, por lo que no sólo invirtieron sus esfuerzos en películas de acción real sino que también se propusieron estrenar un filme de animación cada 18 meses y más adelante cada año.

La tarea era muy exigente y muy comprometedora, entonces se decidió emplear nuevas tecnologías: el ordenador facilitaba (y facilita) el diseño y programación de los efectos y mejora la calidad de los fondos en la producción, razones suficientes para empezar a experimentar con dichos recursos. “Desde 1985, el departamento de animación del Estudio Disney recurre al sistema CGI (Computer Generated Imagery) para la animación de escenas u objetos que resultan extremadamente complicados y complejos de realizar del modo tradicional”¹⁸.

Jorge Fonte expone en su libro titulado *El universo de los largometrajes*, que la primera película en la que se empleó el sistema CGI fue en *Basil, el ratón súper-detective*, ya que se necesitaba recrear el mecanismo interior del reloj del Big Ben y esto fue posible a través de dicho sistema. *Oliver y su pandilla*, *La bella y la bestia*, *Aladdín*, *El rey león*, *El Jorobado de Notre Dame* y *Hércules* son buenos ejemplos de filmes en los que recurrieron a la técnica de animación por ordenador para algunos fragmentos.

El 25 de enero de 2006, la Disney hace pública la compra de Pixar Animation Studios y se inicia un ciclo de producción de animación digital.

1.3.1 OTROS LOGROS...

Se hace evidente que la prestigiosa compañía Walt Disney ha tenido y tiene múltiples contratos, producciones, empresas, subsidiarias, estudios, canales, series, convenios, propiedades, hoteles y por supuesto, muchos más filmes que no han sido mencionados en esta breve recapitulación de la historia de Disney.

Un ejemplo de ello, son las películas de animación con las que se ha explorado y que en su momento divirtieron o por lo menos, dieron de qué hablar. Es el caso de *¿quién engaña a Roger Rabbitt?*, *Los aristogatos*, *Robin Hood*, *Los rescatadores*, *Tod y Toby*, *Taron y el calderon mágico*, *Los rescatadores en cangurolandia*, *Pocahontas*, *Hércules*, *Mulan*, *Fantasia 2000*, *Dinosaurio*, *El emperador y sus*

¹⁸ Ibid, p. 23

locuras, Atlantis el imperio perdido... y otras más que seguramente se escapan de la revisión de los libros.

Además de estos filmes que se acaban de enumerar, la compañía en el transcurso de su historia ha sufrido varias transformaciones llegando a adquirir y formar varias dependencias que segmentan a la Walt Disney Company y que no serán descritos aquí porque es un apunte que se inclina más a la organización administrativa y empresarial de la compañía.

1.3.2 EL RETO DE UN FILME COMPLETO POR ORDENADOR Y EN TRES DIMENSIONES

El millonario Alexander Schure contrató en 1974 al informático Ed Catmull para que elaborara un nuevo sistema de animación que fuera aplicado a la película *Tubby the Tubba*. En 1979 George Lucas contrató a Catmull después de que éste obtuvo resultados excelentes con su software. La idea de Lucas era reunir un equipo de animadores informáticos para su Industrial Light & Magic que llevaría el nombre de Pixar. En 1984 John Lasseter se unió al equipo de Pixar y dos años más tarde el fundador de la Apple Computers: Steve Jobs, compró la compañía que pasó a llamarse Pixar Animation Studios, además aportó dinero y tecnología suficiente para que la empresa creciera y experimentara.

La nueva empresa logró crear el software **Rederman**, que aplicado en el sistema CAPS (Sistema de Producción Animada por Ordenador) posibilitó la escena del baile en *La bella y la bestia*, dicho sistema impulsó el desarrollo tecnológico indispensable para llevar a cabo la totalidad de un largometraje como *Toy Story*.

Según Jorge Fonte, en 1991 John Lasseter presentó a la Disney el proyecto de lo que sería el filme de *Toy Story*: “fueron necesarios cuatro años de trabajo para hacer realidad el primer largometraje de animación en tres dimensiones generado por ordenador... Usando la informática como una herramienta más, los animadores pudieron crear una animación tridimensional única, con calidad de textura, color, iluminación brillante y detalles que nunca antes se habían visto en la gran pantalla”¹⁹. Ninguno de los ciento diez mil fotogramas, ninguno de los quinientos sesenta planos, ninguno de los setenta y seis personajes fueron animados manualmente por los métodos tradicionales.

¹⁹ Ibid, p. 28

Durante el fin de semana del 24 al 28 de noviembre de 1995, se estrenó el primer largometraje en tres dimensiones elaborado en su totalidad por ordenador: Toy Story I. En 1998 la Disney y Pixar firmaron un contrato para la producción de cinco películas más, que se presentarían y se procesarían con las mismas características técnicas de Toy Story I, como lo son A Bug' Life (Bichos) (1998), Toy Story II (1999), Monsters Inc (2001), Finding Nemo (Buscando a Nemo) (2003), Los Increíbles (2004) y Cars (2006), que son los filmes que se analizarán en el presente trabajo.

Aprovechando las facilidades técnicas que implica el uso del ordenador, en 1996 la Disney decide reestrenar las series y los filmes antológicos en formato de DVD.

1.4 DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL AL PROCESADOR

1.4.1 TÉCNICA DE PRODUCCIÓN TRADICIONAL EN DIBUJOS ANIMADOS

Antes de explicar brevemente dicha técnica, se toma nota del libro *Dibujos animados y animación*²⁰, que propone que la práctica de animación tradicional más reconocida es la inventada por Winsor McCay y perfeccionada por Raoul Barré, que fue utilizada por los hermanos Fleischer y Emile Cohl. Básicamente el trabajo de animación consistía en fijar las hojas de papel en tres barras metálicas unidas a un barrote estático, para inmovilizarlas y dibujar los trazos en un mismo lugar, logrando crear movimientos sincrónicos y con apariencia de realidad.

Otro aspecto importante que merece ser mencionado, es que en un principio todos los dibujos se hacían en hojas de papel bond de 32 cm x 26 cm, lo que implicaba repetir los fondos en cada nueva figura, posteriormente, algunos estudios empezaron a dibujar en acetato de celulosa pues su transparencia permite sobreponer varias hojas y visualizar el fondo sin dificultad.

Para aterrizar el tema propiamente en la técnica de animación, se enumeran los pasos que según Ernesto Navarro²¹ (complementado con otros autores) se emplearon y se siguen empleando en varios estudios cinematográficos:

²⁰ Castro, Karina y Sánchez, José Rodrigo. Dibujos animados y animación, historia y compilación de técnicas de producción. Quito: Ediciones Abya, 1999.

²¹ Navarro, Ernesto. Dibujos animados. s.l. 2005. <<http://www.educa.aragob.es/eayohues/documenta>> (octubre 2007)

- a. La idea.
- b. El Storyboard, es decir, el guión descrito en viñetas en las que se evitan indicaciones escritas. En esta parte el dibujo animado toma claros elementos del cómic. Con este trabajo se explica el proyecto de una producción con respecto a la continuidad, además sirve de guía visual del equipo que va a realizar la película.

Es posible que en el Storyboard, aparezcan los diálogos, títulos y créditos, pero lo más importante es que estén especificados los movimientos de cámara con los símbolos correspondientes a un corte, a una disolvencia, fundido, un paneo...

- c. El guión.
- d. Se graba el sonido.
- e. Se analiza la longitud del sonido en número de cuadros.
- f. El análisis del sonido se anota en las hojas de registro.
- g. Se dibuja la composición de la escenas.
- h. El director utiliza la composición y la hoja de registro para planificar el movimiento y el cronometraje. El paso g y h, Castro y compañía lo resumen en: *el libro de cámara o libro de trabajo*, posiblemente todos no le den el mismo título, pero todos sí emplean este elemento. En dicho cuaderno o libro se analiza minuciosamente cada plano y escena (fotograma por fotograma).
- i. Se dibujan los personajes. Castro y Sánchez incluyen esta fase como *Modelación de los personajes*, que comprende la totalidad de los dibujos de cada una de las figuras, para determinar su proporción. Una vez superada esta fase, se elaboran múltiples diseños por unidad de dibujo.
- j. El fondo se pinta sobre papel. En el libro *El dibujo animado*²² dirigido por Edmundo E. Eichelbaum, la presente etapa tiene una especificación: las hojas deben ser opacas para lograr una buena definición sobre los paisajes y decorados.
- k. El movimiento se pinta sobre papel. Eichelbaum, expone que el artista hace a mano una serie de dibujos que se diferencian por las posiciones sucesivas para que en la proyección den la sensación de movimiento. El animador sólo realiza los dibujos que pertenecen a las posiciones extremas y a unas pocas intermedias. Los intervalistas o los *in betweeners* son quienes se hacen cargo de los dibujos comprendidos entre las posiciones límites que son observadas por transparencia sobre una mesa luminosa.
- l. El dibujo completo se incluye en la hoja de registro.
- m. Los dibujos del movimiento se comprueban en un verificador de líneas. La presente etapa equivale a lo que Castro y Sánchez llaman *Prueba de lápiz* y es el momento de verificar si los movimientos se presentan sin ningún tipo de salto. Posteriormente se perfeccionan los dibujos, que hasta el momento están

²² Eichelbaum, Edmundo E., *El Dibujo animado*. Buenos Aires: Losange, 1957.

elaborados con trazos gruesos. También, se examina si la música y los diálogos coinciden con la animación.

- n. Dibujo y cronometraje correctos.
- o. “El dibujo del movimiento se calca en las transparencias”. En dicha fase se cuanta con hojas transparentes de acetato de celulosa llamadas Cell* en las que se ejecutan los dibujos de las partes móviles, pues por su naturaleza traslúcida evita la repetición de los fondos.
- p. Se pintan o se colorean.
- q. Limpieza de trazos o *Clean up* es una fase que proponen Castro y Sánchez, en la que un grupo de expertos son los encargados de pulir los trazos y detallar el dibujo a nivel artístico.
- r. Las transparencias y el fondo se unen.
- s. Las transparencias y el fondo se combinan en la película. Se graba o se filma según el formato elegido. Para empezar, el camarógrafo recibe la hoja de intrusiones de los animadores y procede a colocar los acetatos sobre el fondo. En esta fase deben estar presentes el director y el animador principal, es cuando se realizan los movimientos de cámara y es momento de producir los efectos especiales que resultarían más costosos posteriormente.
- t. El negativo se envía al laboratorio para ser procesado. Para ser revelada.
- u. Se editan el sonido y las imágenes. En el montaje de películas de animación, todas las piezas están perfectamente ordenadas, lo que se debe hacer es unir las. Los cuadros que le corresponden a cada plano en la producción están indicados en las hojas de grabación, si tal situación no se presenta, es recomendable no olvidar en forma general, que cada plano puede repetirse de manera continua máximo tres cuadros.
- v. Las bandas de sonido se mezclan en el estudio de mezcla.
- w. El negativo se envía a laboratorio para ser copiado con impresión y sonido final.
- x. El laboratorio realiza la copia final.
- y. La copia se proyecta al público.

En aras de hacer un poco más claro el proceso técnico de producción de los dibujos animados, se escanea de la *Enciclopedia de técnicas de animación*²³ el siguiente cuadro (Figura1):

* Cell: es la abreviatura que corresponden a las hojas de celuloide de naturaleza transparente, en ellas se hacen los dibujos que se mueven. El acetato de celulosa aparece en 1915 patentado por Hurd.

²³ Taylor, Richard. Enciclopedia de técnicas de animación. Barcelona: Acanto, 2000. p.10

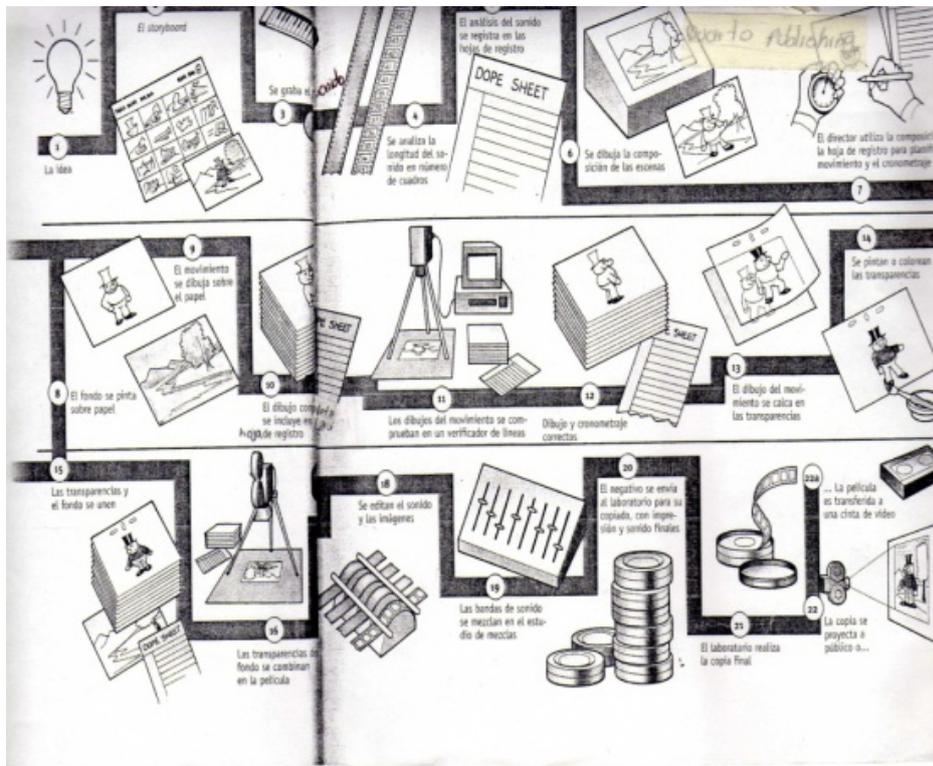


Figura 1: Técnicas de Animación Tradicional

1.4.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS POR ORDENADOR

Antes de señalar los pasos de producción de dibujos animados por ordenador, merece mencionar que la técnica de animación computarizada comenzó a ser utilizada con fines militares (a principios de la década de los 50), para ello se diseñaban programas que incluían objetos reales y dibujados. A partir de entonces, los avances en esta área empezaron a progresar día a día.

Para Castro y Sánchez los efectos computarizados son testigos y precursores de eventos como la invención del *mouse* (mouse o ratón diseñado por Doug Englebard en 1963), del *Beflix* (programa que opera los comandos de PAINT (pintar), ZOOM (acercamiento) y DISOLV (fundido), del Escáner, y programas como el *Animac*, *Scanimate* y *Caesar* que hacían posible trasladar dibujos al computador y modificarlos a voluntad. La investigación de Ed Catmull sobre cómo aplicar texturas a los objetos construidos en el computador hasta los hardware y los softwares que los animadores emplean actualmente.

1.4.3 DIBUJOS ANIMADOS POR ORDENADOR EN 2 DIMENSIONES

Ernesto Navarro propone que hay dos tipos de animación computarizada que merecen ser descritos:

El primero es la animación en 2 dimensiones ([2D] largo y ancho) o de formas planas, proveniente de la animación tradicional, pues los procedimientos iniciales no varían. Se dibujan a mano todas las figuras y posiciones que se necesiten, luego se escanea y dichas figuras son coloreadas desde el computador. “Para animar de esta manera se pintan cada una de la imágenes de los diferentes instantes del movimiento en la computadora, y luego se pueden añadir, suprimir, reubicar y copiar ciertos cuadros al antojo del animador, así como escoger partes de una sola imagen y pasarlas a otra”²⁴.

Según Castro y compañía, los software de animación computarizada en 2D tiene diversas alternativas:

- a. El animador sólo debe señalar las posiciones con el número de cuadro inicial y final de las figuras, los desplazamientos, la cantidad de cuadros de una secuencia y su magnitud de rotación, y el ordenador realizará automáticamente los dibujos intermedios.
- b. Se pueden señalar movimientos en el transcurso de una serie de cuadros y obtener determinado número de figuras idénticas a partir de una sola.
- c. La animación por ordenador en 2D está en la capacidad de producir efectos ópticos, como la sensación de perspectiva.
- d. No es necesario hacer varios dibujos para agrandarlos o reducirlos, sólo basta una orden y el ordenador lo escala según la necesidad.
- e. Transformación de una figura en otra, en determinado número de cuadros.
- f. Se pueden transformar y trasladar fondos de otros programas animados en 2 y 3 dimensiones.
- g. Es económica en relación con la animación computarizada en 3 dimensiones cuando se requieren un gran número de series.

1.4.4 DIBUJOS ANIMADOS POR ORDENADOR EN TRES DIMENSIONES

Los dibujos animados computarizados en tres dimensiones se refieren a movimiento de figuras y objetos virtuales tridimensionales (largo, ancho y profundidad). Con un ordenador, el animador diseña y trabaja con objetos de diferentes formas, tamaños, texturas y colores, que posteriormente se iluminarán a través de luces y cámaras virtuales.

²⁴ Castro, Karina y Sánchez, José Rodrigo. Op. Cit. p. 205

El proceso de producción se crea totalmente en el ordenador, las figuras, objetos y escenarios toman vida en representaciones sintetizadas. La animación tridimensional también requiere un gran número de personal, de ordenadores y muchas horas de trabajo.

La creación de movimiento se hace por medio de sofisticados programas que ya tienen diseñados efectos y guías de acción.

En la creación de un objeto se trata de diseñarlo como se ve en la realidad (largo, ancho y profundo), lo que explica porque los técnicos de animación emplean el término **modelado** para referirse a la elaboración de figuras tridimensionales. Para Castro y Sánchez existen tres formas de modelar objetos: por medio de fórmulas matemáticas, digitalizando imágenes y por procedimientos manuales.

El empleo de fórmulas matemáticas consiste en ingresar un grupo de coordenadas para la construcción de objetos. Una de las ramas matemáticas más usadas es la geometría fractal que se emplea generalmente para representar objetos y movimientos de la naturaleza como montañas, árboles, nubes...

La digitalización de imágenes es un mecanismo que traslada formas al computador por medio de escáneres tridimensionales. La compañía Viewpoint Engineering of Orem se ha lucrado de la venta de objetos tridimensionales escaneados con una excelente calidad. Además tienen digitalizadores sónicos tridimensionales con tres o más micrófonos que determinan la ubicación espacial de determinado objeto.

El procedimiento de modelación manual comprende la ejecución de comandos muy sofisticados que construyen todas las formas, tamaños y texturas que un animador puede hacer desde su ordenador. Para iniciar con la modelación de un objeto o figura, es necesario recurrir a una especie de hoja cuadriculada que facilita el posicionamiento y el alineamiento correcto de los objetos en el espacio que tiene el computador.

En cuanto a la iluminación en el cuadro que se realiza en el ordenador, Castro y Sánchez indican que existen cuatro tipos de luces: ambientales, omni, spot y distantes. Todas están diseñadas para crear en el objeto las conocidas propiedades superficiales que corresponden al color, al material, a la reflexión especular, al coeficiente de difusión, a la opacidad... El animador, para manipular la iluminación dentro del computador, debe conocer como se ve en la realidad y así dirigir el cono que permite ver el campo iluminado.

Igual que las luces, la cámara también es virtual y toma la posición de acuerdo al plano que se desea visualizar, además, "la mayoría de programas permiten ajustar la profundidad de campo y la apertura de los lentes (ventana de proyección), de

manera que se pueden lograr efectos dramáticos”²⁵. Sin embargo, para lograr imágenes semejantes a las de la realidad, se emplean lentes especiales.

Para la grabación en los dibujos animados se crean varias cámaras que tienen objetivos determinados, por ejemplo, cumplen con la visualización, travel, zooms... y pueden llegar a ser renombradas, movidas o eliminadas de acuerdo a la necesidad del animador.

Según Ernesto Navarro, el proceso de animación por ordenador en tres dimensiones (3D) tiene los siguientes pasos:

- a. La idea
- b. Storyboard: este guión dibujado funciona en la animación tridimensional por ordenador muy similar a como se hace en la animación tradicional, pues son imágenes que engendran la acción que tendrá la película, su forma y el tiempo proporcional que se dedicará a cada secuencia del filme.

Ernesto Navarro expone que en el storyboard se elabora un marco para cada escena donde se elige el punto en que cambia la acción a otra perspectiva o a un escenario diferente.

En el storyboard se especifican los detalles de las escenas como: fondo, acción, encuadre, movimiento de la cámara. Además, permite proponer un tiempo para cada acción y luego en el ordenador corroborar y visualizar el tiempo para dicha acción.

Para Ernesto Navarro, del storyboard se desprenden los diálogos del guión, que incluye, las palabras y frases que deben pronunciar las voces de los artistas del doblaje y las directrices escénicas que se requieren para describir la acción y la atmósfera.

- c. Grabación.
- d. Control y planificación del cronometraje.
- e. Animación del fondo en el ordenador.
- f. Color y animación completa en el ordenador.
- g. Película completa en disco con elementos de sonido para su mezcla.
- h. Sonido sincronizado y fijado digitalmente.

²⁵ Ibid, p. 213

i. Sonido y película en cinta de video digital, se puede pasar a película para su exhibición.

Ahora, conviene, presentar el cuadro (figura 2) de pasos que enseña la *Enciclopedia de técnicas de animación*²⁶.



Figura 2: Técnicas de Animación Digital

1.4.5 DEL LÁPIZ AL MOUSE, UNA ANTIGUA Y NUEVA POÉTICA

La descripción de la técnica tradicional de dibujos animados y la de 2D, serían vanas e inocuas sí, en primer lugar, no se reconoce la evolución que el proceso de producción ha tenido en esta área. Y en segundo lugar no se hace una comparación entre los antiguos y actuales métodos analizando: el mensaje, forma, huella y traza (en palabras de Debray) que el uno deja sobre el otro.

Se puede decir que la esencia de los dibujos animados tradicionales y por ordenador comparten unos mismos espacios: una sucesión de cuadros de figuras e imágenes que dan la ilusión de movimiento y que ambos provienen de la genialidad humana.

²⁶ Taylor, Richard. Op. Cit. p. 11

Empero, hay diferencias muy marcadas: en los dibujos animados tradicionales el soporte del mensaje, forma, huella y trazos se realizan en el papel o en el cell trabajando de manera manual, mientras, que la animación lograda por ordenador tiene el soporte en la pantalla del monitor de un computador que obedece a comandos que realizan los trazos de los objetos que bosquejan la forma y la huella de los movimientos intermedios de una secuencia determinada, además con el coloreado y la misma animación se perfilan para encontrar un espacio en el mensaje, pues el color y la intención del dibujo animado engendran en sí un mensaje.

Para Castro y Sánchez, los dibujos animados han tenido en todas las épocas y en todos los lugares del mundo una amplia acogida, dejando huella y exigiendo mayor producción, más variedad y mejor calidad, motivo por el cual los empresarios y artistas han ido perfeccionando de día en día su técnica hasta llegar al ordenador que permite innovar con los sofisticados equipos y programas que saturan el mercado.

Castro y compañía sugieren que la animación de dibujos computarizados aventaja a la animación tradicional, en el sentido de reducción de costos y de tiempo de producción, además, la velocidad y la calidad puede ser mucho mayores dejando huella entre los próximos proyectos de cine de animación.

La posibilidad de crear relatos con y a partir de dibujos animados se reserva a aquellos artistas gráficos que plasman sobre el papel, el celuloide y actualmente diseñan en el ordenador fases dinámicas separadas, capaces de causar la ilusión de movimiento natural y continuo cada vez que son proyectas sobre determinada pantalla.

En cuanto al relato que se forma, narrativamente se pueden plantear que con el lápiz (técnica antigua) la estructura de los dibujos animados es más pausada, con más elementos de descaso. Mientras que con el mouse (técnica actual) la estructura puede ser más dinámica y proporcionarle al espectador más detalles sobre los espacios y así enriquecer la visión del filme con contenidos desde más contenidos semióticos.

John Halas y Roger Manvell²⁷ proponen: “todo lo que se mueve puede considerarse como animado. En particular todo lo que se mueve porque posee vida”²⁸, con lo que continúan planteando que las películas de dibujos animados muestran un movimiento y que por tal razón se puede decir que son animadas.

Cuando el pintor, el escultor o el fotógrafo obtienen un instante preciso de alguna escena crean la sensación de realidad aislando determinado movimiento, con esto

²⁷ Halas, John y Manvell, Roger. La técnica de los Dibujos Animados. Barcelona: Omega, 1980.

²⁸ Ibid, p. 13

sugieren un antes y un después, por ejemplo, un ave que inicia un vuelo. Halas y Manvell exponen que para el artista de dibujos animados, momentos como este sólo comprenden etapas de una serie más extensa que pretende establecer un segundo tipo de movimiento. Y como diría Régis Debray, el placer estético del monumento comprende distintas fases de creación y elaboración, aquí se dirá que el placer estético del dibujo animado no sólo está segmentado por etapas sino que se distingue conceptualmente entre dibujo-traza, dibujo-huella- dibujo-forma y dibujo-mensaje (términos introducidos, por Régis Debray), que indiscutiblemente crean un todo transformado en relato.

El relato expresado en el filme pone de manifiesto lo que Debray llama: la autoridad social. Para mantener tal autoridad, se establece, la lucha por la supervivencia, es decir, lo que ya se había expresado como ¡cada arte debe hacer lo que otros no puede hacer! Para tal fin, el cine cuenta con varias poéticas, una de ellas se pronuncia por medio de los dibujos animados que a su vez transmiten lo que Régis Debray ha señalado como dibujo-traza, dibujo-huella- dibujo-forma y dibujo-mensaje y que a continuación se definen.

En cuanto el dibujo-traza, los dibujos animados: “siempre han supuesto un cierto grado de estilización grafica. En ello radica precisamente su personalidad y encanto”²⁹. Y es a través de los trazos que el artista empieza a apreciar las características de movimiento en el entorno natural y cotidiano en el que vive. “Debe apreciar los detalles característicos del movimiento del hombre y de los ratones, del aire y del agua, de las máquinas y dragones”³⁰ entre otros, para transformarlos en una realidad virtual por medio de líneas y las particularidades de los trazos. Por medio de los trazos se plasman ideas de personajes y de objetos que luego son conjugados por el animador para darles vida, para que se muevan con espíritu propio en cada proyección.

Indudablemente, al hablar del dibujo animado, el dibujo-huella se refiere a algo más que al espacio que una película le deja a la otra, es pensar en los filmes que por medio de sus creadores, sembraron e incentivaron la experimentación de nuevos esquemas. “Aunque muchos de estos animadores experimentales sólo lograron realizar un número muy escaso de películas, lo cierto es que su trabajo ha resistido el paso [del tiempo]”³¹. Los filmes que se arriesgan y se sumergen en el placer artístico y creador en las formas y el relato, proponen una oportunidad que posiblemente no despreciarán los nuevos proyectos cinematográficos.

El dibujo-huella también se refiere al proceso que se vive dibujando (en el papel o en el ordenador), primero una línea, luego la otra...como si la una dependiera de la primera. Al observar un dibujo animado, se observa la unidad, incluso la

²⁹ Ibid, p. 14

³⁰ Idem.

³¹ Ibid, p. 17

totalidad del cuadro, un movimiento que sigue al otro, como sí el primer trazo fuera la huella para las demás, incluso para la totalidad del filme.

Para la animación de dibujos tridimensionales, la modelación de imágenes, lo que se ha denominado anteriormente como el proceso de elaboración de figuras y objetos, dan forma a los escenarios y personajes. El coloreado, el primer trazo, la combinación de fondos, la música, los movimientos de los dibujos, la banda sonora, la narración y diálogos comprenden los elementos que construyen el dibujo-forma.

Cada estadio de construcción de dibujos animados crea posibilidades que vienen dadas desde el primer trazo que el dibujante realiza, el dibujo-mensaje es lo que el equipo de producción quiere transmitir con el producto final, pero que lo logra, trazo por trazo, huella por huella.

Para finalizar este capítulo conviene aclarar que cada técnica ofrece nuevas formas del sentir, es decir, cada técnica anima al hombre a observar diferente su entorno. El dibujo animado ha evolucionado en su producción y da la oportunidad de verlo actualmente en perspectivas diferentes. Al respecto, en la obra *El dibujo animado* (citado anteriormente), Walt Disney, quien hace la introducción del libro, reconoce esta sentencia cuando escribe: “en la actualidad, una de las grandes tareas del dibujo animado es introducir de nuevo una vida normal y productiva a los millones de hombres y de mujeres cuyas vidas ha embrutecido la guerra”³². La animación por ordenador y 3D está desplazando y conviviendo con otras formas cinematográficas, pero sin duda, también está logrando el reconocimiento que en su momento lograron los mismos dibujos animados y las técnicas de producción tradicionales: “Como todo nuevo medio técnico forma y educa en su sentido al público, éste no está ya adaptado al medio técnico anterior, el cual se ve obligado bien a mirar o a pegarse a su antecesor, bien a contrariarlo sistemáticamente para hacerse el interesante”³³.

³² Eichelbaum, Edmundo E.. Op. Cit. p. 5

³³ Debray, Régis. Op. Cit. p. 245

CAPÍTULO 2: 2. EL RELATO

2.1 INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL RELATO SEGÚN ROLAND BARTHES

El mundo del relato ha resultado tan amplio, dado que a través del tiempo se ha reconocido como una forma universal de organización de la experiencia humana. Para Roland Barthes, el relato siempre ha estado en toda cultura unido a la cotidianidad del hombre. Según este autor: “el relato ha estado presente en todas las épocas, todos los lugares, todas las sociedades, el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no existe, no existió nunca en ninguna parte, un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos tiene sus relatos... el relato está ahí, como la vida.”³⁴ En consecuencia existen en el mundo un sin número de relatos y a la vez infinitas formas desde las cuales se puede abordar, por lo que se hace necesario entrar a estudiar sobre una estructura común a todos los relatos y para ello Barthes propone hacerlo desde la lingüística.

Superando los estudios lingüísticos que se detienen en la oración como “unidad original”³⁵ se puede llegar a proponer entonces otra lingüística que podría ser la del discurso, partiendo del punto de vista en el que la oración, con algunas características, se convierte en “un pequeño discurso”³⁶. El relato es entonces uno de los puntos estudiados por otra lingüística: la del discurso, pues “estructuralmente, el relato participa de la oración, sin poder reducirse nunca a una suma de oraciones: el relato es una gran oración”³⁷ teñido por una unidad discursiva.

La lingüística proporciona al estudio del análisis estructural del relato, la organización, propia de todo sistema de sentido. La oración está descrita en varios niveles como el fonético, fonológico, gramatical, contextual, que tienen en sí mismos sus propias unidades y relaciones que merecen, cada una, descripciones independientes. Según Barthes “ningún nivel puede por sí solo producir sentido”³⁸. De esa misma forma, cualquier unidad que haga parte de un nivel no tiene sentido si no se vincula con un nivel superior. Benvéniste, según Barthes³⁹, plantea dos clases de relaciones: Distribucionales “(si las relaciones están situadas en el mismo nivel)”⁴⁰ e integrativas “(si son trasladadas de un nivel a otro)”⁴¹. Por lo que

³⁴ Barthes, Roland. La aventura Semiológica. Buenos Aires: Paidós, 1993. p. 163

³⁵ Ibid, p.166

³⁶ Ibid, p.167

³⁷ Idem.

³⁸ Ibid, p. 169

³⁹ Idem.

⁴⁰ Idem.

⁴¹ Idem.

el relato es entonces correlaciones de niveles que se hacen posibles a través del discurso y que proporcionan por ello sentido. Barthes en su libro, cita, por ejemplo, la clasificación que Todorov propone al respecto; éste sugiere dos niveles generales del relato: el de la Historia y el del Discurso. El primero, según Barthes, está conformado por una lógica de las acciones y una lógica de los personajes, y el segundo “comprende los tiempos, aspectos y modos del relato”⁴², dichos niveles serán analizados y detallados más adelante.

“Cualquiera que sea el número de los niveles que se propongan y las definiciones que de ellos se den, no puede dudarse que el relato sea una jerarquía de instancias. Comprender el relato no es solamente seguir el desarrollo de la historia, es también conocer los niveles, proyectar los encadenamientos horizontales del hilo narrativo sobre un eje implícitamente vertical; leer un relato no es solamente pasar de una palabra a otra, es también pasar de un nivel a otro”⁴³. Los niveles de sentido del relato son de gran importancia, puesto que no están ahí por azar, sino que franquean la totalidad de la configuración.

Roland Barthes propone en la obra narrativa tres niveles de descripción, el primero es el nivel de las **Funciones**, el segundo el de las **Acciones** que se acomoda al sentido que le da Greimas[•] cuando se refiere a los “personajes como actantes”⁴⁴, y un último nivel, que retoma Barthes es el de la **Narración** o discurso para Todorov. Vale la pena aclarar que estos tres niveles mencionados tienen una amplia relación combinatoria o más bien de integración; cada uno de los niveles cumple con un proceso de nutrir de forma ascendente al otro nivel, es lo que Barthes llama “integración progresiva”⁴⁵.

Para dejar claro el término de función y su relación con el relato, es necesario decir que se comprende como unidad toda fracción de la historia que se muestra como la representación de una correlación, es decir, como un punto clave que permite y da pie a elementos que florecen posteriormente de una forma distribucional o integrativa. “El carácter funcional de ciertos segmentos de la historia es lo que los convierte en unidades de aquélla: de ahí el nombre de funciones”⁴⁶.

Antes de continuar, conviene indicar que Barthes y Todorov hacen una introducción a los niveles del relato (en su mayoría escrito) sin detenerse a explicar un tipo de narración especial, como la fílmica.

⁴² Ibid, P. 170.

⁴³ Idem, p.170

[•] **Greimas**, Algirdas Julien: Analista funcional del cuento popular ruso, teórico de Semántica Estructural, estudioso de la interpretación del discurso mítico.

⁴⁴ Idem.

⁴⁵ Idem.

⁴⁶ Ibid, p.171

2.1.1 EL NIVEL DE LAS FUNCIONES

Las Funciones dentro del relato siempre están presentes, no hay relato sin funciones, es una cuestión de estructura. Por más débil que se presente un elemento, éste tiene sentido, es funcional por donde se quiera mirar, “la función es, evidentemente desde el punto de vista lingüístico, una unidad de contenido”⁴⁷, la importancia de las funciones es identificar con ellas el sentido de los elementos, desprendiéndose de encontrar la forma en que se transmite.

Barthes, para determinar las primeras unidades narrativas propone, primero, otorgar el carácter funcional a los segmentos o correlaciones (de un mismo nivel o no) que se examinen, además, independizar las unidades narrativas de las unidades lingüísticas (por encima: paquetes de oraciones..., por debajo: palabras, el sintagma...) aunque, ocasionalmente, puedan coincidir. Para clasificar las unidades se emplean los parámetros funcionales descritos anteriormente: distribucional e integrativo, el primero corresponde a las Funciones, el segundo comprende todos los Indicios.

Las Funciones de carácter distribucional, están envueltas en situaciones complementarias y consecuentes, es decir, entre la unidad y su correlato del mismo nivel. Los Indicios, de representación integrativa, hacen referencia a las acciones de los personajes, pistas de su identidad, claves de la atmósfera y sólo se pueden identificar con claridad cuando pasan de un nivel a otro, es decir, cuando la unidad se encuentra en un nivel y su correlato en otro: “los indicios, debido a su naturaleza en cierta manera vertical de sus acciones, son unidades verdaderamente semánticas”⁴⁸ porque dichas acciones remiten a un significado y no a una gestión.

Como las correlaciones de los Indicios se dan generalmente en niveles superiores, sus conexiones son potenciales, por lo que su precepto es de carácter paradigmático; Barthes lo ejemplifica cuando dice que un personaje puede nunca ser descrito, pero incesantemente marcado por indicios. En cambio, las Funciones se presentan en espacios posteriores de un mismo nivel, es decir, pertenecen a un escenario sintagmático. “Funciones e indicios, abarcan, por consiguiente otra distinción clásica: [los primeros] corresponden a una funcionalidad del hacer, los otros a una funcionalidad del ser”⁴⁹.

Las unidades que comprenden los Indicios no llegan a ser llenadas, saturadas más que en el nivel de las acciones de los personajes, envueltos en sentimientos, en atmósferas y situaciones. “Los Indicios son, pues, siempre significados

⁴⁷ Ibid, p.172

⁴⁸ Ibid, p.175

⁴⁹ Idem.

implícitos”⁵⁰ que pone al espectador en una tarea de desciframiento. Sin embargo, contrario a los indicios que construyen un ambiente narrativo, el relato también posee datos muy concretos y que Barthes llama Informaciones o Informantes. Los Informantes evidencian la realidad del referente, es decir, juegan o participa desde lo real para formar material de ficción. Los Indicios dejan huellas que elaboran condiciones, los Informantes (por ejemplo, años transcurridos, estado del tiempo, estaciones, nombres de barrios...) brindan escenarios ya contruidos.

Por último, expone Barthes, que los Informantes pueden parecer con una funcionalidad débil, pero nunca innecesaria, pues sus operaciones son de naturaleza realista y por ello su aporte se evidencia en la estructuración de elementos más que en el nivel de la historia o la narración.

2.1.2 SUBCLASES DE LAS UNIDADES NARRATIVAS EN EL NIVEL FUNCIONAL

La anterior clasificación, expone por lo menos un aspecto: al interior de cada unidad narrativa se ordenan otras subclases o subunidades que no sólo la enriquecen sino que nutren cada nivel. Si se plantea que las subclases de las funciones no poseen la misma importancia y más bien algunas están dispuestas para articular o son, como lo dice Barthes “bisagras”⁵¹, se estaría hablando de funciones **Cardinales** o núcleos. Una función es cardinal cuando la acción a la que pertenece conserva una opción consecuente para la estabilidad y continuidad de la historia.

Las funciones que son empleadas para despistar, completar o rellenar los espacios que dejan las bisagras son denominadas **Catálisis**; siguen siendo funciones porque sostienen alguna relación con el núcleo aunque sea tenue: “esto sucede porque se trata aquí de una funcionalidad puramente cronológica (se describe lo que separa dos momentos de la historia) mientras que el vínculo que une dos funciones cardinales hace pensar en una funcionalidad doble, cronológica y lógica a la vez: las catálisis no son más que unidades consecutivas, las funciones cardinales son a la vez consecutivas y consecuentes”⁵².

Las Funciones Cardinales se muestran dentro del relato como momentos cumbres, en palabras de Barthes, son períodos de “*riesgo* entre dos puntos de alternativa.”⁵³ La Catálisis, en cambio, se presentan como momentos de tranquilidad, aunque no por esto son innecesarias, e igual que los Informantes, su participación es funcional por más frágil que parezca: “desde el punto de vista de

⁵⁰ Idem.

⁵¹ Idem.

⁵² Ibid, p.176

⁵³ Idem.

la historia, las Catálisis pueden tener una función débil pero jamás nula⁵⁴, ésta es una estrategia formadora de tensión, lo que adquiere sentido dentro del discurso, pues lo apresura, lo aplaza, lo sintetiza, lo pronostica, lo desvía o/y lo acciona una y otra vez.

Aunque parezca redundante, se debe decir que tanto las funciones cardinales como las catálisis participan de la economía del mensaje, pues ambas cumplen con una tarea, así sea mínima, o pertinente. “Digamos que no puede suprimirse un [núcleo] sin alterar la historia, pero tampoco puede suprimirse una catálisis sin alterar el discurso”⁵⁵.

La otra clase de unidades narrativas que se vuelve a mencionar son los Indicios, éstos por lo general se pueden vincular con acciones desconocidas, “los Indicios son, pues, siempre significados implícitos”⁵⁶. Los Informantes en cambio, pueden dar a conocer eventos más concretos e igual que las Catálisis, pueden ser débiles pero no nulos, esto permite que los elementos aterricen en la realidad, acentuando su función no en la historia sino en el discurso.

Los Indicios, los Informantes y las Catálisis son en si “expansiones”⁵⁷ con referencia al núcleo, esto resulta relevante cuando se pretende resolver la forma de integración o de encadenación de las distintas unidades narrativa y su importancia en el relato; pues coordinar, unir y relacionar las unidades y funciones es lo que le otorga a éstas el carácter funcional, o más bien lo que Barthes llama, “La sintaxis funcional”⁵⁸.

Estas combinaciones de las que se habla pueden arrojar varias relaciones, sin embargo, Barthes sugiere tres: la primera combinación que se cita es entre Indicios e Informantes, tal relación es libre, funcional y compatible. El segundo juego combinatorio que se sugiere es entre catálisis y funciones cardinales, dicha dinámica plantea que la existencia de una catálisis insinúa la presencia de un nudo al cual integrarse, pero se aclara que esta relación no sucede al contrario, es decir, del núcleo a la catálisis. La tercera lógica combinatoria sucede entre funciones cardinales, las conexiones que entre núcleos son de carácter solidario, “una función de esta clase obliga a otra de la misma clase, y recíprocamente”⁵⁹. En este espacio vale la pena aclarar que los núcleos no son reconocidos por su valor principal sino por las condiciones de sus relaciones, condiciones “doblemente implicativas”⁶⁰. Esta relación da pie al encuentro de momentos substanciales, los cuales son esenciales en la historia de un relato. La

⁵⁴ Idem

⁵⁵ Ibid, p. 177

⁵⁶ Idem

⁵⁷ Ibid, p.178

⁵⁸ Ibid, p.179

⁵⁹ Idem.

⁶⁰ Ibid, p.181

combinación entre funciones cardinales cobra relevancia en el sentido de contribuir a la construcción del esqueleto que forma el relato, por ello resulta de importancia estudiarlo.

Pues bien, las primeras discusiones que se suscitan sobre dicho esqueleto provienen de la ambigüedad entre los términos: consecución y la consecuencia, el tiempo y la lógica. Barthes para introducir el tema de la sintaxis funcional plantea una inquietud que seguramente pretende ampliar el análisis: “¿Hay detrás del tiempo del relato una lógica intemporal?”⁶¹ Esta pregunta indudablemente se ha tratado de resolver desde diferentes puntos de vista.

2.1.3 EL ASUNTO DE LA TEMPORALIDAD

Si bien el tiempo es un factor que permite aterrizar las situaciones del relato a la realidad, varios teóricos como Lévi-Strauss, Greimas, Bremond, Todorov coinciden en superponer la lógica al tiempo. El tiempo, para Barthes, es un elemento que en el relato no debe ser leído desde la dimensión cronológica. Por la misma naturaleza que tiene el tiempo de conectar con lo real, se puede sugerir que dentro del relato dicho tiempo se desdibuja y se convierte en otra lógica temporal, entonces se estaría hablando de la atemporalidad o de una lógica anacrónica diferente, que insospechablemente pertenece a la lógica narrativa; Barthes lo resume cuando cita a Lévi-Strauss proponiendo: “El orden de sucesión cronológica se reabsorbe en una estructura matricial atemporal”⁶².

En la lengua, igual que en el relato, el tiempo sólo existe como sistema y como un puro espejismo referencial. En el caso del relato, el tiempo se ajusta como sistema de signos, “el relato y la lengua no conocen más que un tiempo semiológico”.⁶³ Es decir, el problema de la temporalidad se resuelve al plantear que el tiempo es una clase estructural para el relato: “la tarea consiste en llegar a dar una descripción estructural de la ilusión cronológica; la lógica narrativa es quien debe dar cuenta del tiempo narrativo”⁶⁴.

Al referirse al tiempo, Barthes trae a la discusión a Propp, quien plantea lo temporal sometido a lo real y por eso merece asir el cuento en el tiempo. La temporalidad asume el papel de camino conductor, se sustenta desde la memoria y la ilusión producto del discurso. Barthes cita de nuevo a Propp cuando defiende: “la irreductibilidad del orden cronológico: el tiempo es a su juicio lo real”⁶⁵.

⁶¹ Ibid, p.179

⁶² Ibid, p.181

⁶³ Ibid, p.180

⁶⁴ Idem.

⁶⁵ Ibid, p.179

Sin embargo, si la tendencia investigativa se inclina a pensar que “la lógica narrativa es quien debe dar cuenta del tiempo narrativo”⁶⁶, entonces también se empieza a examinar acerca de esa lógica que motiva las funciones del relato. Para iniciar con la discusión sobre dicha lógica, Todorov, según Barthes, estudia tres corrientes investigativas para este caso.

En primer lugar, se encuentra la línea heredera de Bredmond, que insinúa una nueva sintaxis que consiste en la selección de las actuaciones o comportamientos del personaje evidenciados en la acción por el relato; además de elegir el momento en que los personajes actúan, lo que llaman “lógica energética, puesto que aprehende a los personajes, en el momento que eligen actuar”.⁶⁷ En segunda instancia se encuentra el modelo propuesto por Lévi-Strauss y completado por Greimas, cuya idea radica en localizar “las funciones oposiciones paradigmáticas”⁶⁸ cuyos puntos de prolongación están presentes durante la trama de la historia. El tercer análisis propuesto propiamente por Todorov, fija el estudio en el nivel de las acciones, o sea de los personajes, las relaciones, las reglas por las que “el relato combina, varía y transforma cierto número de predicados de base”⁶⁹, que es lo que se pretende identificar con dicho estudio; se insiste en que tales referencias de Todorov serán descritas más adelante.

En *La Aventura Semiológica*, escrita por Barthes en 1993, el autor propone que las tres propuestas aún se encuentran en período de intensos análisis, lo que él mismo destaca son las relaciones que se dan implícita o explícitamente entre los núcleos, o más bien, cómo los diferentes autores abordan el tejido funcional como una red que se sostiene sobre uno o varios grupos de funciones, sobre secuencias.

2.1.4 TEJIDO FUNCIONAL

Para ahondar en el tema es válido decir que el estudio descriptivo de las unidades del relato se completa cuando son analizadas rigurosamente cada una de las pequeñas partes de dichas unidades. Aparte de las Catálisis, los Informantes y los Indicios existen, sin duda, otros segmentos funcionales que están conectados con los núcleos; tales segmentos también merecen ser mirados detenidamente. El carácter funcional del relato atribuye a éste una forma de articulación, cuyas unidades están dispuestas en formas de turnos, de “relevos”⁷⁰; estas unidades principales son sutiles agrupaciones de funciones, que Barthes, de acuerdo con

⁶⁶ Ibid, p.180

⁶⁷ Ibid, p.181

⁶⁸ Idem.

⁶⁹ Idem.

⁷⁰ Idem.

Bremond, llama "secuencia"⁷¹. Se está al frente de un mundo de reconocimiento, es decir, la organización en la continuidad de funciones cardinales depende de reconocerse entre ellas, de sostener una relación, si podría llamarse así, de admisión entre núcleos; por lo que Barthes define una secuencia como "una sucesión lógica de nudos, unidos entre sí por una relación de solidaridad (en el sentido hjelmsleviano de doble implicación: dos términos se presuponen uno a otro): la secuencia se abre cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario, y se cierra cuando otro de sus términos no tiene ya consecuente"⁷².

La operación que un personaje realice dentro de la lógica narrativa debe cumplir con la consumación de las diferentes funciones para constituir una secuencia cerrada, lo que inmediatamente sugiere la apertura de una nueva secuencia. Estas secuencias en el conjunto magno del relato, pueden llegar a convertirse en microsecuencias que en la mayoría de los casos generan el hilo más delgado del ejercicio narrativo. Es pertinente agregar que todas las secuencias son nombrables y según Barthes, Propp, y posteriormente, Bremond, se dieron a la tarea de mencionar algunas para las funciones del cuento: "fraude, traición, lucha, contrato, seducción..."⁷³.

"La lógica cerrada que estructura una secuencia está indisolublemente ligada a su nombre"⁷⁴. Toda función que empieza, sugiere desde el principio su nombre. No sólo se trata entonces "del código del relato"⁷⁵, sino que puede pensarse que además tales secuencias también se acomodan al "metalenguaje interior al lector"⁷⁶ quien reconoce y percibe en la lengua del relato el nombre de "toda sucesión lógica de acciones"⁷⁷, por consiguiente el lector no se limita a captar y a reconocer un lenguaje, también tiene la tarea de construirlo. La secuencia está conformada por pequeños núcleos que evidencian los momentos de riesgo, y en cada uno de estos puntos se encuentra una alternativa, "una libertad de sentido"⁷⁸. Para concluir con el tema del sistema funcional, se permite agregar que toda secuencia cerrada termina en el nivel funcional y se filtra en un nivel superior. En el nivel en que los personajes recuperan y le dan verdadero sentido a las relaciones entre unidades funcionales. El nivel del que se está hablando, se recuerda, Barthes lo llama: de las acciones.

⁷¹ Idem. • "Una secuencia es esencialmente un todo, en el que nada se repite" → p.200

⁷² Ibid, p.182

⁷³ Idem.

⁷⁴ Idem.

⁷⁵ Idem.

⁷⁶ Idem.

⁷⁷ Idem.

⁷⁸ Ibid, p.183

2.2 EL NIVEL DE LAS ACCIONES O DE LOS PERSONAJES*

Se podría decir que los primeros estudios que se hicieron acerca de personajes no iban más allá de suponer que éste era un hombre que ejecutaba acciones dentro de la obra. Después se dieron a la tarea de ubicar a los personajes en la esfera psicológica. En este esfuerzo han tratado de conceptualizar el término personaje y lo han referido a participantes, a agentes, a entes, a personas-personajes, este último concepto fue opacado por la idea de que un personaje era algo más que una simple imitación de personas reales.

En el nivel de las acciones, Barthes intenta dejar claro la importancia que los personajes adquieren en el relato y para ello trae a discusión varios análisis: el primero es el de Greimas y Bremond, quienes postulan que cada personaje es dueño y responsable de “secuencias de acción”⁷⁹, lo que le otorga una identidad resuelta o que posiblemente desarrollará en otras secuencias que le son propias: “cada personaje, aun secundario, es el héroe de su propia secuencia”⁸⁰. Según Barthes, Todorov parte de tres relaciones que llama “predicados de base”⁸¹ a saber: amor, comunicación y ayuda. Estas relaciones corresponden a dos análisis: “de *derivación*, cuando se trata de dar cuenta de otras relaciones, y de *acción* cuando se trata de describir la transformación de estas relaciones en el curso la historia”⁸².

Greimas organiza a los personajes “no por lo que son, sino por lo hacen”⁸³, y sugiere que éstos intervienen en “tres grandes ejes semánticos que son la comunicación, el deseo (o la búsqueda) o la prueba”⁸⁴, por lo que el personaje se desenvuelve a lo largo del relato en virtud de la comunicación en parejas de carácter paradigmático: “Sujeto/objeto, donador/destinatario, auxiliar/opositor”⁸⁵. El personaje se clasifica según su participación en su área de acción, por lo que tiende entonces a enmarcarse en uno de estos ejes. Sin embargo, distintos actantes pueden llagar a cumplir en determinado momento, de acuerdo con las reglas “de multiplicación, sustitución, y carencia”⁸⁶, con el rol de una clase de pareja, es decir, distintos actores pueden llegar a asumir, por ejemplo, el rol de donador; también un mismo personaje puede ocupar el rol de varios personajes,

* En el tercer capítulo del trabajo se desarrollará detenidamente el modelo de explicación del personaje greimsiano, y a partir de su teoría del modelo actancial sobre los personajes.

⁷⁹ Ibid, p.186

⁸⁰ Idem.

⁸¹ Idem.

⁸² Idem.

⁸³ Idem.

⁸⁴ Idem.

⁸⁵ Idem.

⁸⁶ Idem.

en otras palabras, un mismo personaje puede asumir varios roles que constituyan funciones diferentes. Para Barthes, la discusión actual de los personajes la inicia Vladimir Propp y por eso lo incluye en su análisis. Propp, citado por Barthes, somete a los personajes a un prototipo que obedece no a la psicología sino a la unidad de las acciones que el relato les atribuye.

Estas propuestas están inclinadas a definir al personaje por su participación en un campo de acción, es decir, las importantes conexiones que se presentan entre las relaciones del primer y segundo nivel, y sobre todo, entre las relaciones del segundo nivel: desear, comunicar, luchar.

Además, dichas propuestas, despliegan dos aspectos: en primer lugar, coinciden en exponer que los numerosos personajes del relato son susceptibles a obedecer a normas de sustitución y que un rol puede ser asumido por varios personajes.

Para Barthes el segundo aspecto lo define el modelo actancial de Greimas que considerablemente resiste la prueba si se aplica a distintos relatos, pues su seno evidencia su facultad clasificatoria. Sin embargo, dicha razón no justifica que las participaciones, respetadas en el análisis, y miradas en perspectiva se sometan a una alta fragmentación por su multiplicidad, por ejemplo, que a determinado personaje le correspondan estrictamente una o varias secuencias. Los predicados de base expuesto por Todorov, concluyen con la discusión, pero carecen de valor porque, según Barthes, únicamente ha sido aplicado a un solo relato.

2.2.1 CATEGORÍAS GRAMATICALES

Las discusiones acerca de los personajes o los anteriores dos aspectos expuestos no ponen en escena el indiscutible conflicto que plantea su clasificación. Tal punto, es sin duda más complejo, pues la dificultad empieza por establecer dónde y quién es el sujeto dentro del relato (en el caso del modelo actancial: quien es el sujeto dentro del juego de parejas). Entonces, se encuentra que en varios relatos dos personajes sustentan acciones que se igualan en el proceso de lucha por la conquista del objeto. En otras palabras, la función del sujeto puede llegar a ser doble, sin que su dualidad se pueda reducir por sustitución. Si se identifica y se trata de adaptar “el sujeto de la búsqueda, del deseo, de la acción”⁸⁷ y se somete a las categorías de la persona, se entra de nuevo en un análisis lingüístico que abarca la descripción de la “instancia personal (yo/tu) o apersonal (ello) singular, dual o plural de la acción”⁸⁸. Estas categorías gramaticales movilizan la esfera de la acción, pero igual que las funciones no cobran sentido sino en un nivel superior que complementa los anteriores niveles, el nivel de la narración.

⁸⁷ Idem.

⁸⁸ Ibid, p.188

Las categorías gramaticales de *yo* y *tú* corresponden en el relato a la representación entre un donador y un destinatario de éste, ya que uno de estos términos sugiere inmediatamente al otro: “no puede haber un relato sin narrador y sin oyente (o lector)”⁸⁹. Con frecuencia el autor y el narrador son confundidos e indicados como una misma persona, Barthes precisa que los personajes y el narrador son seres construidos, son seres imaginados por el autor, en cambio el autor es un ser real, es quien escribe. Sin embargo, lo que resulta realmente importante es referenciar las relaciones entre el narrador del relato y el lector, y se estaría hablando de signos que los conectan a ambos, “signos de lectura”⁹⁰ que generalmente el narrador le proporciona al lector. Para la presente discusión, se analizarán en el siguiente nivel los signos de la narración, antes reconociendo que los de la recepción son muy importantes.

2.3 NIVEL DE LA NARRACIÓN

Para hablar de los signos del narrador se postulan tres enunciados sobre la pregunta: “¿quién es el donante del relato?”⁹¹, en primer lugar se indica que la emisión del relato es diseñada por un autor (en lo audiovisual se habla de varios autores), una persona, un individuo que se dedica a idear una historia: “el relato, no es más que la expresión de un *yo* que le es exterior”⁹². La segunda consideración está sujeta a un narrador omnipresente, quien sabe todo al interior y al exterior de los personajes, ya que conoce sus particularidades, pero no participa en favor de alguno de ellos. La tercera mirada y según Barthes la más reciente, es la de Henry James Sastre*, que plantea que el relato del narrador está sujeto a lo que el personaje sabe o se entera en la historia y lo va proporcionando de acuerdo a los pasos del relato: “todo acontece como si cada personaje fuera por turno el emisor del relato”⁹³. Las tres posturas plantean la idea de identificar los personajes y el narrador como reales, es decir, ponen el relato en un nivel referencial al que Barthes no se acomoda, pues para él los personajes y el narrador sólo son seres que existen en el papel y que en ningún momento deben confundirse con el autor.

Los signos del narrador pertenecen indiscutiblemente al relato, por lo que son susceptibles a un análisis semiológico, que por parte del lenguaje reconoce “dos sistemas de signos: personal y apersonal”⁹⁴. La forma apersonal se esfuerza por mantener vigente el tiempo del relato, es un modelo tradicional “destinado a

⁸⁹ Ibid, p.189

⁹⁰ Idem.

⁹¹ Ibid, p. 190

⁹² Idem.

* Henry James Sastre, Escritor estadounidense expatriado, cuya narrativa magistral aúna la inocencia americana y la experiencia europea en una obra intensa y psicológicamente compleja.

⁹³ Idem.

⁹⁴ Ibid, p.191

eliminar el presente del que se habla”⁹⁵. La forma personal ha arrastrado a la narración del relato a la instancia de la locución. Es común encontrar en los relatos actuales la mezcla de las formas personales y apersonales.

En el código narrativo, el tú y el yo, el donador y el destinatario se corresponden a través del mismo relato y por medio del autor, quien no es quien escribe y tiene en mente las mejores historias sino quien gestiona adecuadamente el código que comparte con los lectores. Por eso, los signos de la narratividad, se presentan como instancia última de los niveles anteriores, al integrar sus contenidos y al situar al relato en el inicio de otros sistemas. “La narración no puede recibir su sentido sino del mundo que la usa: más allá del nivel narracional comienza el mundo, es decir, los otros sistemas (sociales, económicos, ideológicos)”⁹⁶.

2.4 INTERACCIÓN DE LOS NIVES DEL RELATO

Para Barthes, existen uno o varios aspectos que permiten considerar en la lengua del relato “una articulación y una integración, una forma y un sentido”⁹⁷. En consecuencia introduce dos términos: el de la distorsión y el de la expansión. La distorsión separa los signos que están dispuestos por un vínculo lógico dentro del relato (y dispuestos según el orden de la narración), sin embargo, siguen unidos por hilos muy delgados que más adelante proporcionan el encuentro de los signos de una misma secuencia; lo que ocurre al interior del relato es que dichos signos no encuentran sentido sino al momento de unirse y explorar las relaciones delgadas que mantienen entre ellos, “al fraccionarse el signo, su significado se reparte en diferentes significantes, distantes unos de otros, cada uno de los cuales, tomados por separado, no pueden ser comprendidos”⁹⁸. La distorsión posiblemente genere una alteración en la organización de la oración o en el tiempo lógico dentro de una escena. “El suspense”⁹⁹ se privilegia de la distorsión, pues mantiene al lector en espera de algo que le anunciaron pero que aun no concluye. Tal vez, de una forma trivial surja la pregunta: ¿qué pasa con los espacios que se encuentran entre la aparente separación de signos? Pues son rellenados con expansiones que frecuentemente se presentan en forma de catálisis que ejerce gran importancia: “el poder catalítico del relato tiene como corolario su poder elíptico.”¹⁰⁰ Las catálisis llegan a permitir que las unidades y funciones unidas entre espacios puedan determinar de alguna forma el argumento del texto narrativo; esto se explica porque el argumento del relato “mantiene la individualidad del mensaje”¹⁰¹, por lo que el relato es comprensible, y los elementos

⁹⁵ Idem.

⁹⁶ Ibid, p. 194

⁹⁷ Idem.

⁹⁸ Ibid, p.196

⁹⁹ Ibid, p.197

¹⁰⁰ Idem.

¹⁰¹ Ibid, p.198

incompresibles se evidencian en el nivel de la narración donde los significantes son intransferibles, “difícilmente pueden pasar de la novela a la película.”¹⁰² La comprensión del relato es fruto de la estructura de la lengua, de otra forma se intentaría clasificar desde las diferentes semióticas los elementos compresibles e incompresibles.

En la lengua del relato hay un asunto importante que no se debe dejar fuera de “El Sistema del Relato”¹⁰³ y es el proceso de integración, que no sólo se da entre niveles, sino entre unidades de niveles, “cada unidad es percibida en un afloramiento y en su profundidad, y es así como el relato avanza”¹⁰⁴, pues las unidades de los niveles están en constante reconocimiento unas de otras y por lo tanto en constante integración. La lógica narrativa cobra aquí gran importancia, pues la fuerza del relato no viene dado por la naturalidad en la sucesión de acciones sino en la forma en que están dispuestas, lo que sugiere pensar que “la función del relato no es el de representar, sino la de construir un espectáculo, que nos sigue siendo todavía bastante enigmático, pero que no podría ser mimético”¹⁰⁵.

Hay que reiterar que la movilidad del relato en su interior respeta dos poderes: distorsiona sus signos en el transcurso de la historia e inserta expansiones inesperadas en tales distorsiones. Y así como ocurre en el nivel funcional, ocurre en el relato: las unidades de cada secuencia forman un todo en el interior de esta secuencia, pero, pueden ser separadas por unidades que provienen de otras secuencias, es como si el nivel funcional y el relato se estructuraran a manera de escape.

Por último, las relaciones sobre las unidades Cardinales y Catálisis son aspectos que articulan y que pueden proporcionar claves para observar el relato fílmico de la presente investigación.

¹⁰² Idem.

¹⁰³ Ibid, p.195

¹⁰⁴ Ibid, p.199

¹⁰⁵ Ibid, p.200

Ronald Barthes

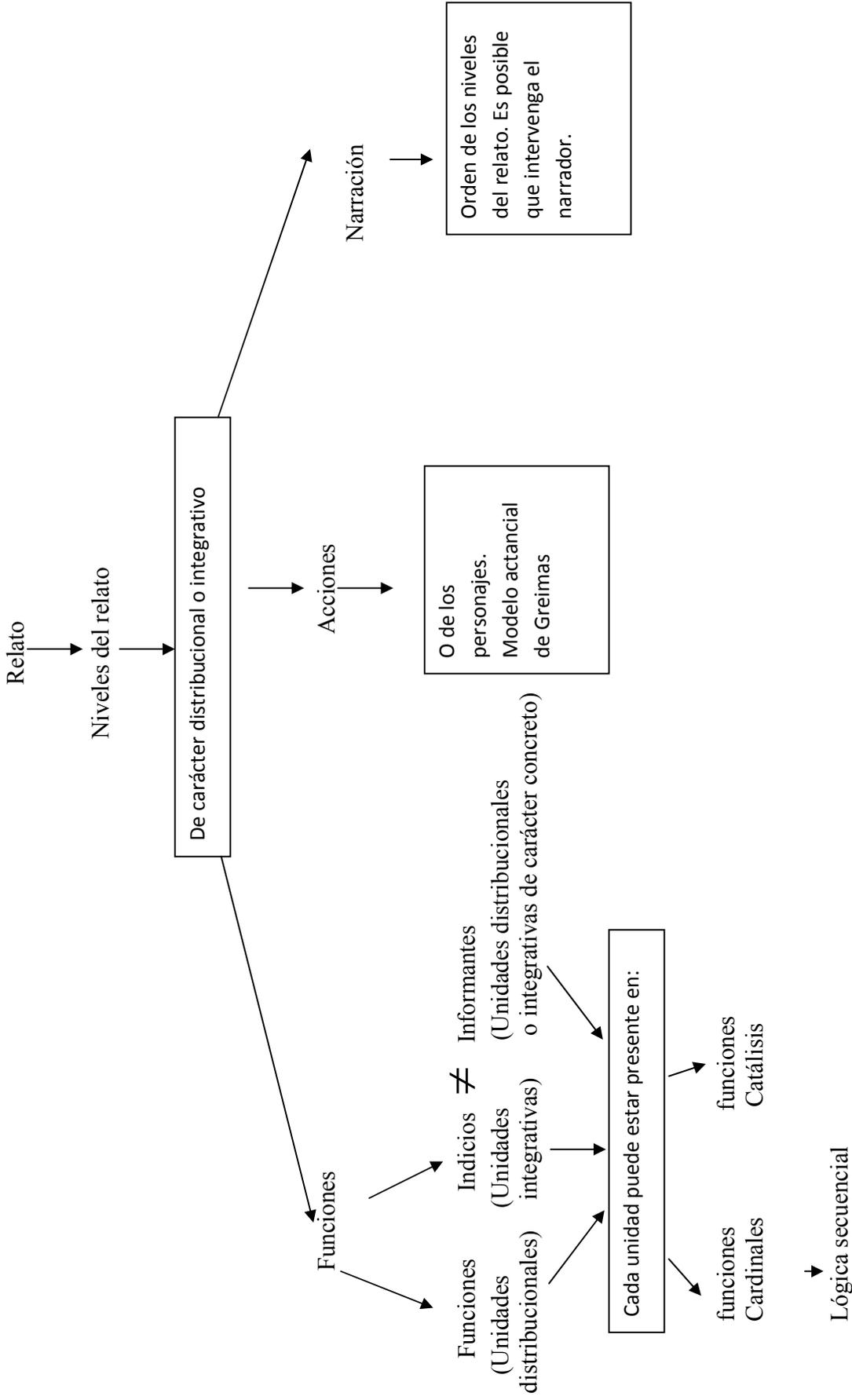


Diagrama 1: Niveles del Relato por Roland Barthes

2.5 LAS CATEGORÍAS DEL RELATO SEGÚN TZVETAN TODOROV

Cuando Todorov habla del relato, se refiere a éste como: “un cierto nivel de generalidad de la obra”¹⁰⁶, y con frecuencia se refiere a la obra como elemento de análisis de la literalidad. Entonces plantea, similar a Barthes con las relaciones entre unidades y niveles del relato, que el sentido o la función de cualquier elemento de la obra es correlacionarse con los demás elementos de ésta y con la obra misma.

Todorov vuelve a plantearse sobre la obra en su totalidad, después de abordar brevemente el asunto de la interpretación. El crítico, su posición ideológica y la época en la que vive son aspectos que marcan la interpretación de los elementos de la obra, es decir, lleva a la interpretación a la esfera netamente personal.

Pero, entonces ¿qué pasa con la obra?, pues igual que los niveles de las funciones y de las acciones mencionados por Barthes, la obra sólo tiene sentido en un nivel superior, en un universo de relaciones que las ordena y que las opone.

Para Todorov, en el nivel más general del relato, la obra literaria opera desde dos posiciones: es al mismo tiempo una historia y un discurso; como historia remite a una posible realidad, es decir, a hechos, situaciones y personajes que se refieren y representan ciertos aspectos reales; que pueden ser referidos por distintos medios: como la novela escrita, la radio, una película...

Y en la obra literaria como discurso, se plantea que debe existir un narrador quien transmite la historia a un lector. En este sentido, Todorov propone que la obra como discurso adquiere valor no por los eventos inscritos en ella sino por la forma en que el narrador los da a conocer.

2.5.1 LA NOCIÓN DE RELATO COMO HISTORIA

El relato como nivel general de la obra da lugar al análisis del relato como historia y como discurso. El relato como historia plantea entonces una cierta relación con lo real, sin embargo, dicha relación no le atribuye a la historia “un orden cronológico ideal”¹⁰⁷ debido a que ésta contiene un sinnúmero de *hilos* que sólo se entrelazan en determinado momento.

Dicho orden cronológico corresponde a un procedimiento de presentación de la obra desde lo que sucedió, mientras que la historia es gobernada por una

¹⁰⁶ Todorov, Tzvetan. Las Categorías del Relato Literario en: Análisis Estructural. México: Premia. 1985. p.161

¹⁰⁷ Ibid, p.162

convención. En la medida en que un escritor, un guionista... introduzca una deformación particular en la presentación de los acontecimientos, tal presentación será confrontada precisamente con esta convención y no con el orden cronológico ideal. “La historia es una convención, no existe a nivel de los acontecimientos mismos, [y es una] abstracción pues siempre es percibida y contada por alguien, no existe en sí”¹⁰⁸, por eso quien cuenta es quien ordena los acontecimientos; pero la historia tiene su propia organización convencional.

Todorov propone que las relaciones generales al interior de la historia poseen su propia dinámica, y sin alejarse de los estudios tradicionales distingue dos niveles de la historia: *la lógica de las acciones y los personajes y sus relaciones*.

2.5.1.1 LA LÓGICA DE LA ACCIONES

Todorov, en primer lugar, intenta pensar las acciones del relato sin dar cuenta de las posibles relaciones con otros elementos, es decir, pensar las acciones en sí mismas. Para este análisis se vale de la poética clásica y plantea que la obra tiene un común denominador a todas las técnicas del relato: la repetición, ya sea en las acciones, o en los personajes o en los detalles de la descripción. La repetición entonces encuentra tres formas: la antítesis, la gradación y el paralelismo.

- Para la primera forma: la antítesis, hay que suponer un segmento análogo, idéntico para fijar allí un contraste en las acciones, en los personajes o en las descripciones.
- La segunda forma: la gradación, propone la ruptura de la monotonía para los fragmentos de la historia que se tornan muy planos.
- Y al paralelismo lo conforman los elementos similares y los diferentes, pues los similares realzan los elementos desiguales. Esta tercera forma de repetición distingue dos partes: “el de los hilos de la intriga que concierne a las grandes unidades del relato”¹⁰⁹ y el “de las fórmulas verbales articuladas en circunstancias idénticas.”¹¹⁰ Es decir, los elementos verbales similares acentúan determinada situación. Por ejemplo, las expresiones de dos personajes distintos se pueden hacer evidentes frente a determinada situación.

Para Todorov, el anterior enfoque es demasiado formalista, pues sólo plantea las relaciones entre acciones y no su naturaleza, por lo que propone un segundo estudio.

Este segundo intento de pensar la lógica de las acciones, también contempla sólo las relaciones que se pueden dar entre acciones, y no la conexión con otros elementos, sin embargo, puede ser menos general y más específico; este

¹⁰⁸ Idem.

¹⁰⁹ Ibid, p.163

¹¹⁰ Ibid, p.164

análisis se sostiene sobre los estudios del folclore, el cuento popular y el mito, y Todorov los describe desde dos modelos: el modelo triádico y el modelo homológico.

- En el primer modelo, Todorov simplifica la concepción de Claude Bremond, quien plantea que el relato está conformado por una red de microrrelatos de “estructura estable”¹¹¹ al que pertenecen situaciones fundamentales de la vida como el engaño, el contrato, la protección... Cada microrrelato, obedeciendo a su estructura estaría constituido por tres, o en ocasiones, dos elementos de naturaleza obligatoria.
- El modelo homológico lo que intenta describir, es la ubicación de dos parejas de elementos que se tratan de igualar encontrando en el conjunto del relato una dependencia entre cierto par y se trata de ubicar dicha dependencia en la otra pareja, es decir, una yunta proporciona una relación que se sostiene en otro par. También se pueden mirar sólo las relaciones y posteriormente analizar el orden de las parejas. Este modelo “supone que el relato presenta proyección sintagmática de una red de relaciones paradigmáticas”.¹¹² En Toy Story I la relación entre los cuatro términos propuesta por Todorov, se podría exponer de la siguiente manera. Recordando que la historia del filme cuenta la vida de unos juguetes del niño Andy. Su personaje favorito es Woody, pero Andy adquiere otro juguete llamado Buzz Lightyear que empieza a robarle terreno a Woody por lo que se convierten en rivales, hasta las dificultades de la ciudad en la que se pierden los convierte finalmente en amigos. La yunta entonces podría organizarse de la siguiente manera: WOODY: BUZZ: Rivalidad: Amistad.

Estos modelos permiten lograr cierto tipo de conclusiones. En primer lugar, pensar que ninguno se ha alejado de la historia y cada uno de ellos considera las acciones en sí mismas, además podría pensarse que según el modelo elegido se arrojen resultados diferentes, pues a la estructura del relato se pueden aplicar distintas técnicas cuyo criterio de selección es ambiguo. En segundo lugar, se puede decir que el relato mirado desde sus acciones permanece en un proceso, si se puede llamar así, de acción reacción. Por ejemplo, para Todorov, igual que Barthes, las sucesiones de las acciones no son gratuitas, tienen sus propias dinámicas y lógicas: “la aparición de un proyecto provoca la aparición de un obstáculo, el peligro provoca una resistencia a una huida”¹¹³.

¹¹¹ Ibid, p.165

¹¹² Ibid, p.167

¹¹³ Ibid, p.168

2.5.1.2 LOS PERSONAJES Y SUS REALACIONES

Como ya se mencionó, en la historia, Todorov contempla un segundo nivel que va inclinado a mirar los personajes y sus relaciones. Para iniciar la discusión se debe aclarar que el estudio de los personajes contempla varios problemas que aún no se han resuelto. Un ejemplo de ello, es el valor primordial que la literatura occidental le da al personaje mientras que algunas tendencias de la literatura moderna le da un valor secundario, dicha ambigüedad confirma el problema.

Todorov prefiere detenerse en el tipo de análisis que contempla el estudio del personaje y sus relaciones con otros personajes. Para Todorov, E. Souriau fue el primero en exponer un modelo de relaciones entre personajes a partir del drama. Sin embargo, la exploración de Todorov, igual que la de Barthes, emplea la teoría de los personajes expuesto por A. J. Greimas; para el presente trabajo se recuerda que éste modelo actancial será examinado en el siguiente capítulo.

La cantidad de personajes parecería que ofrece muchas relaciones distintas, sin embargo, Todorov siguiendo a Greimas, las reduce a tres: deseo, comunicación y participación. Todorov aclara que no es necesario, incluso justo, someter las relaciones humanas, en los relatos, a las anteriores tres instancias; aunque las relaciones entre personajes se pueden reducir a un número relativamente pequeño, formando un encadenamiento que constituya la estructura de la obra.

Para aterrizar en la discusión sobre las relaciones entre personajes, Todorov formula “tres predicados que designan relaciones de base”¹¹⁴. Todas las otras relaciones que surjan, se desprenden de los predicados mediante *las reglas de derivación* (regla de oposición y regla del pasivo) que pretenden determinar la relación entre un predicado de base y un predicado derivado, es decir, su objetivo es describir las relaciones entre los diferentes predicados. Posteriormente, en el análisis, Todorov enuncia *las reglas de acción* como resultado de la interacción entre las reglas de derivación y así describir el movimiento de estas relaciones y por ende, el dinamismo del relato. Sin embargo, la naturaleza de todas *las reglas* se explicarán en contexto y con más detenimiento en el capítulo de modelo actancial.

2.5.2 LA NOCIÓN DE RELATO COMO DISCURSO

Como ya se expuso, la historia se ajusta a ese mundo imaginario que está representado a través de una obra, un libro, un filme... Por otro lado, se considera

¹¹⁴ Ibid, p.170

el relato como discurso cuando por medio de enunciados se quiere transmitir algo al lector, “palabra real dirigida por el narrador al lector”¹¹⁵.

Para iniciar el análisis del relato a la luz del discurso, Todorov propone tres grupos de lo que él llama: procedimientos del discurso: **el tiempo del relato, los aspectos del relato y los modos del relato**. El primer grupo formula la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, el segundo término plantea la forma en que la historia es percibida por el narrador, y los modos del relato obedecen al tipo de discurso empleado por el narrador para dar a conocer la historia.

2.5.2.1 EL TIEMPO DEL RELATO

Para comenzar con este tema se indica que uno es el tiempo del discurso y otro muy diferente es el tiempo de la historia: “el tiempo del discurso es, en un cierto sentido, un tiempo lineal, en tanto que el tiempo de la historia es pluridimensional”.¹¹⁶ Tal premisa se explica porque en la historia diversos sucesos pueden ocurrir en el mismo periodo de tiempo; en la historia, por ejemplo, mientras el alumno nervioso está concentrado en resolver su examen, el maestro no sólo cumple con la labor de vigilante sino que al mismo tiempo está leyendo el periódico del día. Sin embargo, en el discurso estos dos hechos no se pueden mostrar al mismo tiempo, se ubican en un orden de acuerdo al criterio del autor. En el discurso los acontecimientos se ubican uno, tras otro. Este orden que corresponde al criterio del autor engendra ciertas intenciones estéticas y es lo que han llamado: la deformación temporal. Aunque, en lo audiovisual se puede emplear la pantalla partida y presentar dos o más acontecimientos simultáneamente. Más adelante Bordwell también coincide con expresar que dos o más acontecimientos pueden ser mostrados al mismo tiempo como estrategia del argumento o discurso.

Para Todorov, el orden en la unión de dos o más acontecimientos da como resultado otro movimiento de correlaciones que está determinado básicamente por dicho orden en la combinación de acontecimientos. Si se imagina un suceso cualquiera, un encuentro, por ejemplo, se logran impresiones distintas según el orden en que se dispongan los otros acontecimientos que rodeen el encuentro; si el autor procede a ubicar otros hechos antes del encuentro es muy diferente la impresión, si parte del encuentro para luego explicar su importancia. Por lo que el carácter de los acontecimientos no es lo que da la fuerza al orden de ellos, es más bien, la relación que se dispone entre estos acontecimientos. Para dejarlo más claro, Todorov se permite citar un fragmento de *La Psicología del Arte*, del psicólogo Lev Vigoski:

¹¹⁵ Idem.

¹¹⁶ Ibid, p.178

“Sabemos ya que la base de la melodía es la correlación dinámica de los sonidos que la constituyen. Lo mismo sucede con el verso, que no es la simple suma de sonidos que lo constituyen, sino una sucesión dinámica, una cierta correlación. Así como dos sonidos al combinarse o dos palabras al sucederse constituyen una cierta relación que se define enteramente por el orden en de sucesión de los elementos, así también dos acontecimientos o acciones, al combinarse, dan juntas una nueva correlación dinámica que está enteramente definida por el orden y la disposición de estos acontecimiento. Así, los sonidos a, b, c, o las palabras a, b, c, o los acontecimientos a, b, c cambian totalmente de sentido de significación emocional si los ponemos, por ejemplo, en este orden b, c, a; b, a, c... Por consiguiente, la disposición misma de los acontecimientos en el relato, la combinación misma de las frases, representaciones, imágenes, acciones, actos, réplicas, obedece a las mismas leyes de construcción estética a las que obedecen la combinación de sonidos en melodías o de parejas de versos”¹¹⁷.

La tendencia del anterior postulado corresponde al trabajo de los formalistas rusos que no contemplaban el relato como historia y coincidían con los cineastas rusos de la época, que veían en el montaje el eje estético principal de un filme. El asunto del orden temporal se acomoda muy bien cuando se trata de una sola historia, sin embargo, la literatura contempla que un mismo relato puede contener varias historias que pueden observarse de distintas formas. El cuento y la novela corta ofrecen dos rutas para observar las diferentes historias que se dan en un relato: *el encadenamiento y la intercalación*. La primera se da cuando se imbrican por similitud diferentes historias, es decir, una historia termina cuando empieza la otra, y la unión de estas dos depende de una relativa semejanza al interior de cada historia. *La intercalación* se ofrece cuando dentro de una historia se incluye otra u otras historias. Todorov cita el caso de *Las mil y una Noches*, que están contenidas dentro de la historia de un personaje llamado Sherezada. Las anteriores dos rutas se presentan bajo las relaciones sintácticas principales: la subordinación y la coordinación.

Una tercera forma de combinación, que reconoce Todorov, es la *alternancia*. Por lo general dos historias se cuentan simultáneamente, se aprovecha la interrupción de una para introducir una parte de la otra y así sucesivamente. Se pretende no evidenciar los límites de cada historia, pues las transiciones tienden a ser disimuladas. En la *alternancia* los personajes secundarios también juegan un papel, pues estos pueden llegar a asumir sus funciones en diferentes historias de un mismo relato. Se pueden entonces llegar a identificar las historias principales y las historias supletorias, en ambas, los personajes representan varias funciones en diferentes historias del relato. La alternancia empieza a ser aplicada en algunos géneros literarios como la novela, y se aleja de otro tipo de literatura como la oral.

¹¹⁷ Vigotski, Lev. Psicología del arte. Citado por Todorov, Tzvetan. *Las Categorías del Relato Literario en: Análisis Estructural*. México: Premia. 1985. p.178

2.5.2.2 LOS ASPECTOS DEL RELATO

Desde el punto de vista etimológico, los aspectos del relato son una mirada del relato. Estos aspectos se refieren a las “diferentes tipos de percepción reconocible”¹¹⁸ presentes en el relato. Es decir, en la descripción de los hechos, un espectador no tiene una impresión directa de aquello que se describe, sin embargo, sí se percibe, de alguna manera, la impresión que tiene sobre los acontecimientos el narrador. Los aspectos del relato dejan ver: “él (de la historia) y un yo (del discurso), entre el personaje y el narrado”¹¹⁹. J. Pouillon propone una clasificación de los aspectos del relato y Todorov no sólo la sigue sino que le hace unas pequeñas modificaciones. Esta categorización va de la siguiente manera:

a. La visión por detrás: “Narrador > personaje”¹²⁰ Barthes y Todorov contemplan la posibilidad de un narrador omnipresente, que sabe más que el personaje, lee sus pensamientos y los transmite en el momento adecuado. La supremacía del narrador avista tres formas sobre los deseos ocultos del personaje; en la primera, el personaje ignora sus deseos y el narrador los reconoce; en la segunda el narrador identifica al mismo tiempo el pensamiento de varios personajes, y en la tercera forma, el narrador tiene la información que no es percibida por ningún personaje.

b. La visión con: “Narrador = personaje”¹²¹, considera que el narrador tiene la misma información que los personajes. Éste no se puede adelantar a los acontecimientos ni explicarlos antes que los personajes mismos lo hayan explorado. El relato puede ser contado en primera persona o en tercera persona si se tiene en cuenta que los hechos corresponden a la visión de un mismo personaje. El narrador también puede contar los acontecimientos de uno o varios personajes, organizando los cambios sistemáticamente o no. Por otra parte, puede darse que el personaje transmita los hechos de una forma directa o emplee la voz de su yo interior para contar el relato.

Este segundo tipo puede contemplar, según Todorov, varios aspectos de un mismo acontecimiento. En esta parte es normal que el narrador pase de un personaje a otro, sin especificar si dichos personajes cuentan los mismos o diferentes acontecimientos. En el segundo caso se obtiene un efecto que Todorov llama: *visión estereoscópica*^{*}, pues existe diversidad de percepciones que brindan al espectador una visión más detallada del fenómeno descrito. Y en el caso en que

¹¹⁸ Ibid, p. 181

¹¹⁹ Idem.

¹²⁰ Idem.

¹²¹ Idem.

* Estereoscopio: Aparato óptico en el que, mirando con ambos ojos, se ven dos imágenes de un objeto, que, al fundirse en una, producen una sensación de relieve por estar tomadas con un ángulo diferente para cada ojo.

los personajes estén contando un mismo acontecimiento, permiten al espectador centrar su atención en el personaje, pues la historia como tal ya se conoce.

c. La visión desde afuera: “Narrador < personaje”¹²². El narrador, sólo se limita a describir objetivamente cierta situación, pues éste sabe menos que los personajes, ya que no tiene acceso a la conciencia de ningún personaje. En este caso, la información que el narrador proporciona no permite al espectador hacerse juicios sobre la amistad o enemistad entre dos o más personajes, pues sólo opera como testigo, como alguien que describe. Esta forma del narrador menor que el personaje, existe como modelo de determinada escritura y es propia del siglo XX.

2.5.2.3 LOS MODOS DEL RELATO

Si los aspectos del relato fijaban su atención en la forma en que el narrador percibía la historia, los modos del relato se ocupa de exponer la forma en que el narrador presenta la historia, y Todorov distingue dos modos fundamentales: *la representación* y *la narración*, que corresponden a los niveles de historia y discurso. Todorov entiende que la *representación* y la *narración* proceden de dos orígenes distintos: el drama y la crónica o historia.

La crónica o la historia, es la narración de un testigo que nos cuenta los hechos tal cual ocurrieron y “los personajes no hablan; las reglas son del género histórico”.¹²³ Mientras que en el drama la historia se desarrolla a medida que se va viendo, y se puede decir que no hay narración, pues los personajes van contando la historia.

Si se busca una distinción entre la palabra del personaje y la palabra del narrador, se encuentra que desde el punto de vista lingüístico y pragmático la palabra del personaje en la obra literaria tiene un nivel especial, no sólo describe una situación o una realidad sino que también incorpora el acto de articular una y varias frases, es decir, el personaje cumple con decir algo, pero también acarrea de una manera pragmática con la responsabilidad de lo que dijo. Si un personaje dice *eso es mío*, no sólo le está manifestando a los otros personajes que es dueño de algo, cumple a la vez ante el lector la tarea de articular la frase con un reclamo de posesión. El análisis de los actos no se queda en la significación de lo que se dice (*eso es mío, o por la mañana vengo...*), dicha significación contempla los múltiples actos efectuados mediante el lenguaje.

Empero, para Todorov, esta caracterización de la *narración* y la *representación* puede ser muy simple, y sólo se podría concluir que el drama no aceptaría la narración, “el relato no dialogado”¹²⁴. Sin embargo, Todorov plantea que en un

¹²² Ibid, p. 182

¹²³ Ibid, p.184

¹²⁴ Ibid, p.185

relato la combinación entre narración y representación se pueden dar perfectamente alternando y organizando estos dos modos.

Posteriormente y refiriéndose a las relaciones entre *narración* y *representación*, Todorov expone otro caso aparentemente inverso: ver si el discurso del autor corresponde siempre a la narración. Y admite que este caso aún no está bien resuelto, pero entiende que en esta parte se enfatiza sobre la imagen del autor y no la de un personaje.

Con respecto al anterior caso, Todorov menciona que habitualmente se distinguen tres formas de discurso: el estilo directo, por comparación y reflexión general. Las últimas dos, hacen referencia a la palabra del narrador y no a las de la narración, no anuncian sobre aspectos exteriores al discurso, sino que dan cuenta de las relaciones del narrador.

Antes de continuar, parece conveniente aclarar que para Todorov, estos dos modos son fundamentales, argumentando que la *narración* da cuenta del relato, y la *representación* de las relaciones que se dan o no entre personajes.

Pero, esa identificación de la *narración* con la palabra del narrador y la *representación* con la palabra de los personajes, requiere de un fundamento más profundo que supone una búsqueda en el lenguaje de carácter más analítico, por lo que Todorov parte entonces de dos aspectos opuestos: la subjetividad y la objetividad del lenguaje que corresponde, según John Austin¹²⁵, a los modos del discurso performativo y constativo.

La palabra, y más general, la oración, corresponden a un enunciado y a una enunciación. El enunciado pertenece al “sujeto del enunciado y es, pues, objetiva. En tanto la enunciación, se refiere al sujeto de la enunciación, y guarda un aspecto subjetivo, pues representa en cada caso un acto cumplido por este sujeto”.¹²⁶ Algunos discursos tienen la intención de transmitir tal subjetividad y lo logran por medio de los pronombres personales, demostrativos y los tiempos del verbo... y otros discursos “conciernen ante todo a la realidad objetiva”.¹²⁷

En consecuencia, las oraciones pueden ser de naturaleza objetiva y subjetiva. Objetiva cuando en la oración no se proporciona información sobre el sujeto de la enunciación, y subjetiva cuando sucede lo contrario, aunque sólo “el contexto global del enunciado”¹²⁸ da cuenta del grado de subjetividad propio de determinada oración. Todorov hace dos distinciones al respecto: cuando la información proviene del personaje y no del narrador, pero no hay datos sobre

¹²⁵ John Austin citado por Todorov en Ibid, p.186.

¹²⁶ Idem.

¹²⁷ Idem.

¹²⁸ Ibid, p.187

dicho personaje, y cuando el sujeto de la enunciación permite que el narrador se aproxime a los personajes.

2.5.2.4 LA IMAGEN DEL NARRADOR

La imagen del narrador se ubica como el resultado de la vinculante relación entre aspectos y modos del relato. Por lo que Todorov, siguiendo a Henry James y a Percy Lubbock, propone dos estilos principales del relato: el *panorámico* y el *escénico*, éste último se identifica con el modo: *narrador igual que el personaje*, y el *panorámico* con: *narrador mayor que el personaje*, aunque esta identificación no es de carácter obligatoria; la confusión se suscita cuando se confunde la imagen del narrador con el autor. Sin embargo, el lo audiovisual, normalmente esta confusión, entre la imagen del narrador y del autor, no se presenta.

Según Todorov: “el narrador es el sujeto de esa enunciación que representa un libro”,¹²⁹ ese sujeto es quien ordena las descripciones y no permite contemplar determinadas acciones por medio de un personaje sin tener la necesidad de aparecer en escena. El sujeto tiene la posibilidad de disponer la forma en que va a transmitir un acontecimiento. Al parecer es una imagen muy concreta, sin embargo, con frecuencia se confunde con el individuo autor y con los personajes; para salir de la confusión, Todorov se acerca a esta imagen por medio de lo que él llama: el nivel apreciativo. El proceso descriptivo de cada fragmento de la historia engendra dentro de sí “su apreciación moral; la ausencia de una apreciación representa una toma de posición igualmente significativa”¹³⁰. Dicha apreciación moral no depende del individuo autor, ni del lector, depende entonces de la obra como tal, y es precisamente por esto que el nivel apreciativo se aproxima a la imagen del narrador.

Para terminar con la imagen del narrador, se advierte que éste siempre va acompañado de la imagen del lector. La relación de ambas imágenes permite la transformación de historia a discurso. El narrador da cuenta de un relato imaginario que es recibido por un lector, es la relación entre un *yo* y un *tú*.

¹²⁹ Ibid, p.188

¹³⁰ Idem.

TODOROV

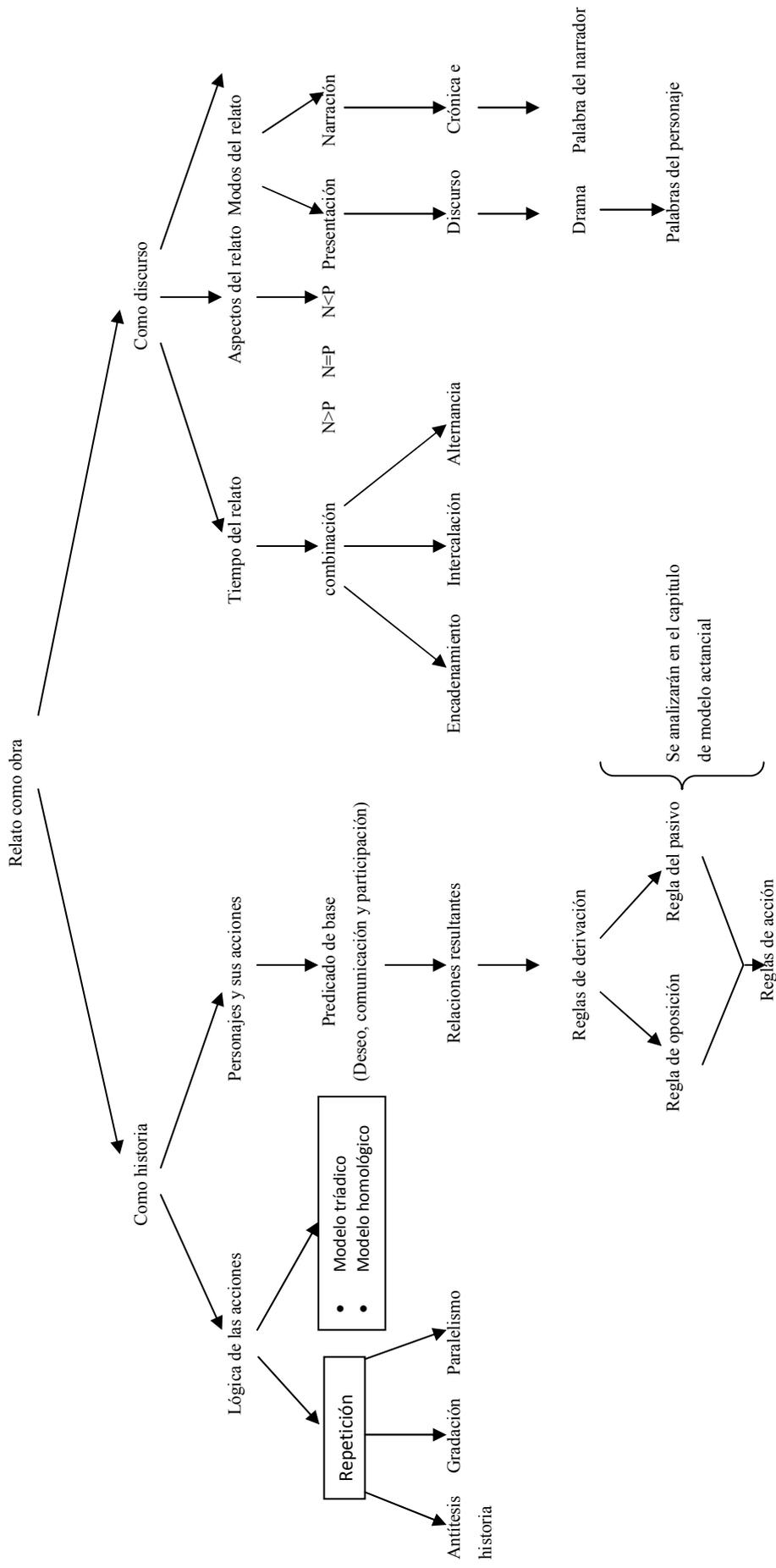


Diagrama 2: Niveles del Relato según Todorov

2.6 EL RELATO EN EL UNIVERSO FÍLMICO, SEGÚN JACQUES AUMONT Y COMPAÑÍA

2.6.1 EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO FRENTE AL ASUNTO DEL REFERENTE

Tal como se ha expuesto, Barthes y Todorov proponen que el relato comporta cierto tipo de niveles y unidades que son necesarias en el momento de estudiar su estructura, pero, cada tipo de relato encierra su propio análisis. El relato fílmico, por ejemplo, coincide con algunas miradas generales de los autores mencionados, pero además plantea puntos nuevos que conviene mirar con detenimiento. Es posible atreverse a empezar por el problema del referente, y se aventura a decir que la discusión empieza desde la lingüística que propone un significado interior a la lengua y un referente exterior a ella. Si se abandona esa discusión, se puede decir que el problema del referente se define como “categorías abstractas”¹³¹ movidas por la realidad y que puede presentarse en un objeto estático o dinámico.

En el libro *Estética del cine*, Aumont y compañía plantean que en el lenguaje cinematográfico, un objeto particular representa una categoría general y no el objeto como tal, es decir, lo que se desea representar no es un solo objeto sino la acepción universal* que el objeto representa. En la pantalla una bicicleta, por ejemplo, representa la categoría de bicicletas, y no de la bicicleta particular que se empleó para la filmación de determinada escena o parte de ella. El filme no tiene solo un referente, sino varios grados de referencia relacionados con la imagen y la información que el espectador identifica de acuerdo a sus conocimientos. Estos grados de referencia se ajustan a categorías aproximadas o no, dependiendo del nivel de conocimientos que el observador tenga sobre cierto tema.

Se podría hablar de referente como el imaginario que los espectadores le atribuyen a los objetos que se ponen en escena, es por esto que los niveles de referencia son constantes a lo largo del filme. Además, vale la pena añadir que el referente de una película no es el rodaje, ni el equipo de producción, ni los escenarios que la cámara captura, es el empleo de objetos que hacen verosímil el relato.

2.6.2 NIVELES DEL TEXTO LITERARIO APLICADOS AL FILME

Para estudiar el cine narrativo conviene mirar, con algunas aclaraciones, tres instancias que reconoce el texto literario según el libro: *Estética del Cine: el relato*,

¹³¹ Aumont, Jacques et al. *Estética del Cine*. Barcelona: Paidós, 1996. p. 102

* La palabra universal en el sentido general, pues es sabido que los objetos pueden adquirir determinada significación según la cultura y contextos sociales.

la narración y la historia. Tales instancias y su articulación pueden servir al presente trabajo para la comprensión y estructuración de los niveles y unidades del relato en el orden fílmico.

2.6.2.1 TEXTO NARRATIVO O RELATO

La primera instancia, el relato o texto narrativo, es asumido como un enunciado que es mirado como un conjunto formado por sistemas significantes unidos entre sí, constituyendo un tejido, en el que cada componente narrativo puede pertenecer a diferentes sistemas. “El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia”¹³². En el cine dicho enunciado está formado por imágenes, palabras, escritos, música, ruidos, silencios, transiciones, luz... componentes que hacen que la organización del relato fílmico sea más complejo. Para citar un ejemplo, la música no significa acontecimientos y por consiguiente, su valor narrativo depende de la relación que sostenga con la imagen secuencial o los diálogos. Sin embargo, un fundido con música de fondo adquiere sentido.

Para Aumont y compañía, con la llegada del cine sonoro se despertaron las polémicas sobre las funciones que tenían en el relato los elementos como los ruidos, las palabras, la música, lo que según Aumont, llevó a pensar que las funciones de la banda sonora son de carácter fundamental en la organización del relato fílmico, pues se convierten en una herramienta narrativa del filme por el acompañamiento que hace a otros elementos.

El discurso, en el libro *Estética del Cine*, coincide con la visión que de discurso tiene Todorov: “existe un narrador que relata la historia y frente al él un lector que la recibe”¹³³, de similar forma lo exponen Aumont y compañía cuando plantean que la naturaleza del relato fílmico se presenta como un enunciado que se expone como discurso, al incluir un enunciador “(o como mínimo un foco de enunciación)”¹³⁴ y al mismo tiempo un lector-espectador. Los elementos del relato fílmico se ordenan, según el libro *Estética del cine*, contemplado tres puntos primordiales:

- En primera instancia para comprender un filme se necesita de unas reglas de unión que sean regularmente respetadas, para que el espectador lea y entienda simultáneamente el orden del relato y el orden de la historia. Dichos ordenamientos tiene como objetivo construir la primera indicación y reconocimiento de los objetos, acontecimientos y acciones proyectadas en la imagen.

¹³² Ibid, p. 106

¹³³ Tzvetan, Todorov. Op. Cit. p. 161

¹³⁴ Ibid, p.107

- En segundo lugar, se debe establecer, al interior del relato, una conexión en función de distintos factores como la época en que se hace la película, el estilo del realizador, las reglas del género en las que se registra determinado relato...
- Por último, el orden y el ritmo del relato están designados a orientar la lectura que se impone al espectador. También, dicho orden y ritmo pueden conseguir efectos narrativos como suspense, miedo, sorpresa, calma... (que se logran también por la intervención del sonido) esto va, desde la disposición de las partes del filme hasta el mismo orden en la puesta en escena. Algunos realizadores logran que la atención del espectador se obtenga a través de los elementos técnicos como la fotografía y la banda sonora.

El orden del relato fílmico está conformado por un tejido de relaciones, por esta razón los autores del libro *Estética del Cine*, prefieren llamar al relato, texto narrativo. El relato o más bien, el texto narrativo, no sólo es visto como un discurso, sino como un “discurso cerrado”¹³⁵, ya que está limitado por un principio y un final. Dicho final, supone una organización del texto en función de su clausura; además aprueba “el o los sistemas textuales que el relato comprende”¹³⁶.

En cuanto a la clausura hay que diferenciar entre una historia que finaliza en continuará, o en suspenso, o que al terminar puede dar posibilidad a varias interpretaciones, y un relato que siempre debe acabar cuando se termina de relatar.

2.6.2.2 LA NARRACIÓN

La segunda instancia en el cine narrativo que conviene mirar es la narración. Aumont y compañía la conceptualizan como: la acción narrativa productora y como “el conjunto de la situación real o ficticia en que se coloca”¹³⁷. Dicho de otra forma, la narración se refiere a la coherencia entre el enunciado y la enunciación tal como se observa en el relato; por lo que su estudio es posible en función de los rastros que evidencia el texto narrativo.

Vale la pena aclarar, que los estudios sobre la narración son recientes en la literatura y aún más en el cine, que se ha centrado sobre todo en los enunciados, en los mismos filmes. Simultáneo al cine, la lingüística ha enfocado parte de su análisis sobre las relaciones y señales que la enunciación ejerce sobre su enunciado.

¹³⁵ Ibid, p.108

¹³⁶ Idem.

¹³⁷ Ibid, p.109

Otro aspecto de la narración en el cine viene dado por la reagrupación del acto de narrar y a la situación a la que pertenece dicho acto. Lo anterior implica que la narración dinamiza los funcionamientos o actos y el espacio en que se ubican, es decir, la situación. Se insinúa entonces, que la situación narrativa articula el acto narrativo. La relación entre acto y situación narrativa no refiere, de ninguna manera a un individuo, a personas físicas, por lo que se puede distinguir entre: *autor, narrador, instancia narrativa y personaje-narrador*.

a. AUTOR: Barthes, Todorov y los autores de *Estética del Cine*, coinciden en decir, que el autor es un individuo que tiene una personalidad, por consiguiente una psicología, una o varias percepciones del mundo que le rodea, tiene una voluntad que le permite expresar su personalidad, tiene opiniones, en conclusión es una persona real.

En el libro *Estética del cine* se observan dos aspectos: por un lado se ha propuesto que el autor es sólo el realizador (o el autor o autores en el caso del cine) de una o varias obras, pero por otra parte se ha planteado que en la obra se materializan y expresan las intenciones concientes o inconscientes del realizador, y que a partir de la lectura de sus supuestas intenciones se explica la obra, aunque esta última parte sólo llevaría a pisar terrenos de la psicología.

En el caso del cine animado, el autor es quien engendra la idea y apota creativamente a la construcción de los personajes.

b. NARRADOR: es una figura creada por el autor; el narrador es “siempre un papel ficticio”¹³⁸, lo anterior se explica porque él hace creer que la historia antecede su relato, cuando en realidad es el relato el que aporta y coacciona a la historia. El trabajo del narrador no es la de manifestar ni sus opiniones, ni sus preocupaciones, es el de seleccionar elementos y procedimientos que permitan conducir el relato, lo que lo convierte en beneficiario, pero no en realizador.

Sin embargo, para los autores de *Estética del Cine*, el narrador puede llegar a ser el realizador en la medida en que él sea quien elige los procedimientos de conexión narrativa, planifique y pueda escoger el tipo de montaje. En este caso el narrador construye, inventa, fabrica la historia y el relato. La producción de este narrador está sustentada en el lenguaje.

c. INSTANCIA NARRATIVA: en el cine las elecciones narrativas que se toman para poder relatar la historia, no sólo son tarea del narrador, son tarea de un equipo técnico que en la mayoría de los casos lo integran el director, el productor, el guionista, el jefe de vestuario, el luminotécnico, el electricista, el montajista... las decisiones de dicho equipo para direccionar el relato parten de códigos que marcan los lineamientos de producción del relato fílmico; dichos códigos están

¹³⁸ Ibid, p.110

sujetos a aspectos como la época, el estilo, el género... por ejemplo en una película Western, los enfrentamientos son entre dos hombre con sus respectivas armas de fuego y casi nunca sus luchas son con espadas. Ese "lugar abstracto"¹³⁹ donde se toman las decisiones es lo que se llama instancia narrativa.

Para los autores de *Estética del Cine*, conviene precisar que la instancia narrativa no sólo abarca al narrador y sus colaboradores, sino que también reúne a dos instancias más: *la real y la ficticia*. La instancia narrativa comprende, al igual que en el texto narrativo o relato, la época en la que es realizado el filme, las reglas del género seleccionado, el cuerpo del lenguaje cinematográfico.

En el cine narrativo clásico, la *instancia narrativa real*, es la que por lo general, se encuentra exterior al cuadro, no hay rastro de dicha instancia, y sólo se admite cuando se presenta como principio de organización del relato. De esta forma cuando en el relato se evidencia la instancia narrativa real, es para obtener un efecto que pretende no desnudar el relato, pero si la supuesta soberanía de la historia. Esta tendencia puede adoptar distintas formas en el cine que van desde la aparición fortuita del director, hasta incluir en el relato pormenores del rodaje.

La instancia *narrativa ficticia* se encuentra al interior de la historia y es claramente cumplida por uno o más personajes. Se puede presentar de varias formas, una de ellas es cuando una misma historia es relatada por personajes diferentes según su visión; otra forma, por ejemplo, es cuando el protagonista o héroe avisa que contará una historia en la que él está involucrado, o también cuando el personaje-narrador cuenta su historia utilizando, por ejemplo, el recurso técnico denominado cámara subjetiva, que alegóricamente supone equiparar el campo de visión del personaje con el campo de visión del espectador.

d. PERSONAJE-NARRADOR: éste nivel de la narración se cumple cuando el héroe opera como el personaje que narra su propia historia en cámara subjetiva o por medio de recursos como el flash-back.

Concluidas las instancias de la narración se pasará a la última instancia que reconoce el texto literario: la historia.

2.6.2.3 HISTORIA

La historia está contenida por elementos ficticios, nacidos de la imaginación, su desarrollo está sujeto a un orden, a una expansión, a una clausura abierta o cerrada formando y tejiendo la mayor parte del tiempo cada elemento para ofrecer un conjunto coherente. El orden de elementos sugiere una lógica de desarrollo, es decir, una "secuencia de acontecimientos"¹⁴⁰. La historia es entonces, "el

¹³⁹ Ibid, p.111

¹⁴⁰ Ibid, p.113

significado o contenido narrativo (incluso, si ese contenido es, en algún caso, de débil intensidad dramática o de escaso valor argumental)¹⁴¹. Este conjunto coherente, incluso relativo, es lo que aparentemente hace a la historia independiente, autónoma del relato que la forma. Su autonomía propicia una semejanza al mundo real. Por la identificación del mundo independiente se ha propuesto sustituir el término de historia por el de diégesis.

La diégesis es la historia sostenida sobre universos ficticios, y sus elementos son ordenados para formar una totalidad. Su concepto es mucho más amplio que el de la historia, ya que la diégesis abarca la historia. Es todo lo que ésta evoca y causa en el espectador. De esta forma todo acontecimiento que ha sido relatado se encuentra en un espacio diégetico, el acto narrativo productor de este relato se ubica en un nivel inmediatamente superior a la diégesis. La diégesis se puede comprender “como el último significado del relato: es la ficción en el momento en el que no sólo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo”.¹⁴²

El universo diegético cumple un papel maternal, pues no sólo da a luz a la historia, sino que también la alimenta y le sirve de soporte; y la historia como hija, se remite a ese universo diegético que la crea. Cada historia organiza su propio universo diegético, sin embargo, dicho universo también está limitado, fundado e influenciado por otras historias que le anteceden y por las reglas del género elegido. La expresión de universo diegético puede tomar el sentido de marco ficcional que implícita o explícitamente sirve de fondo creíble para la historia, este fondo se refiere al problema del referente.

Aumont y compañía, también analizan la diégesis en el transcurso de la lectura del relato, es decir, en la lectura que en el desarrollo fílmico hace el espectador. En este punto, no se trata de revisar y hacer el repaso final y general de la historia, una vez la lectura del relato ha concluido, sino de mirar la historia, paso a paso, tal como se formó, los elementos tácitos o evidentes que el filme ofrece, los elementos observados en otros relatos y, por qué no, las competencias inmediatas del espectador. Una historia se puede contar de forma lógica de principio a fin.

Por último, se emplea el término extra-diegético, más que todo para hablar de la presencia de la música en el filme, es decir, cuando ésta interviene para ayudar al personaje a expresar sus sentimientos, sin embargo, se aclara que su intervención no es predecible y no pertenece necesariamente al universo diégetico.

¹⁴¹ Idem.

¹⁴² Ibid, p.114

2.6.3 TEJIDO ENTRE RELATO E HISTORIA

Las tres instancias: el relato o texto narrativo, la narración y la historia y/o diégesis, no son de naturaleza aislada las unas con las otras, aunque sean autónomas se entretrejen en un mundo de relaciones muy delgado que conviene mencionar.

Los autores de *Estética del cine*, al enfatizar sobre los tejidos o conexiones que existen entre relato e historia, citan a Gérard Genette, quien distingue tres tipos de relaciones: orden, duración y modo.

2.6.3.1 **El orden**, acentúa las diferencias entre el desarrollo de la historia y el desarrollo del relato. Es decir, el orden de presentación de los acontecimientos al interior del relato depende de las intenciones que el realizador tenga, éstas pueden ser de suspenso, tensión, dicho de otro modo, del objetivo dramático que se quiera lograr. Es lo mismo que mencionaba Todorov cuando decía que la disposición de los acontecimientos en el relato provenía de normas de construcción estética que comprendían intenciones de suspenso y dramatismo. También Barthes anunciaba el tema de estructuración de los acontecimientos cuando introducía el concepto de *distorsión*, y exponía que el suspense se nutría de esta función porque obedecía a una alteración en la organización del tiempo lógico dentro de una escena.

En el orden temporal, una de las opciones que puede brindar es la de romper frecuentemente con la cronología de la historia, por ejemplo, se consigue presentar más adelante en el relato, un acontecimiento que se ha sucedido anteriormente en la historia o diégesis. La anacronía de la historia relatada también puede llevar al espectador a reinterpretar acontecimientos presentados o pensados previamente de otra forma. Estos recursos muchas veces logran que el espectador comprenda en el transcurso del relato el comportamiento de algún personaje.

También, se puede romper con la cronología lógica de la historia cuando se emplea el flashforward o salto hacia delante, recurso que anticipa un acontecimiento futuro. El uso de dicha técnica no es muy frecuente pues evoca acontecimientos que pueden o no haber ocurrido en la historia. Sobre el orden temporal, más adelante Bordwell sugiere más precisiones.

2.6.3.2 **La Duración**, según Aumont y compañía, se refiere a la combinación entre la aparente duración de la acción diegética y la del momento del relato que éste le dedica. Para los autores de *Estética del cine*, normalmente, la duración del relato no es la misma que la duración de la historia, por lo general la duración del relato es menor al de la historia. Sin embargo, puede suceder que en algunas partes un acontecimiento dure menos tiempo en la historia que el relato. Vale la pena decir que la elipsis también pertenece a las categorías de la duración.

2.6.3.3 **El modo**, es la otra relación entre relato e historia y concierne a la explicación de todos los acontecimientos orientados desde un punto de vista que proporciona la cantidad de información sobre la historia expuesta en el relato, es en otras palabras, lo que han llamado el fenómeno de la focalización. Lo que sugiere distinguir la focalización por un personaje y la focalización sobre un personaje, de ambas maneras hay que tener en cuenta que la focalización puede variar y moverse ampliamente en el curso del relato.

La focalización sobre un personaje plantea en su organización la existencia de un héroe y otros personajes secundarios, como ocurre en la mayoría de los relatos. En el cine esta focalización crea el efecto de centrar la atención sobre el protagonista, mientras que la acción puede continuar en otra parte y posteriormente ser revelada al espectador, siendo éste procedimiento uno de los más frecuentes. La focalización por un personaje la observación detenida de un personaje, pero de una forma muy variante dentro del filme, también se puede catalogar como un procedimiento frecuente.

2.6.4 TEJIDO ENTRE NARRACIÓN E HISTORIA

La segunda relación que se puede presentar entre las instancias, se da entre la narración y la historia. En *Estética del Cine*, se sigue citando Gérard Genette, quien designa a ésta relación con el nombre de voz. En esta parte, Aumont y compañía, sólo se atreven a señalar que la organización de un filme narrativo clásico, con frecuencia se desenvuelve a través de fenómenos de *diegétización* de elementos que corresponden a la narración. Por lo que en ocasiones, en el transcurso del relato, el espectador se ve forzado a sumar a la diégesis o historia elementos que claramente provienen de la instancia narrativa.

El fenómeno de la diegétización es común al mundo cinematográfico, cuyo objetivo es el de no evidenciar las pistas de su trabajo en la proyección fílmica. Es frecuente en el cine clásico que parezca que la historia es contada por ella misma, y que la narración en el relato es un elemento neutro, por esta razón se tiene la impresión de que el universo diegético no tiene mediadores y que por tanto, el espectador no necesita de otros elementos para comprender lo que ve.

Con el fin de hacer claridad sobre el concepto de voz (Genette), se recurre a Ramón Carmona*, quien haciendo referencia al narrador cinematográfico, emplea dicho término. Para Carmona, Genette propone que la voz es la instancia narradora que evidencia la presencia o ausencia del narrador que relata una historia.

* Carmona, Ramón. *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra, 1991.

Carmona, para continuar con el análisis, propone que la voz tiene unos elementos de base que la configuran, y son: el tiempo del relato, el nivel narrativo y la persona.

a. El tiempo del relato: se recuerda que para Todorov, el tiempo del relato viene dado por la disposición temporal en la historia y en el discurso. Para Carmona, quien recurre a Genette, el tiempo del relato se puede asumir en un sentido gramatical, es decir, relatos en pasado, en presente o posiblemente en futuro. Sin embargo, para Carmona, la imagen cinematográfica no corresponde a dichos tiempos gramaticales, “por lo que no puede hablarse, estrictamente, de temporalidad, sino en tanto dispositivo semántico”¹⁴³.

Según Carmona, para Genette, la voz en off que habla en pasado o en tiempo pretérito corresponde más a la ficción del relato que al pasado de la acción. Además añade, que si una imagen del pasado aparece hecha presente es por las operaciones de manipulación realizadas por el autor o narrador cinematográfico.

b. El nivel narrativo: hace referencia a los narradores que cuentan o no su propia historia al incluirse como personajes de su relato o a los narradores que no participan de la historia narrada. Los primeros narradores reciben el nombre de homodiegéticos y los segundos son llamados heterodiegéticos.

Los homodiegéticos se construyen por medio de una voz en off en primera persona mientras que el espectador ve al personaje moverse. Para Carmona existen maniobras interesantes con el empleo de la voz en off como dispositivo narrativo, pues engaña al espectador, porque en un principio parece perfilar un narrador heterodiegético y en el transcurso del filme, caracterizarlo como homodiegético.

c. La persona: plantea la posibilidad de expresar el relato en primera persona con el pronombre *yo*. Sin embargo, para Carmona, el análisis puede abordarse desde los operadores que indican la distancia del narrador sobre lo narrado. Pues tales operadores permiten que el personaje no confunda sus recuerdos, sus sueños y su imaginación con una percepción.

Por último conviene recordar, tal como lo hizo Barthes recurriendo a la teoría de Greimas, que el narrador no debe confundirse con el autor, porque más bien es considerado como un actante de la enunciación o encontrase en sincretismo con determinados actantes del enunciado.

¹⁴³ Ibid, p. 197

2.6.5 TRANSFORMACIÓN DE DISCURSO EN HISTORIA

En el cine de ficción el discurso atiende a una instancia narrativa, lo que le permite convertirse en historia, pues hace creer al espectador que dicha instancia no existe. Esta transformación de discurso fílmico en historia revela la regla que tiene el actor de no mirar a la cámara, de suponer que ésta no se encuentra en ningún lugar, lo que permite que no sea necesario que el actor se vea obligado a dirigirse directamente al espectador.

En este punto los autores del libro *Estética del Cine*, proponen seguir con la idea de historia que expone Benvéniste (“designa un enunciado sin señales de enunciación”¹⁴⁴), pues en el cine de ficción, ésta se muestra como si se contara sola, aproximándose aparentemente a las características de la realidad. “Parece como si uno estuviera deletreando, sin ayuda de nadie, entre una serie de noticias de sucesos”¹⁴⁵ lo que le concede una idea de verdad que a la vez permite disimular lo arbitrario del relato, las intervenciones del narrador y el orden del encadenamiento de las acciones. La idea de una historia que se cuenta sola lleva a que el espectador se encuentre con una serie de sorpresas o con detalles insignificantes, lo que la hace oscilar entre un todo y una nada, que puede continuar o terminar en cualquier momento. La imagen en el cine puede fundirse en un negro y poner fin a lo que el espectador había creído organizar en su idea de ficción, o puede cautivar frecuentemente la atención de éste.

Se puede decir que una de las virtudes del cine narrativo es poder transformar la historia en discurso. En los filmes de ficción hay una mezcla entre historia y discurso en la que los espectadores encuentran el porqué de seguir la película. Para terminar esta parte de la diegetización se puede manifestar que el espectador también busca en el filme la enunciación, la narración y que el placer fílmico no sólo se encuentra en la incertidumbre de lo que va a pasar, de las imágenes próximas sino también en las direcciones que ofrece el relato y la conformación de la diegésis.

2.6.6 OPERATIVIDAD NARRATIVA

Para Aumont y compañía, es normal que en una película de ficción el espectador se encuentre siempre con un mismo cuerpo fílmico pero con diferentes hilos conductivos, es decir, que todos los filmes de ficción tienen una historia en común, pero diferentes formas de relatarlo. Se pone en evidencia, en un mismo movimiento, un proceso acostumbrado y apariciones repentinas que ubican al espectador en una posición de saber y no saber lo que seguirá en el filme. Para dejarlo más claro, tal proceso acostumbrado y tales apariciones repentinas, son lo

¹⁴⁴ Aumont, Jacques Op. Cit. p. 121

¹⁴⁵ Idem.

que en los análisis cinematográficos han llamado: desarrollo programado y aparición inesperada, y que se han ubicado en la conceptualización de códigos narrativos.

En el filme de ficción un aspecto característico es conducir al espectador a descubrir una verdad por medio de un número de etapas necesarias. Una parte de los códigos narrativos tiende a regular y a organizar el avance, los giros y las sorpresas que llevan a la clausura de la historia, es lo que Barthes mencionaba como la contradicción de todo relato: conducir a la conclusión negándola y evitándola constantemente. Esta articulación es lo que se ha llamado: código narrativo.

Aumont y compañía, exponen que el cine de ficción supone dos códigos: la intriga de predestinación y la frase hermenéutica.

La intriga de predestinación proporciona en los primeros momentos del filme los elementos necesarios para la clausura, o por lo menos la solución que el espectador cree correcta, esto lejos de acabar con el suspenso lo refuerza. Dicha intriga sirve de guía a la historia y al relato dirigiendo la programación de manera *explícita*, o *alusiva*, como ubicando algunos planos en los créditos e *implícita*, por ejemplo, cuando las películas inician con un evento que se supone se resolverá más tarde.

Después de anunciar la solución, plantear la historia y programar el relato, intervienen un cierto número de obstáculos, lo que en *Estética del Cine*, citando a Roland Barthes, llaman: frase hermenéutica, que consiste en “una secuencia de etapas de relevo”¹⁴⁶ que nos dirigen hacia el enigma y su solución mediante giros, pistas falsas, trampas para el espectador.

La frase hermenéutica se puede decir que tienen dos funciones opuestas: primero superar la barrera de los obstáculos o frenos que se presentan, articulando las etapas adecuadas para dar pie al avance y a la solución del enigma. Su segunda función es impedir el avance y la solución mediante la intriga de predestinación. Por lo que el filme puede dar la sensación de una progresión que continúa, que termina, que es posible que sea eventual, pero dar al mismo tiempo la apariencia de realidad. Por otra parte la narración se muestra sin trampas, pretende ser transparente y neutral. Aunque el sistema narrativo, también regula la entrega de informaciones, es eficiente en virtud de su ambivalencia.

¹⁴⁶ Ibid, p.126

2.6.6.1 INSTANCIA DE LAS FUNCIONES

El Código Narrativo plantea que los géneros por tema avanzan sobre unas historias comunes en todos sus filmes o por lo menos, en la construcción de sus películas se presentan las mismas intrigas que pueden llegar a ser esquematizadas y restringidas a un cierto número de redes. Si se hace un prematuro estudio de las unidades de análisis que se estudiarán en este trabajo, se pueden insinuar unos códigos comunes que se encuentran en dichos filmes animados. En éstos se localiza, como uno de los códigos comunes, la necesidad de trabajar en equipo para acabar con el poder de los antagonistas u obsesiones mal sanas, siempre hay un héroe que teje con sus acciones una moraleja: hacer el bien y luchar en grupo. El relato entonces, se apoya en unas estructuras cardinales que tiene un número de elementos definidos y al interior sus relaciones son casi limitadas. Los escenarios, las circunstancias, los personajes y sus particularidades de acción cambian, sin embargo, las funciones son las mismas.

Los autores de *Estética del Cine* siguen a Vladimir Propp, quien señala las funciones en relación con El Código Narrativo: “Los elementos constantes, permanentes del cuento, son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que esas funciones se cumplen”¹⁴⁷. La combinación de las funciones se da entre secuencias pues tales funciones se arrastran unas a otras hasta llegar a la solución que significa el regreso al estado inicial o a la clausura deseada. No es absurdo aclarar que en el cine toda película tiene una función de inicio que reclama la función de clausura.

Por último, los autores del libro *Estética del cine*, proponen en este punto de las funciones que es válido aclarar que aunque la historia y la intriga sean comunes a todos los filmes, es decir, sus elementos tengan un número limitado, se pueden lograr con tales funciones múltiples combinaciones diferentes, su organización exterior es libre, es lo que permite que cada película sea diferente.

2.6.6.2 LA INSTANCIA DE LOS PERSONAJES

En el texto de *Estética del Cine*, se propone dar una mirada a Vladimir Propp y a Greimas en cuanto al análisis de personajes. Según el texto mencionado, el primero plantea que los personajes no se definen por su nivel social, ni por su psicología sino por su espacio de acción, por el conjunto de funciones que efectúan al interior de la historia, por eso proponen llamarlos actantes. Sin embargo, éste subraya que un personaje puede cumplir diferentes funciones y que una función puede pertenecer a varios personajes. Continuando con el mismo texto, Greimas en cambio, llama actante al que sólo cumple con una función y actor al que en el transcurso de la historia cubre varias funciones.

¹⁴⁷ Ibid, p.128

Se continua formulando el modelo actancial de Greimas que como ha sido mencionado por Barthes y Todorov, está conformado por el sujeto, el objeto, el destinador, el destinatario, el oponente y el ayudante. Como ya se dijo, un personaje puede ser simultáneamente o alternativamente sujeto, destinatario; destinatario y ayudante, por ejemplo.

Los actantes entonces tienen un número limitado de funciones, mientras que los personajes asumen un número infinito, pues sus particularidades y su carácter pueden cambiar sin modificar su espacio de acción; sin embargo los personajes pueden permanecer aparentemente iguales aunque su "esfera de acción"¹⁴⁸ se modifique.

Se podría sospechar que lo que mencionan como riqueza psicológica de un personaje nace en la modificación del conjunto de funciones que asume un personaje. Tal modificación no tiene su espejo en la realidad, sino que tiene su referencia en un modelo preexistente del personaje.

En el cine el personaje cumple con varias características: no se hace anterior a la proyección del filme una descripción detallada de éste, tampoco con anterioridad el espectador conoce el guión de la película, por ende el personaje sólo existe en la pantalla.

¹⁴⁸ Ibid, p.132

Estética del cine
Aumont ...y compañía

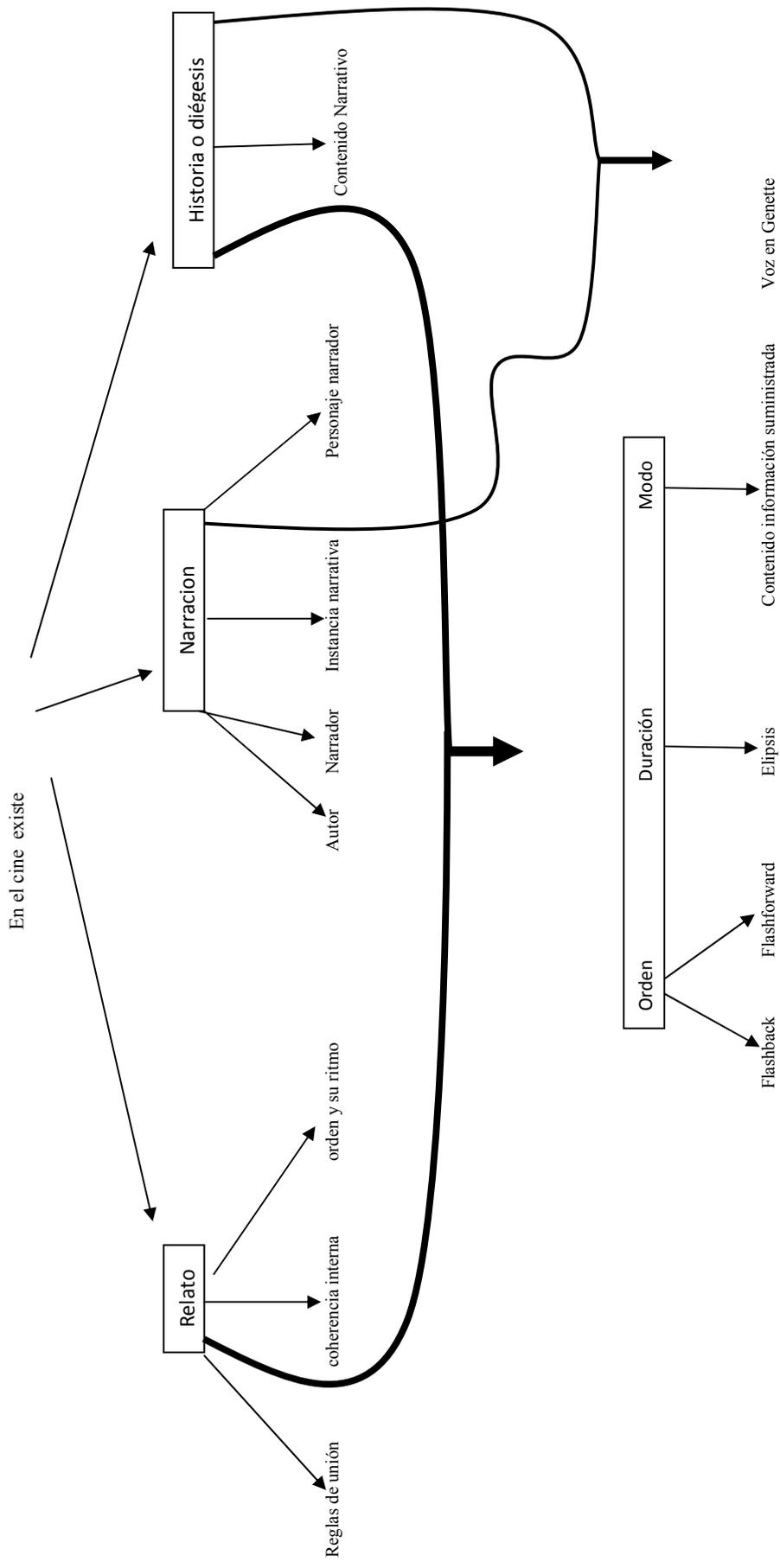


Diagrama 3: Niveles del Relato fílmico por Aumont

2.7 TEORÍA DE LA NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA SEGÚN DAVID BORDWELL

Para David Bordwell, el diseñar la narración de un relato cinematográfico es un trabajo de importancia capital, pues es el proceso mediante el cual se entienden las películas como un todo altamente, medianamente o deficientemente coherente y comprensible. Por tal razón, el enfoque que Bordwell propone está orientado por la manera en que opera la forma y el estilo de un filme según las estrategias y fines narrativos.

La teoría de Bordwell propone ver la narración como una actividad formal que mantiene una aproximación cognitivo-perceptual del trabajo del espectador. Para éste autor, estudiar la narración como un proceso dinámico, es razón suficiente para ubicarla en un nivel investigativo, y, por otra parte, pensar que ésta posibilita la construcción de características específicas del medio fílmico. “Además, una aproximación centrada en la forma se ordena a sí misma el trabajo de explicar cómo funciona la narración en la totalidad del filme”¹⁴⁹.

Para iniciar, Bordwell, en el campo de la forma, explica los conceptos de historia, argumento y estilo, y posteriormente los relaciona. El término de historia, Bordwell lo aborda desde los estudios de los formalistas rusos que la definen como la suma progresiva de acciones causales que se evidencian a través de un orden en el que se incluye un tiempo y unos espacios determinados; en otras palabras, “la historia incorpora la acción como una cadena cronológica causa-efecto de los acontecimientos que ocurren en una duración y espacio dados”¹⁵⁰.

Para Bordwell la historia es además el resultado de codificar claves narrativas, emplear esquemas y comprobar hipótesis: “es una pauta que los perceptores de narraciones crean a través de asunciones e inferencias”¹⁵¹. Perfectamente, la historia puede identificarse con una sinopsis verbal, contada general o detalladamente, según se requiera. Además, agrega, que la historia es una construcción imaginaria que no es caprichosa ni arbitraria, ya que el espectador la elabora por medio de esquemas y prototipos de acciones, personajes, escenarios... En cuanto al cine, la historia de una película, dice Bordwell: no se presenta material y explícitamente en la pantalla o banda sonora, pues determinado acontecimiento puede ser transmitido de diferentes formas que motivan al espectador a inferir sólo un acontecimiento de la historia.

David Bordwell, explica en su teoría que la narración cinematográfica tiene dos sistemas: la historia y el argumento. Como sistema, el argumento establece el orden de los acontecimientos de la historia. “El argumento es la organización real

¹⁴⁹ Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós, 1996. p 49

¹⁵⁰ Idem.

¹⁵¹ Idem.

y la representación de la historia en la película”¹⁵². Además, constituye la estructura de la representación de la historia que se evidencia en el filme, diseña concretamente el orden de los acontecimientos: acciones, escenas, puntos críticos, giros inesperados... que sugiere la historia. Se puede decir que el objetivo del argumento es permitir al espectador construir la historia creando expectativas concretas sobre ciertos puntos y provocar curiosidad, suspenso y sorpresa en el transcurso del filme. En palabras de Bordwell: el argumento es la dramaturgia del filme, el conjunto organizado de pautas que disponen al espectador que infiera y ensamble la información de la historia.

El estilo también constituye un sistema para David Bordwell, pues, igualmente interviene en la movilidad de los componentes de la historia empleando técnicas filmicas que se aplican según principios de organización: “el argumento entiende el filme como un proceso dramaturgico; el estilo como un proceso técnico”¹⁵³, el estilo es pues el uso sistemático de recursos cinematográficos que se emplean en una película; por lo que el estilo interactúa con el argumento en distintas formas: el estilo le sirve al argumento cuando proporciona la forma en que se entrega la información y se dan las claves para las hipótesis, generalmente el sistema del argumento domina al sistema estilístico; sin embargo, dicho control no garantiza que el estilo en su conjunto sea un vehículo del argumento.

Continuando con su teoría, Bordwell expone tres tipos de principios que relacionan el argumento con la historia y posteriormente con el estilo: lógica narrativa, el tiempo y el espacio.

2.7.1 RELACIÓN ENTRE HISTORIA Y ARGUMENTO

2.7.1.1 **La lógica narrativa.** Se había mencionado que al construir una historia, el espectador establece pautas de estructuración de acontecimientos y al mismo tiempo elabora relaciones (principalmente de causalidad) entre ellos. Se asume, que un acontecimiento es consecuencia de otro acontecimiento, o de rasgos de los personajes o de normas generales. Al respecto, el argumento puede impulsar al espectador para que haga inferencias causales lineales, u ordenar los acontecimientos de tal forma que se dificulte la construcción de coordenadas causales.

2.7.1.2 **Tiempo.** Refiriéndose al tiempo narrativo, Bordwell plantea que el argumento puede proporcionarle pautas al espectador para que autoestructure los acontecimientos de una historia en determinada secuencia: un aspecto de **orden**. Además, puede insinuar algunos sucesos de la narración como si ocurrieran virtualmente en cualquier espacio de tiempo: un aspecto de **duración**. Y puede

¹⁵² Ibid, p. 50

¹⁵³ Idem.

mostrar acontecimientos de la historia como sucediendo cierto número de veces: un aspecto de **frecuencia**. Estos tres puntos pueden facilitar o dificultar que el espectador se haga una idea del tiempo de la historia. Como se observará más adelante, la construcción temporal es un aspecto de la narración en la que Bordwell acentúa su análisis.

2.7.1.3 **Espacio**: se refiere a la representación de los acontecimientos de la historia como si sucedieran en un “encuadre espacial de referencia”¹⁵⁴ que puede ser muy real o muy abstracto. De nuevo el argumento puede ayudar a la construcción del espacio de la historia e informar al espectador de los entornos y posiciones más importantes que asumen los agentes de la historia. El asunto del espacio, se expondrá más detalladamente en el subcapítulo llamado: La Narración Fílmica Detallada desde la Construcción Espacial.

De acuerdo con la forma en que el argumento ordene la historia, se ejercen unos efectos específicos sobre el espectador, y por dicha manipulación de la historia por parte del argumento, se considera el trabajo narrativo concreto de cualquier filme. Ésta es la razón por la cual, Bordwell considera que en condiciones normales cuando se ve una película los aspectos como el tiempo, ya están programados, es decir, no se puede saltar o pausar momentos con el propósito de aumentar o disminuir el tiempo total del filme, ni se puede atrasar o adelantar partes para enfatizar o no sobre algunos fragmentos; es decir, el espectador se somete a **un orden, frecuencia y duración** (contempladas en el tiempo) de la presentación de los acontecimientos en la película. Incluso la naturaleza de la imagen llega a influir en la experiencia del observador, pues todos estos aspectos hacen que la película narrativa se dirija a la capacidad de lo cognitivo-perceptual del mismo espectador.

Es de esperar que el asunto de las expectativas del espectador, la historia, el argumento y el estilo se ubiquen en un sistema más amplio que los reúna; ese sistema Bordwell lo resume en una palabra: la narración, y propone que “la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador”¹⁵⁵.

Antes de continuar con las relaciones entre historia y argumento, y después de Bordwell haber introducido el término de argumento se propone una analogía y comparación entre los conceptos que intervienen en el estudio del relato: En Barthes el nivel de las **funciones** y de las **acciones** o de los personajes se ordena o se concluye en el nivel de la **narración**. Todorov plantea dos niveles del relato: como historia y como discurso; como historia contempla la **lógica de las acciones** y los **personajes y sus relaciones**, y como discurso el tema se resume en un

¹⁵⁴ Ibid, p. 51

¹⁵⁵ Ibid, p. 53

asunto de organización y estructuración del relato en: **tiempo del relato**, **aspectos del relato** y **modos del relato**. Aumont y compañía, estructuran su teoría del relato fílmico de la siguiente manera: brindan una explicación de los conceptos de relato, de historia y de narración. Las relaciones entre los dos primeros conceptos reconocen tres niveles: orden, duración y modo. Posteriormente la relación entre narración e historia comprende las intervenciones de la instancia narrativa. Y por otra parte, admiten el discurso como contenido de orden. Para Bordwell la historia es una cuestión de suma de acontecimientos que son organizados por el argumento.

Nótese, que el nivel de la **narración** para Barthes y Aumont y compañía, opera como nivel de **discurso** en Todorov y como **argumento** en Bordwell. Todas las otras relaciones de los acontecimientos del relato pertenecen al nivel de la **historia** en Todorov.

Es necesario tener presente las posturas de los diferentes autores y teorías para abordar detalladamente temas como la temporalidad y la espacialidad que se estudiarán a continuación.

2.8 LA NARRACIÓN FÍLMICA DETALLADA DESDE LA CONSTRUCCIÓN TEMPORAL

Como ya se mencionó, uno de los principios que relaciona la historia, el argumento y el estilo está dado por el tiempo, e indudablemente la narración como sistema integrador tiene en cuenta este principio.

Para hablar del aspecto temporal, Bordwell cita a Paul Simon¹⁵⁶, quien expone que “el significante cinematográfico no tiene marcas formales que puedan caracterizar su temporalidad”¹⁵⁷, es decir, no ocurre como en el lenguaje que emplea elementos léxicos como el ayer, el hoy, el mañana (tal premisa ya había sido planteada por Ramón Carmona, cuando explicaba el asunto del tiempo del relato como elemento de la voz [Genette]). Por lo que en el cine los cambios y las relaciones temporales, deben ser asumidos por el espectador quien los deduce y los conecta mentalmente, mediante la esquematización de los indicios presentados por la narración.

En la historia, los hechos pueden suceder paralelamente o sucesivamente, es decir, dos o más hechos pueden presentarse al mismo tiempo o dos o más hechos pueden suceder uno seguido del otro. Sin embargo, en lo que Bordwell llama

¹⁵⁶ **J. p.**, Simon. Remarques sur temporalité cinématographique dans les films diégétiques, citado en **Bordwell**, David. La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós, 1996. p. 53

¹⁵⁷ Idem.

argumento, los hechos se pueden tejer y presentar en un orden distinto al de la historia. Lo que significa para este autor tres opciones generales.

Para enumerar las opciones, se subraya la tarea del espectador de conectar mentalmente las pautas ofrecidas por la narración, proceso que está influenciado por tres aspectos del tiempo: el **orden** de los acontecimientos, **su frecuencia** y su **duración**. En la discusión sobre la construcción espacial, Bordwell sugiere mirar tres propuestas sobre las rutas que el espectador posiblemente aplique para la construcción de los elementos de un filme.

2.8.1 ORDEN

- Después de hacer la aclaración entre historia y argumento se puede mencionar la primera opción general que plantea acontecimientos simultáneos en la historia y presentación simultánea en el argumento. Es decir, cuando el espectador supone que acontecimientos simultáneos en el argumento hacen referencia a acontecimientos simultáneos en la historia.
- La segunda opción propone acontecimientos sucesivos en la historia y presentación simultánea en el argumento. Este tipo de opción es poco frecuente, ocurre, por ejemplo, cuando en el filme uno o varios personajes están viendo a su vez otra película o un programa de televisión que cuenta acontecimientos anteriores a la historia, es decir, el acto de ver los acontecimientos previos se representa paralelamente en el argumento.
- En el tercer lugar de las opciones generales se expone que los acontecimientos simultáneos en la historia se presentan sucesivamente en el argumento. Esta tercera opción es más común si pensamos que el montaje simultáneo es un buen recurso cuando los acontecimientos paralelos de la historia se amplían sucesivamente en el argumento.
- Como cuarta y última opción se plantea los acontecimientos sucesivos en la historia y en el argumento, la presentación sucesiva. El argumento en esta parte tiene la opción de obedecer, desobedecer o combinar, mejor dicho, de jugar con las acciones cronológicas de la historia. El argumento, en este caso, tiene más libertades ya que puede seguir el orden cronológico de las acciones de la historia o cambiarlas totalmente, la forma más típica es el *flashback*.

Podría pensarse que en las películas la narración muestra los acontecimientos de la historia en orden y de una manera cronológica, ésta percepción engañosa se combina con el pensamiento de Seymour Chatman, quien es citado por Bordwell para diferenciar los conceptos de relato y escenificación. Se habla de relato cuando la historia muestra a los personajes comunicando algo sobre

acontecimientos previos, independiente en la forma en que lo haga, ya sea por medio escrito, virtual, gestos, conversaciones... de otra parte se habla de escenificación cuando la historia presenta acontecimientos anteriores como si estuvieran sucediendo en el momento. Sin embargo, en un filme el relato y la escenificación fácilmente se pueden encontrar en los casos en los que un personaje menciona acontecimientos pasados y paralelamente se representa en un flashback. Esta aclaración es válida para distinguir la descripción de la historia por relato o por escenificación.

Es muy normal que los acontecimientos de una historia sean relatados desordenadamente en el argumento, esto se evidencia frecuentemente en los diálogos de los personajes. Por otro lado el flashback y el flashforwards son representaciones que ponen al espectador en calidad de testigos o escuchas del argumento en el que se dramatizan fragmentos de la historia. Aunque para Bordwell no es común emplear estos recursos ya que significa que el argumento escenifique acontecimientos de la historia externamente de la secuencia cronológica.

Generalmente, en los filmes narrativos la narración se apoya en las expresiones verbales para reordenar los hechos de la historia. Es decir, el recurso de un narrador, o los diálogos entre los personajes, o la voz de un yo interior, contribuyen en la estructuración del relato. No es reiterativo exponer que para Bordwell, el argumento funciona como tejido de la historia, es decir, ordena los acontecimientos de ésta según las intenciones de suspenso, lógica dramática... y la narración opera como reordenador del orden del argumento.

Sin embargo, seguir el orden de la historia centra la atención del espectador en los acontecimientos ulteriores, dando lugar a efectos de suspense propios de los filmes narrativos. El hecho de ser fiel al orden de la historia refuerza la relevancia del argumento, pues cada acción se presenta como variación y como prolongación de la anterior acción. Pero, romper o confundir el orden de la historia pide al espectador valorar la primera información a la luz de los nuevos datos de acontecimientos previos.

Postergar o reorganizar los acontecimientos de la historia crea en el espectador curiosidad y lagunas narrativas temporales, o permanentes, o enfocadas (cuando el espectador desea saber de forma exacta qué pasó en determinado momento), o difusas (la sensación de no encontrar los acontecimientos ordenados), o indicadas (por ejemplo, cuando caracterizan las evocaciones de los flashback) o suprimidas (cuando no existen tales caracterizaciones). Las libertades en el orden de la historia, se pueden equiparar con lo que Barthes ha llamado: las dilaciones, que pueden corresponder a exigencias de lo que se conoce de la narración.

Analizando el orden de la historia, se pueden evaluar algunas maniobras narrativas como el flashback y el flashforward. El primero tiene implicaciones en el

argumento y en la historia, por ejemplo, puede hacer referencia a acontecimientos que ocurrieron mucho antes de la primera acción representada en el argumento: flashback *externo*. Por el contrario, el flashback *interno* sucede cuando los acontecimientos se desarrollan dentro del marco temporal del mismo argumento tras la primera acción representada. En ambos casos: el flashback *interno* y *externo* se manifiestan generalmente como recuerdos de un personaje, y si es así, ponen al espectador como en un estado de autoconciencia porque tiene la posibilidad de explorar poco a poco en la memoria del personaje. En cambio, el flashforward sólo permite dar una mirada a acontecimientos de la clausura antes de que el espectador comprenda el vínculo causal que lo conduce hacia el fin. No se opone el flashback, pues los recuerdos de un personaje tienen cierta garantía, mientras que las premoniciones (flashforward) de un personaje, pueden llegar a ser muy ambiguas.

2.8.2 FRECUENCIA

Se supone que el espectador piensa que los acontecimientos de la historia son eventos únicos, sin embargo, pueden ser representados en el argumento un sinnúmero de veces o nunca ser representados.

Bordwell distinguiendo entre relato y representación, sugiere nueve opciones que corresponden a la frecuencia con que el argumento puede o no llegar a repetir o a saltar un acontecimiento.

1. *El acontecimiento no es ni relatado ni representado.* Aunque un acontecimiento ni se escenifique ni se relate, el espectador puede suponer que sucedió. Por ejemplo, con un nacimiento, si se muestra a una mujer embarazada y después de un efecto se ve un niño corriendo en un patio se puede suponer su nacimiento, incluso los primeros años de vida.
2. *El acontecimiento no es relatado, pero representado una vez.* La atención se centra en la escenificación del acontecimiento.
3. *El acontecimiento no es relatado, pero representado más de una vez.* Este caso ocurre cuando por medio de recursos como el flashback un acontecimiento se muestra varias veces para resaltar la importancia del hecho.
4. *El acontecimiento se relata una vez, pero no es representado.* En el cine narrativo ocurre con frecuencia que el acontecimiento es mencionado una vez, pero no es necesario que sea representado. La diferencia con el siguiente punto está en que el acontecimiento se puede mencionar más de una vez por medio de diálogos u otros recursos que no son la escenificación.
5. *El acontecimiento es relatado más de una vez, pero no es representado.*
6. *El acontecimiento es relatado una vez, y representado una vez.* También supone un caso semejante que insinúa la siguiente opción.

7. *El acontecimiento es relatado más de una vez, y representado una vez.*
8. *El acontecimiento es relatado una vez, y representado más de una vez.*
9. *El acontecimiento es relatado más de una vez, y representado más de una vez.*

Según estas opciones el espectador construye mentalmente una historia coherente y comprensiva dependiendo de las referencias repetidas de algunos acontecimientos significativos de la historia como tal. Además, la frecuencia con que se haga referencia a un acontecimiento también depende del argumento. El filme debe explicarse por sí mismo, es decir, las coordenadas vitales de acción deben contribuir a que el espectador formule las hipótesis adecuadas, para ello conviene que la narración o el argumento reitere sobre las líneas cardinales causales, temporales y espaciales más sobresalientes de la historia. Por lo que la repetición crea en el espectador ciertas sensaciones de suspenso, desnuda o no intrigas, retarda los acontecimientos más importantes de la clausura...

Pero, todas las repeticiones no son comunes en el cine, se podría decir que la opción siete (*El acontecimiento es relatado más de una vez, y representado una vez*) es una de las más frecuentes, en este caso la repetición se efectuaría en el terreno de la historia a través del argumento. Por el contrario, si un suceso de la historia es representado de nuevo, generalmente nace como evocaciones y subjetividad de un personaje y casi siempre tiene la intención de evidenciar detalles que se supone no han sido captados en primer momento. Sin embargo, para Bordwell, representar de nuevo un suceso de la historia, significa sustentar dicha representación sobre exigentes reglas narrativas.

2.8.3 DURACIÓN

Al igual que el orden y la frecuencia temporal, la duración también se sostiene a partir de ciertas normas que hacen posible la compresión fílmica. A diferencia de los autores de *Estética del Cine*, Bordwell se extiende un poco más frente al tema de la duración y empieza a distinguir tres variables.

- La primera explica la duración de la historia, la cual se define como el tiempo que el espectador presume que necesita la acción: siglos, años, meses, semanas, horas...
- La segunda variable es la duración del argumento, que no es más que los espacios de tiempo que son representados en el filme: en la historia, determinada acción puede durar años, pero en el argumento sólo representarse unos meses o semanas. Los recursos más comunes que relacionan la duración de la historia con la relación del argumento son los calendarios, el reloj, expresiones verbales por parte de los personajes o del narrador, epígrafes... Bordwell aclara que la duración de la historia y del

argumento no están comprendidas en el sistema estilístico, como sí lo está la siguiente variable.

- La tercera variable es la duración de la proyección, la duración de la película. Por ejemplo, el tiempo de una historia puede durar 20 años, el argumento exponerlo en seis meses y la duración de la proyección es de dos horas, se requiere de técnicas cinematográficas mencionadas por Ramón Carmona como puestas en escena, puestas en serie, montaje, sonido diegético y extradiegético.

Normalmente la duración de la historia es mayor a la duración del argumento y la duración de éste mayor a la duración de la proyección; dicha circunstancia ocurre porque muy pocas películas representan la totalidad de cada acción. Aunque, en algunos fragmentos pequeños los factores estilísticos intervienen acentuada y decisivamente: en algunos planos la duración de una acción de la historia, equivale a la duración representada en el argumento y la duración de la proyección. Por ejemplo, cuando en la historia una mujer se persigna en *a segundos*, el argumento lo representa en los mismos *a segundos* y el tiempo de proyección dura *a segundos*.

Pero, por lo general, la duración de la historia sobrepasa claramente la duración de la proyección; tales convenciones provienen del cine narrativo tradicional y pueden cambiar en casos y factores específicos; por ejemplo, cuando la duración de una acción de la historia transcurre en cortos segundos y se narra o se representa en varios minutos y hasta horas, por ende, el tiempo de la proyección supera el tiempo de dicha acción de la historia. Es conveniente agregar que las técnicas fílmicas empleadas en determinada película, pueden modificar las asunciones que el espectador tenga sobre la duración del tiempo de la historia y el tiempo de la proyección.

2.8.3.1 RELACIONES ENTRE HISTORIA, ARGUMENTO Y ESTILO

Según Bordwell, existen, en la construcción fílmica tres relaciones durativas de: igualdad, de contracción y de expansión que generan y resumen otras tres posibles relaciones entre historia, argumento y estilo. Estas tres nuevas relaciones son de equivalencia, reducción y expansión.

1. **Equivalencia:** este nivel corresponde a las relaciones de igualdad. La equivalencia se presenta cuando la duración de la historia, argumento y proyección son iguales. Dichos casos de paralelismo en los tiempos de la historia, del argumento y de la proyección se presentan, como ya se expresó, en algunos planos o fragmentos pequeños del filme o en películas primitivas.

Aunque la equivalencia se puede estar presente en partes o en la totalidad del filme, es de anotar que en el cine (y en otras artes) la historia es algo más que “la acción desarrollada: es la cadena completa de acontecimientos”¹⁵⁸.

2. **La reducción:** pertenece a las relaciones de compresión. La reducción sucede cuando la narración de la historia se hace de una forma resumida, es decir, la narración fílmica reduce el tiempo de la historia.

También se habían planteado los casos de reducción cuando se citaba el ejemplo de una historia que transcurría en un periodo de 20 años, el argumento sólo representa seis meses y el tiempo de proyección es de dos horas. Otro patrón de reducción ocurre cuando la duración de una acción de la historia equivale a la duración de la acción en el argumento, pero la duración de dicha acción en la proyección es más abreviada. Los movimientos de aceleración de la imagen se convierten en otra técnica que reduce la duración en la pantalla.

Los anteriores procedimientos están comprendidos comúnmente en la elipsis que se puede presentar cuando el argumento excluye fragmentos del tiempo de la historia. Es conveniente decir, que el espectador está en condiciones de calcular el tiempo de la historia elidido. Para Bordwell, el filme posiblemente presente elipsis que dejan lagunas permanentes o temporales, enfocadas o difusas, destacadas o suprimidas.

La elipsis salta en el tiempo para lograr el siguiente momento substancial. Dicha técnica puede tener, según Bordwell, varias motivaciones: una de ellas es ocultar en el tiempo elidido, información importante que desvíe por unos instantes la formación de hipótesis que el espectador se ha estado formando. En este caso, la narración elide unos momentos, realza la laguna y posteriormente la llena satisfactoriamente; por lo que el espectador puede concluir que la narración lo ha engañado.

Otra motivación puede operar cuando en la película, la narración es altamente elíptica y el argumento debe ejercer complicadas y distintas maniobras para retrasar la acción.

Para Bordwell, el tiempo de la historia no sólo es reducido por medio de la elipsis, la compresión, aunque menos común, es otra recurso que se emplea en estos casos. Es posible que la duración de la historia y del argumento sean iguales, pero el tiempo en la pantalla sufrir una serie de modificaciones y efectos para que no sea detectado por el espectador ningún tiempo perdido.

Bordwell propone dos casos en los que se puede emplear la técnica de compresión: el primero, sucede cuando en uno o varios planos se registran

¹⁵⁸ Bordwell, David. Op. Cit. P. 82

movimientos rápidos o acelerados. En el segundo caso, casi cada cambio de plano significa un corte de continuidad, es lo que Bordwell ha llamado un “*raccord* de líneas de visión, un *raccord* de acción”¹⁵⁹. El sonido continuado de la música diégetica que apoya dicho *raccord* hace parte del proceso de reducción por comprensión.

Es de resaltar que el tiempo reducido no es elidido sino comprimido y que dicho recurso de reducción es casi opuesto al procedimiento de expansión que se analizará a continuación.

3. **La Expansión:** este procedimiento opera aumentando la duración de la historia por medio de la narración. Como ya se había planteado, la duración de una acción de la historia puede durar cortos segundos, pero las líneas argumentales y el mismo tiempo de proyección durar varios minutos.

El procedimiento de expansión comprende dos tipos: por inserción y por dilación. Bordwell propone que la inserción es prácticamente la analogía de la elipsis. Es decir, el tiempo de la historia se aumenta para inflar el argumento, por ejemplo, en el desarrollo de una acción, se pueden insertar planos que distraigan, contextualicen o reconfirmen los objetos y los espacios que rodean dicha acción.

Otra forma de expandir la historia por inserción se puede lograr por medio de diálogos o efectos sonoros.

El segundo tipo de expansión es la dilación que consiste en extender una acción que se presenta en forma continua. La duración del tiempo de la historia y del argumento pueden ser equivalentes, pero el tiempo de proyección prolongarse, un ejemplo claro de esto son los planos en cámara lenta.

Según Bordwell, el montaje paralelo, guías específicas de la puesta en escena, la banda sonora, la voz en over, son otras formas de lograr la expansión por dilación.

La equivalencia, la reducción y la expansión y los subpuntos que corresponden a éstos, son formas primordiales en que la narración puede manipular la duración de la historia. Dichas manipulaciones se pueden lograr por medio de técnicas fílmicas como el montaje alternado, el montaje paralelo y el montaje supuesto. También es conveniente aclarar que los recursos de equivalencia, reducción y expansión se pueden calcular a nivel general y no por plano o por acción, es decir, claramente se puede calcular si en un alto porcentaje un filme es igualado, reducido o expandido.

El montaje alternado es una técnica estilística de manipulación temporal que consiste en intercalar líneas de acción mediante la narración, lo que origina

¹⁵⁹ Ibid, p.82

asuntos de orden. El montaje paralelo es un proceso que perfectamente puede ayudar al proceso de expansión, pues “en términos narrativos, cada corte a otra línea de acción crea un fuerte efecto de retraso”¹⁶⁰, tal resultado se logra porque, por ejemplo, el argumento y el estilo le otorgan a cada línea de acción un tiempo durativo diferente. Para poder enfatizar sobre algo o algún aspecto dentro del filme, se emplea, según Bordwell, en la mayoría de la ocasiones el montaje supuesto que consiste en montar planos de la misma acción para expandir la duración de la proyección.

En Bordwell, el aspecto de la temporalidad puede ofrecer múltiples opciones a la construcción de un relato fílmico, incluso, opciones que no han sido detalladas ni pensadas. Sin embargo, el espacio también ofrece otras cuantas posibilidades que merecen ser analizadas desde ésta teoría.

2.9 LA NARRACIÓN FÍLMICA DETALLADA DESDE LA CONSTRUCCIÓN ESPACIAL

Bordwell empieza por señalar que para hablar de espacio fílmico se debe hablar de la posición. Es necesario, entonces, contemplar al espectador como ese alguien que observa dicho espacio, dicha posición, que le permite observar no sólo el espacio sino también los personajes y los objetos que interactúan allí, por lo que “cada imagen se atribuye a un observador invisible encarnado en la cámara”¹⁶¹. Tal observador es espectador y al mismo tiempo narrador. Sin desconocer la importancia del espectador y su posición invisible e ideal, se da paso a la construcción del espacio dentro del filme. La disposición de los elementos y acciones en el argumento depende en gran medida de la representación del espacio. El estudio de la posición del espectador se combina con el proceso de percepción y conocimiento de espacios que hacen posible contar historias.

La construcción del espacio es muy importante en el filme porque con él también se relata la historia. Tres tendencias se han ocupado de analizar la influencia que tiene el espacio sobre la construcción de la historia. Por una parte Bordwell recurre a James J. Gibson, quien expone que la percepción de un espacio está determinado por las leyes de la óptica geométrica, es decir, en condiciones normales para captar de forma exacta un espacio sólo es necesario el “estímulo psicofísico”¹⁶² sin que el espectador requiera un proceso mental.

Una segunda tendencia heredera de la corriente gestáltica, según Bordwell asociada a la obra de Rudolf Arnheim, ofrece una explicación en la que los

¹⁶⁰ Ibid, p.84

¹⁶¹ Ibid, p. 99

¹⁶² Ibid, p.100

procesos mentales tienen más importancia. En este proceso la mente estructura la visión por medio de concepciones visuales. Por lo tanto no es posible construir una copia fiel de un paisaje o de un espacio cualquiera.

Ambas tendencias hacen su aporte al análisis del espacio fílmico, sin embargo, Bordwell considera que la teoría más apropiada sobre la representación y percepción espacial en el cine proviene de la corriente constructivista y propone que todos los espacios dentro del filme proporcionan pautas que son posibles de percibir desde los esquemas y conocimientos del espectador. Dichos esquemas permiten formular hipótesis acerca de acontecimientos pasados y futuros en la historia. Por consiguiente la tarea del espectador es reelaborar los estímulos a partir de las operaciones mentales que él haga para acompañar el hilo narrativo del filme después de captar el espacio y lo que el mismo espacio trata de insinuarle.

Las hipótesis formuladas por el espectador son confrontadas y comprobadas por medio del material presentado en el filme; dicho material es organizado en el argumento que sugiere al espectador la construcción de una historia que corresponda a los esquemas lógicos, temporales y espaciales; en el área composicional, es el estilo el que, generalmente, sirve de base para la construcción de la historia. En conclusión, la tendencia constructivista pone al espectador en una posición activa, pues es quien clasifica, ordena, comprueba y revisa los elementos en sistemas que posteriormente encajan en un patrón mucho más amplio, dándole sentido al material observado. Para esta teoría la “percepción es un proceso temporal de construcción de lo percibido en un forma probabilística”¹⁶³.

Bordwell, siguiendo la teoría constructivista, plantea que la imagen pintada o fílmica, normalmente, crea señales que pueden ser equivalentes a los estímulos del mundo real, por ejemplo, los contornos, la intensidad en el color son pautas que pueden determinar el límite y el volumen de los objetos. Sin embargo, en el proceso de reconocimiento del espacio también influye en el espectador, la memoria, los recuerdos, las expectativas, la atención y otros procesos que intervienen en el entendimiento de la imagen situada en un espacio.

Bordwell empieza el análisis de la representación espacial sugiriendo que el espectador trabaja sobre indicios* proporcionados por el medio y las reglas estilísticas. Para David Bordwell, la percepción propone un tipo de deducción desde informaciones sensoriales hasta la realidad de los objetos, es decir las relaciones que el espectador haga sobre el tamaño, forma, distancia... depende

¹⁶³ Ibid, p. 101

* Se recuerda que el término de indicios es empleado por Barthes como pistas o significados implícitos de los personajes, En Bordwell la palabra indicios sugiere pistas del espacio y de la imagen.

de la idea general que se tenga de determinado objeto, y dicha idea se a formado mediante convenciones.

El espectador, hace uso de convenciones para formular hipótesis, en este proceso, cada esquema mental selecciona y omite cierta información, permitiendo que el espectador imagine lo que no está presente. Lo anterior, le permite a Bordwell seguir considerando al espectador como un agente activo, pues su tarea constante es seleccionar y omitir información que hace posible el reconocimiento del espacio representado. Lo anterior admite, que esta teoría sea un modelo de naturaleza dinámica, pues la formulación de hipótesis adquiere sentido frente a lo que está representado y frente a lo que el espectador comprueba.

Según Bordwell, el espectador pierde la atención sobre lo que se está proyectando, cuando busca elementos reconocibles más allá de la pantalla, igualmente puede examinar zonas que arrojen información importante, tales zonas pueden ser el rostro, los ojos, las manos o los defectos físicos de un personaje que conllevan a puntos cardinales. Además, para resaltar, detallar o simplemente representar un espacio fílmico, los cineastas tiene la alternativa de transformar la luz que entra a la cámara. De tal forma, para que el espectador forme en su mente una historia coherente a partir de un filme narrativo, éste debe proporcionar “indicios espaciales específicos y [basarlos] en esquemas espaciales específicos”¹⁶⁴.

Empero, la construcción de una historia coherente también depende de la posición del espectador o más bien de la cámara. En primera media, para teorizar sobre el tema de la *posición* los analistas han empezado por estudiar lo que han llamado plano/contraplano.

2.9.1 PLANO/CONTRAPLANO

Según Bordwell, los esquemas que el espectador posee y su paralelismo con el ojo (la lente) de la cámara ha sido relacionada últimamente con la figura estilística conocido como plano/contraplano. Dicho recurso postula principalmente que cada plano “representa, desde un ángulo más o menos oblicuo, un punto final de una línea de 180 grados que va a través del espacio escenográfico”¹⁶⁵. Con el fin de no suscitar mal entendidos sobre la idea de plano/contraplano que Bordwell analiza, se recurre a una figura (figura 3) que él emplea en su libro.

¹⁶⁴ Ibid, p.104

¹⁶⁵ Ibid, p.110

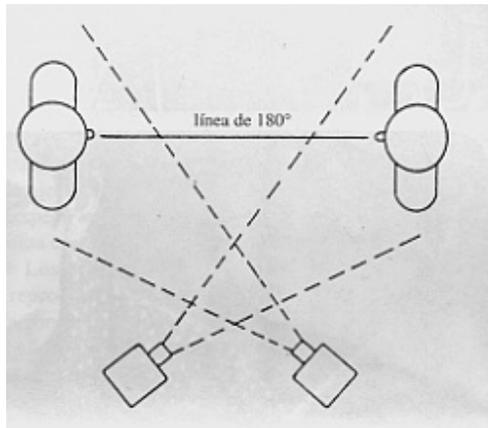


Figura 3: Plano Contra Plano

Bordwell, empieza por proponer que hay que abandonar la idea que algunos comentaristas que han mal interpretado el concepto plano/contraplano al asumirlo como la representación de un segmento de un espacio al que seguidamente se presenta un segmento opuesto a él.

Como para Bordwell, el concepto plano/contraplano, presentado en la figura anterior, incluye el término de *sutura*, él recurre a Jean-Pierre Oudart, quien expone su teoría al respecto.

Para Bordwell, Oudart plantea que la sutura en el plano/contraplano cumple con presentar en el primer plano un “espacio fuera de la pantalla, detrás de la cámara... un campo ausente”¹⁶⁶ (llamado también: Ausente Uno) y que el plano siguiente evidencia que algo o alguien ocupa ese espacio del campo ausente. Lo anterior con el fin de provocar la sensación de que ningún espacio escenográfico es ignorado.

La serie de planos es coherente cuando la primera imagen advierte su posible remplazo y la segunda imagen se muestra como respuesta de su antecesora, de esta manera se hace posible la técnica de sutura que tiene dos exigencias: en primer lugar, “los ángulos de la cámara deben ser oblicuos al material filmado”¹⁶⁷, en segunda medida el fragmento del espacio representado requiere ser mostrado desde diferentes miradas o lados por lo menos dos veces, “una como campo visual y otra como presencia fuera de la pantalla”¹⁶⁸.

En esta medida “el plano no es el registro de una mirada sino el signo de una ausencia”¹⁶⁹ que no es un personaje sino el narrador o el autor. Dicho campo

¹⁶⁶ Ibid, p.111

¹⁶⁷ Idem.

¹⁶⁸ Idem.

¹⁶⁹ Idem.

ausente se advierte porque el espectador se dedica con frecuencia a: anticipar, recordar y reconocer los espacios que la narración le presenta.

Pero, para Bordwell el análisis de Oudart es incómodo e impreciso, pues “un plano no debe entenderse necesariamente como registro de la ausencia de nadie. Un plano debe atribuirse al narrador sólo en presencia de indicios específicos y a través de la aplicación de ciertos esquemas”¹⁷⁰. Bordwell, en el nivel de la descripción, sugiere que la sutura sólo proporciona al espectador algunos aspectos que sirven para dar sentido causal y del espacio total de la escena. Y que como concepto teórico designa una explicación adecuada de su proceso.

Bordwell, entonces sugiere estudiar la percepción del espacio a través de la teoría constructivista que propone que el espectador cuando llega a la imagen debe estar preparado para comprobar los esquemas espaciales, temporales y lógicos cotejado los planos presentes, de tal forma se pone en práctica la técnica de sutura.

En el modelo de plano/contraplano, las series de planos deben ir normalmente motivadas por las líneas de visión, de tal forma que el espectador entre en condiciones de producir y comprobar hipótesis, lo que le permite que con frecuencia pueda conocer información espacial relevante poco antes que el plano surja.

Sin embargo, para Bordwell, el ángulo de la cámara, el espacio implícito fuera de la pantalla, los diálogos, los puntos destacados del escenario, la orientación de las figuras y la escala del plano, también son indicios que sirven para producir y comprobar hipótesis. “En consecuencia, los indicios presentados por el plano, enfatizados por el contexto narrativo y ofrecidos como probables por las convenciones estilísticas, ejercerán su influencia [sí el espectador construye] un espacio exterior a la pantalla como una narración autoconsciente”¹⁷¹.

Según Bordwell, la narración no le permite al espectador evocar una réplica exacta del espacio, pero, si puede localizar los objetos y figuras más destacados, suponer hipótesis sobre las imágenes y acciones siguientes. Es decir, conjeturar sobre lo que viene desde lo que ha pasado. “De forma más amplia, el montaje del filme se aprovecha del conocimiento del espectador acerca del contexto narrativo, las convenciones genéricas, los esquemas de la conducta humana, el contexto histórico de la construcción y el visionado de la película”¹⁷².

¹⁷⁰ Idem.

¹⁷¹ Ibid, p. 113

¹⁷² Idem.

2.9.2 ESPACIOS CINEMATOGRAFICOS

Para Bordwell cuando se habla de espacio no sólo se refiere a esa parte gráfica, también incluye los aspectos no representativos, desde diseños compositivos y desde formas y texturas acústicas. Sin embargo, dicho autor sólo se refiere al espacio escenográfico: “el espacio imaginario de la ficción”¹⁷³, es decir, el universo y el estado en el que la narración supone e insinúa que pasan los acontecimientos del argumento.

Para construir un espacio de figuras, objetos y campos se necesita de indicios visuales y audibles que se proporcionan según las intenciones de profundidad, coherencia, solidez... Para Bordwell el espacio escenográfico de un filme se construye apoyándose en tres tipos de indicios: espacio de los planos, espacio del montaje, espacio del sonido, cada uno representa el espacio dentro o fuera de la pantalla.

2.9.2.1 ESPACIO DEL PLANO: en este punto, Bordwell ofrece una ilustración sobre las relaciones espaciales presentes en un plano y en las que se emplean varios indicios que en un filme pueden ser equívocos o no según la intención del realizador. La descripción de estas relaciones espaciales Bordwell las clasifica en nueve grupos que se mencionarán a continuación:

1. Contornos superpuestos: Sucede en el momento en que un contorno no posibilita la visión del otro, lo que hace parecer un objeto próximo y el otro distante.
2. Diferencias de textura: por lo general las superficies densas y ásperas se acercan y las suaves se alejan.
3. Perspectiva atmosférica: entre menos definida sea una superficie en cuanto a su forma, color o masa se percibe más distante. En el cine se puede jugar con el lente para crear ambientes ambiguos.
4. Familiaridad del tamaño: los prototipos de tamaño que se guardan en la memoria ayudan a identificar la distancia con que se presentan los objetos.
5. Luces y sombras: permiten al observador formular hipótesis acerca de texturas, formas y tamaños de figuras y objetos. En el cine se aprovecha mucho éste recurso.
6. Color: los colores más claros, definidos y calidos ofrecen la sensación de proximidad, mientras que los colores más oscuros, fríos y menos saturados suelen parecer más lejos.
7. Perspectiva: la profundidad que sugieren las perspectivas están apoyadas en los comportamientos que toman las líneas.
8. Movimientos de las figuras: las relaciones espaciales están en parte determinadas por el movimiento de las figuras dentro del encuadre, lo que

¹⁷³ Idem.

contribuye a que el espectador identifique las relaciones entre espacio y personajes.

9. Movimiento monocular de paralaje: un indicio importante se refiere a los movimientos de la cámara y cómo según su movimiento se modifica considerablemente el material percibido de las superficies y las distancias aparentes entre objetos.

Tales relaciones espaciales se evidencian en el Espacio del Plano, sin embargo, dichas relaciones pueden también operar por asociaciones de espacios o incluso ser miradas en el nivel general de un filme, por ejemplo, determinar que cierta película hace énfasis en el Movimiento monocular de paralaje para recrear la mayoría de sus escenarios o que en determinados espacios hay mayor o menor perspectiva. Para llegar a percibir tales inclinaciones no es necesario mirar plano por plano.

2.9.2.2 ESPACIO DEL MONTAJE: para que el espectador construya el espacio imaginario se necesita de requisitos como: la anticipación, la memoria, que se apoyan en los esquemas causa-efecto y un orden cognitivo del mismo espacio. La coherencia y la completud en la serie de planos proporcionan la composición espacial, por ejemplo, filmar y cortar en 180 grados sugiere la observación del mismo lado del eje de acción. Para dicha coherencia también es muy importante la posición de las figuras y cómo tal posición varía notable y frecuentemente sin que el espectador lo advierta. El movimiento de la cámara y la posición de las figuras intervienen en la formulación de hipótesis que favorecen el reconocimiento de los objetos y los aspectos narrativos.

2.9.2.3 ESPACIO SÓNICO: Bordwell propone pensar el audio como factor constructivo del tal espacio. De tal forma que la frecuencia auditiva, la amplitud y el timbre pueden acercarse a una fuente de sonido, sin embargo, la proporción de la distancia y la posición sólo se hace más exacta con la visión. El audio en gran medida confirma la información expuesta por el área visual. Vale la pena aclarar que la palabra parece ocupar el primer plano junto con el ruido, el volumen y la textura acústica.

Grabar, reproducir y mezclar sonidos proporciona la construcción de indicios y hace pensar la espacialidad acústica en el cine como algo tan manipulado como la imagen. La claridad acústica, la construcción narrativa y la coherencia espacial permiten al espectador asumir un nexo entre estos factores con el fin de trazar hipótesis.

Como derivado del espacio sónico, Bordwell propone un cuarto espacio que es el espacio en off. Los tres espacios mencionados pueden llevar al espectador a formular hipótesis sobre las zonas al interior y al exterior de la pantalla. Estos espacios se pueden recrear desde lo digético y/o lo extradigético.

Para Bordwell es conveniente anotar que el espacio en off extradiegético es un terreno que está por fuera del mundo de la ficción, y una forma de comprobarlo es poner a la cámara no sólo en la posición de observador sino como herramienta narrativa que construye espacios. Sin embargo, aclara que la cámara no es creadora de las características espaciales de la narración, es más bien, productora de éstas. La riqueza de la cámara se encuentra en que se puede mover evidenciando imágenes que posiblemente indiquen hipótesis. Además, la cámara puede hacer creer que ha estado en determinada posición sin que en realidad la haya asumido, es el caso de los dibujos animados cuyos realizadores advirtieron tales virtudes desde hace décadas.

Normalmente, el espectador mientras observa un espacio en cualquier encuadre que le ofrece un filme, imagina además las zonas que hay fuera de ese espacio, y eso es lo que Bordwell llama espacio en off diegético.

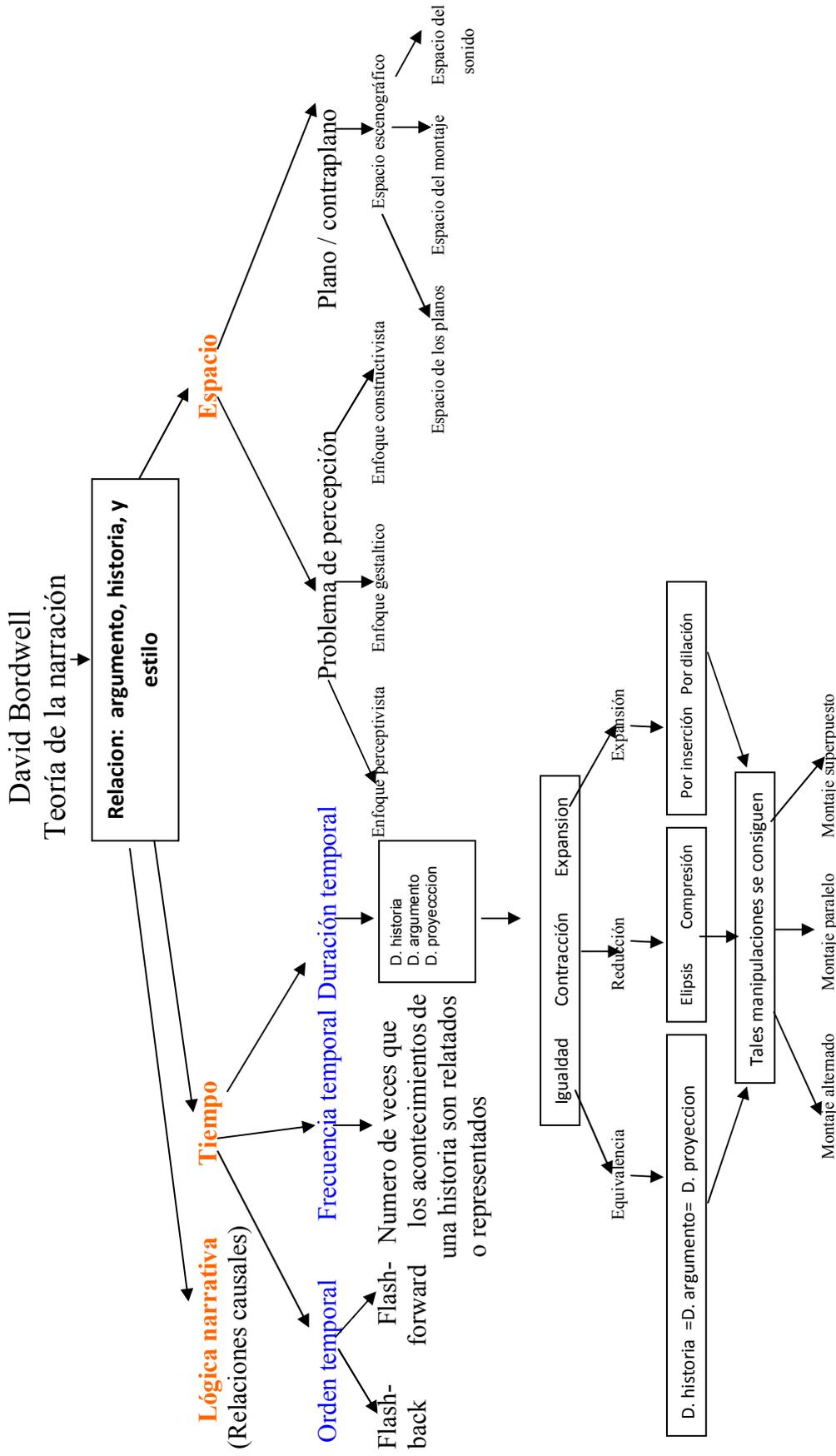


Diagrama 4: Cuadro Teoría de la Narración

2.10 EL RELATO FÍLMICO DESDE LA PUESTA EN ESCENA Y PUESTA EN SERIE, SEGÚN RAMÓN CARMONA

Para Ramón Carmona los elementos que forman un tejido espacial se desarrollan en el tiempo, lo que significa, en primer lugar, que un filme tiene un trabajo de construcción de un espacio imaginario de representación, y en segunda medida, que existe una articulación de cada uno de los fragmentos de dicho espacio en una sucesión que estructura una cadena temporal.

La construcción de un espacio imaginario de representación es lo que Carmona llama **puesta en escena**, y la articulación que conlleva a estructurar una cadena temporal es lo que él mismo menciona como **puesta en serie**.

2.10.1 PUESTA EN ESCENA

Para Carmona explicar la puesta en escena, se detiene en el concepto de representación. Dicho término ha sido analizado y definido a partir de varias materias, escuelas y corrientes que van desde el diccionario que lo relaciona con la evocación por descripción, con el retrato y con la imaginación, hasta la filosofía clásica que lo señala como “una función del lenguaje en general... la función de estar en lugar de otra cosa a través de una representación”¹⁷⁴. Otra concepción tradicional empleada desde el Renacimiento identifica el concepto de representación con el de semejanza. Sin embargo, Carmona piensa que lo importante es preguntarse “¿cuándo una imagen es “imagen de algo”?”¹⁷⁵, es decir, ¿cuándo una imagen sostiene una conexión de representación con el tema que exhibe? Para Carmona, dicha relación de representación no debe ser examinada desde la historia causal de la imagen y menos por la intención de ningún autor.

Pensar la representación como una función de sustitución, es para Carmona otro análisis teórico que se ajusta a tal concepto, pues representar es sustituir algo original y representarlo de forma similar. Sin embargo, la idea de función de sustitución incluye la noción de semejanza, aunque no se reduce a ella.

Por otra parte, Carmona recuerda a Barthes quien plantea que la representación no es determinada por la imitación, pues va más allá de las nociones de *real*, *verosímil* o *copia*, y se identifica claramente con la significación.

Sobre la significación se han hecho varios cuestionamientos que conducen a diferentes o similares conceptos. Carmona no olvida que Saussure, Benveniste, Umberto Eco, Peirce, Charles Morris, vinculan indudablemente la significación con

¹⁷⁴ Carmona, Ramón. Op. Cit. p. 119

¹⁷⁵ Idem.

el signo en un proceso de relaciones que engendran unidades culturales como resultado de un organización social. Para Carmona, el proceso de significación en el espacio fílmico se mueve en dos perspectivas diferentes, pero, complementarias:

En primer lugar, la significación le otorga a sus relaciones concretas un carácter general, es lo que mencionaban Aumont y compañía cuando planteaban que una cosa pertenece a su categoría o su referente, por ejemplo, poner en escena a una *bicicleta** no hace referencia a una *bicicleta* particular sino a la categoría general o referente de bicicleta. Cada vez que se mira, se filma o se fotografía a un objeto que opera como signo, tal objeto actúa como representante de la categoría a la que pertenece, esto es como referente.

Sin embargo, y aunque parezca contradictorio, la segunda perspectiva plantea que los signos en cuanto a representación parecen apuntar no hacia categorías o referentes de objetos sino a objetos, precisos, particulares y concretos.

Carmona, refiriéndose a la discusión sobre la representación, cita a Umberto Eco quien deja abierto el análisis y sugiere mantener una teoría de la significación en el mundo de las imágenes.

2.10.2 EL CONCEPTO DE PUESTA EN ESCENA APLICADO AL TRABAJO FÍLMICO

El concepto de puesta en escena viene del teatro, en dicho contexto significa “montar un espectáculo sobre el escenario”¹⁷⁶, si se traslada el término a la institución cinematográfica se expone como: la descripción de la forma y la composición de los elementos y detalles presentes en el encuadre. Pues tanto los textos del guión como los dramáticos son montados especialmente para ser percibidos por la cámara; lo que sugiere que el concepto de puesta en escena en el cine incluye los movimientos de cámara, la escala y tamaño de los planos, y también ciertos elementos del espacio teatral como la iluminación, el vestuario, el maquillaje, desplazamiento de los actores, decorados, reparto...

Por lo general, la puesta en escena en el cine y en el teatro cumple con una función de verosimilitud con respecto a la realidad, es decir, comportan cierta semejanza o con la vida cotidiana en determinado contexto. Sin embargo, la construcción de una puesta en escena también puede introducir al espectador en un universo imaginario sin ser necesario incluir un referente real, pero si creíble. Por ejemplo, la filmación plano a plano que en su tiempo adopta el cine de

* Recuérdese que Aumont y compañía ya habían discutido sobre el referente como categorías abstractas que el espectador tenía sobre los objetos. Aumont, Jaques. Op. Cit. p. 102

¹⁷⁶ Ibid, p.127

animación, admitía “con elementos reales fragmentados”¹⁷⁷ establecer una aparente secuencia fantástica en la que los objetos se movían solos, conservando supuestamente el mismo encuadre. Dejando claro que los elementos que componen una puesta en escena y que aparecen en la pantalla pertenecen a la propuesta del cineasta.

Con respecto a la sensación de realismo, Carmona agrega que en un momento dado, por ejemplo en el estreno de un filme, la puesta en escena puede parecer adecuada, pero en otro contexto y en otra época resulte anticuada, exagerada, distanciadora y poco realista.

Por último, Carmona propone para rescatar la importancia de la puesta en escena que de un filme se pueden olvidar varias cosas como los movimientos exactos de la cámara, el orden y el texto de los diálogos, y hasta pasar inadvertido el momento en que aparece la banda sonora, pero los elementos como el vestuario, los detalles físicos de un personaje se conservan generalmente en la memoria del espectador acentuando de este modo la intención de la representación.

2.10.3 ELEMENTOS DE LA PUESTA EN ESCENA

Los elementos de la puesta en escena como la iluminación, el maquillaje, el vestuario, objetos, decorados artificiales o naturales... hacen parte del diseño general de la producción, mientras que los elementos humanos como el reparto, su ubicación y desplazamiento en el encuadre se hacen comunes, pero no necesarios para que un filme sea portador de sentido. En la estructura global del filme los elementos mencionados aportan a la construcción de un espacio y un tiempo determinados.

Para Carmona, la disposición de algunos o todos los elementos, que serán mencionados a continuación, asumen en general un trabajo importante, porque de éstos depende en gran medida la coherencia final de una película. Además, según Carmona, mirar los componentes de la puesta en escena desde los códigos culturales permite evidenciar sus funciones en el interior de la organización de un filme narrativo.

a. El Escenario: o también llamado setting, es para Carmona la parte primordial de la puesta en escena. El escenario puede funcionar de dos formas, en primer lugar como “una especie de contenedor de lo que ocurre en el filme”¹⁷⁸, y en segundo lugar, como un recorrido en primer plano que hace parte de lo que se cuenta, de lo que se narra, de lo que se presenta, por lo que el escenario asume dentro del filme un papel dramático o narrativo.

¹⁷⁷ Ibid, p.129

¹⁷⁸ Ibid, p. 130

Además, los elementos que aparecen en el escenario también pueden tener una función semántica mostrando en una ocasión un objeto como parte del decorado o en varias ocasiones siendo de naturaleza recurrente. En algunos filmes los elementos del escenario son claves para descifrar los momentos importantes y por eso se vuelve a ellos en la pantalla.

El escenario es de carácter natural o artificial, este último, por lo general es construido con intenciones de verosimilitud y buscando el efecto de realidad. Los escenarios se presentan de diversas formas: naturales o artificiales, realistas o estilizados, en color o en blanco y negro, interiores o exteriores, o combinados estos grupos para el ideal desarrollo y comprensión de la película.

b. El vestuario y el maquillaje: sirven para asociarlos con la edad, la clase social, nacionalidad, actitud y tipología de un personaje. Ambos elementos pueden tener intenciones de naturalización o estilización que sin la necesidad de ser realista, construyen la tipología del personaje con el objetivo de ser verosímil.

c. La iluminación: busca que el encuadre sea presentado con nitidez, aunque casi siempre tiene una función dramática y de composición, además de la virtud de jugar con la definición o la distorsión de los personajes y/u objetos. Al respecto, Carmona expone: “la iluminación funciona como dispositivo retórico de puesta en escena según su calidad, dirección, fuente y color”¹⁷⁹.

- La calidad se refiere a dos aspectos: a mayor intensidad luminosa la definición de oposición de luces y sombras es más clara, y viceversa. Cuando se emplean filtros resulta un espacio de luz difusa que desvanece contornos y contrarresta o neutraliza contrastes.
- La dirección da cuenta del origen y trayectoria de la luz y la proyección sobre el personaje u objeto que está en el encuadre. Tal dirección permite crear efectos de composición como cuando una luz proviene de arriba en forma vertical, o de abajo, puede crear en el personaje un aura mística. También puede dar cuenta de la profundidad de campo.
- La fuente puede ser diegética o extradiegética y funcionar como referente cultural o evidenciar su artificialidad.
- El color cumple con la función de naturalizar o estilizar para efectos reales o no. Estos cuatro elementos de la iluminación agrupados o por separado pueden intervenir considerablemente en la composición y el carácter significativo de un plano o del filme.

d. Reparto y dirección de actores: es una parte integrante de la puesta en escena, pues en cierta medida el éxito del filme se ve reflejado en la selección de actores que se hace para dar vida a los personajes.

¹⁷⁹ Ibid, p.132

Según Carmona la personificación cumple con tres funciones: como persona, como papel y como actante. El primero se refiere a la formación de un efecto de realidad como consecuencia de la actuación de un personaje. Para este autor lo importante en esta función es poder analizar el carácter o naturaleza psicológico para el efecto construido, para diferenciar así entre personajes planos y complejos, lineales o contrastados, estáticos o dinámicos. El carácter del personaje también puede ser asumido desde su comportamiento, es decir, como columna o soporte de las acciones que ocurren en el filme.

La segunda instancia (como papel) jerarquiza la ubicación de los personajes en el desarrollo de la película: protagonistas, antagonistas, o secundarios. También se refiere a la relación con otros personajes: activos, pasivos, autónomos o influyentes, además se su forma e ingerencia en las acciones: modificadores o conservadores.

En cuanto a la tercera función (como actante) Carmona se acerca a la lógica de las acciones propuesta por Greimas y que se analizará en otro capítulo. Se recuerda que dicha lógica se remite al: objeto o sujeto, destinador o destinatario, ayudante u opositor.

Para concluir conviene mencionar que la construcción de un personaje parte de una actuación que se ajusta a elementos visuales como el físico, el encuadre, la gesticulación... y a elementos sonoros como voz y tonalidad. Normalmente ambos componentes hacen parte de una misma composición actoral, por lo que algunos coinciden en que el doblaje es algo perturbador.

La mención de los anteriores elementos sería vana sino se explica que éstos hacen parte de forma aislada o combinada del espacio y del tiempo del filme. El uso de los anteriores elementos y sobre todo el de la luminosidad, es lo que en la puesta en escena construye un espacio representativo que empleando varios recursos da como resultado un efecto de espacio tridimensional y por lo que generalmente el espectador se siente estimulado por el movimiento que ocurre al interior de la pantalla.

2.10.4 INFLUENCIA DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO EN LA PUESTA EN ESCENA

Los anteriores elementos funcionan de manera individual o combinadamente para producir un efecto particular o para alterar el conjunto del filme. Según Carmona, conviene mirar cómo dichos elementos están presentes en el espacio y el tiempo de una película.

El manejo del juego de luces, la escala de intensidad de los colores, la distribución, tamaño de figuras y movimiento de los elementos presentes en el encuadre dirigen y estimulan la mirada del espectador. Para Carmona no es vano

mencionar que la pantalla es plana, pero, por la combinación de dichos elementos que comprenden la puesta en escena se construyen los espacios pictóricos, además, se generan efectos de simulacro de espacialidad tridimensional. El espectador, entonces, está forzado a seguir una trayectoria señalada por la combinación existente entre la “composición bidimensional y el efecto representado de tridimensionalidad”¹⁸⁰.

El empleo de los elementos que articulan la puesta en escena proporciona a la composición una función dramática, narrativa o poética que permiten determinar el espacio según cada filme.

Para Carmona, la temporalidad en la puesta en escena hace posible varias alternativas: en primer lugar, los planos de muy corta duración permiten al espectador observar a la vez la totalidad del plano, sin embargo, su presencia es comprendida sucesivamente. En segundo lugar, como mirar un plano consume tiempo, dicha temporalidad puede utilizarse para guiar la concentración del espectador.

En consecuencia, el tiempo y el espacio que el espectador emplea para mirar el contenido de un plano dependen en gran medida del orden movimiento y disposición de los elementos de la puesta en escena.

2.10.5 LA NARRATIVIDAD DE LA PUESTA EN ESCENA

En el primer capítulo se planteó que para finales del siglo XIX y principios del siglo XX, los intentos cinematográficos iban en ascenso, sin embargo, para esos momentos el atractivo del cine radicaba en la misma invención del proyector, que permitía sentir en los espectadores la sensación de realidad por medio de la percepción de movimientos. Se puede decir entonces que la narración en el cine no nace, ni se encuentra de forma espontánea en él, es más bien un proceso histórico que se va formando simultáneamente el cine como industria del espectáculo.

Carmona cita a Jacques Aumont, quien expone tres motivos base para que el encuentro entre el cine y la narración sea posible: la imagen móvil figurativa, la imagen en movimiento, y la búsqueda de la legitimidad.

- Según Carmona, Aumont expone que la imagen móvil figurativa sugiere, que el simple hecho de mostrar en la pantalla un objeto reconocible es “un acto de ostentación”¹⁸¹ que indica que alguna cosa se quiere decir por medio de dicho objeto.

¹⁸⁰ Ibid, p. 135

¹⁸¹ Ibid, p.139

- La imagen en movimiento: se convierte en esa “progresión lineal”¹⁸² del *antes-después*, que termina identificándose con el postulado *causa-efecto* típico del relato.
- La búsqueda de una legitimidad: las clases dirigentes proporcionaron de alguna forma que el cine se transformara en un espectáculo de masas reconocido como arte.

En los primeros años del cine, éste se acercó a los primeros modelos narrativos establecidos, aproximándose aún más a esa posibilidad narrativa. Los filmes en esa época duraban máximo 10 minutos, por lo que sólo se exhibían los momentos principales de la acción narrativa que debían ser complementados con recursos explicativos. Este modelo es lo que Carmona menciona como Modo de Representación Primitivo.

Por otro lado, Carmona cita a Noël Burch, quien opone al Modo de Representación Primitivo (M. R. P.) el Modo de Representación Institucional (M. R. I.) natural del cine narrativo clásico donde la narración se explica por sí misma. Para ello se cambia la tela pintada, por un espacio que insinuará algo más habitable, un escenario con objetos y paisajes más cercanos a la realidad. La cámara juega con los movimientos y gestos del personaje aproximándose más a él. Estas características hacen la diferencia entre los dos modos.

Según Carmona, se podría decir que los cineastas actuales adoptan el M.R.I. en el que se respira una especie de normatividad asumida a favor del lenguaje cinematográfico, dicho modo se ha conservado durante más de medio siglo a pesar de las variaciones estilísticas. Este reglamento de las imágenes cinematográficas tiene como objetivo principal hacer que el espectador perciba como una continuidad lineal en cuanto al espacio y el tiempo sin rupturas y aparentemente transparente.

A los ojos de Carmona, Burch plantea la necesidad de adherirse a la norma para crear efectos que aparentemente engañen al espectador, y a la vez construir “un espacio mentalmente continuo”¹⁸³ es decir, una ilusión de continuidad.

Desde el Modo de Representación Institucional (M. R. I.) también se propone, a partir de las miradas y movimientos de los personajes, cuatro relaciones fundamentales:

- Punto de vista: cuando se trata de un solo personaje mirando.
- Campo contraplano o contraplano: cuando entran en relación dos miradas, y dicha relación es de una con respecto a otra.

¹⁸² Idem.

¹⁸³ Ibid, p.140

- Entrada y salida del campo: el personaje en movimiento tiene un límite de desplazamiento que se establece en relación con los bordes del encuadre. Por ejemplo, lo adecuado es que el o los personajes salgan por el lado izquierdo y entren por el derecho del encuadre para dar la sensación de continuidad en el movimiento.
- Raccords de movimiento: cuando la línea de acción de un personaje se ubica dentro del encuadre, la transición de un plano a otro no deben causar molestia visual para el espectador, aunque en algunas ocasiones eso sea lo que se pretenda. Para no generar en el espectador dicha molestia visual se debe observar dónde y de qué manera termina el plano para que el siguiente tenga una cierta proximidad al anterior. Es como la costura fina, detallada y muy delgada que une a dos trozos de tela convirtiendo el conjunto en un tejido delicado. Carmona hace la equivalencia entre la palabra raccords y el término sutura que “se traduce, para el espectador, en la sensación de continuidad perceptiva, de invisibilidad de la puesta en escena”¹⁸⁴. Carmona, propone que “el raccord une, mientras que el sintagma narrativo relaciona”¹⁸⁵. Para que el espectador conserve el sentido del filme implica que este último dé lugar a la constante unión y relación de imágenes, quizás sea esto el principal atractivo del cine narrativo.

La sutileza en las transiciones entre el objeto y su expresión hace afirmar a algunos teóricos que el cine “traducía la realidad perceptiva de lo invisible, convirtiéndose la pantalla en una mágica ventana abierta al mundo”¹⁸⁶.

2.11 PUESTA EN SERIE

Se había escrito en páginas anteriores que la articulación que conlleva a estructurar una cadena temporal es lo que Carmona ha nombrado como **puesta en serie**. Ésta trata de constituir una sucesión en la que una imagen sigue a la otra. Según este autor, poner en serie quiere decir desde la parte técnica, adherir un pedazo de la película con otro pedazo y así sucesivamente. Sin embargo, la simple costura que une dos partes no se queda en el aspecto puramente físico, se trata entonces de observar, pensar y establecer las relaciones que hay entre los elementos al interior del encuadre, o entre la combinación que los ordena en el plano.

Carmona distingue cinco tipos de asociaciones que según la ocasión permiten articular los elementos de la estructura narrativa o de la no narrativa, puesto que la serialidad no sugiere precisamente la presencia de un relato.

¹⁸⁴ Ibid, p.142

¹⁸⁵ Idem.

¹⁸⁶ Idem.

1. En primer lugar están las asociaciones por identidad: se da cuando una imagen está relacionada con otra, o cuando una misma imagen se repite, o cuando un elemento que se introduce en una repetición, provocando cierta variación.
2. Las asociaciones por proximidad: sucede cuando una imagen está relacionada con otra por la representación de los distintos elementos dentro de una misma situación.
3. En esta tercera escala se presentan las asociaciones por transitividad: “cuando una imagen se relaciona con otra por el hecho de representar dos momentos sucesivos de una misma acción”¹⁸⁷. La serie establece una especie de normatividad que el cine hegemónico va concretando. Carmona cita el caso de Hollywood que en su labor cinematográfica trabaja para que cada fragmento representado esté natural y lógicamente unido al fragmento sucesivo.
4. Las asociaciones por analogía o por contraste: es el caso de una imagen que está relacionada con otra por representar elementos similares, pero no iguales, o por representar elementos opuestos. Para Carmona, la puesta en serie establece un mundo heterogéneo que se puede orientar desde los lineamientos del cine hegemónico.
5. Las asociaciones neutralizadas: cuando una imagen se relaciona con otra por estar unidas en la sucesión temporal. Carmona expone que la puesta en serie tiene como base un universo inconexo y disgregado, cuya estructura la organiza el espectador por medio de hipótesis.

2.11.1 LA NARRATIVIDAD DE LA PUESTA EN SERIE

La discusión que Carmona propone con respecto a la narración enfocada desde la puesta en serie, permite el encuentro de diferentes conceptos que hacen énfasis en el relato fílmico. Para Roland Barthes, el relato es una forma de organización de la expresión y la experiencia humana, que puede ser estudiado desde la lingüística del discurso. Los investigadores que trabajan con Aumont en el libro de *Estética del cine*, plantean que el relato es un enunciado formado por sistemas significantes que se unen entre sí, es el texto narrativo que se encarga de contar determinada historia. Por tal razón, Aumont y compañía rempazan el término de relato por el de texto narrativo. Para Carmona, el “texto narrativo es una cadena de acontecimientos, en relación de causa-efecto, que tienen lugar en un tiempo y un espacio”¹⁸⁸. Más adelante Carmona, igual que Todorov, expone que la obra, el relato o texto narrativo se contemplan como historia y como discurso.

Para Todorov, el concepto de historia corresponde al orden de la presentación de los acontecimientos según la lógica de las acciones y según los personajes y sus

¹⁸⁷ Idem, p.184

¹⁸⁸ Ibid, p.186

acciones. Para Aumont y compañía la historia es el contenido que supone secuencias de acontecimientos, y se puede equiparar con el término de diégesis, pues éste último comprende la serie de acciones en un contexto determinado. La historia crea su universo diegético y la diégesis aporta a la construcción y comprensión de la historia. Carmona, frente a estos dos conceptos de historia, expone que ésta es “el contenido o cadena de acontecimientos y seres implicados en el relato”¹⁸⁹. Carmona recurre a Genette, quien expone que la historia y la diégesis pueden encontrarse en un mismo universo semántico y que por tal razón hacen parte de un mismo término. Sin embargo para contemplar distintos puntos de vista, Carmona plantea que la tradición cinematográfica, opta por no identificar diégesis con historia, pues esta última se refiere a un encadenamiento de acciones y la diégesis al lugar abstracto o habitable donde la historia se desarrolla

El relato como discurso se analiza en Todorov también como un asunto de orden, como la estructuración de la historia desde el tiempo y los aspectos del relato. En el libro de *Estética del cine*, se postula que el discurso evidencia la instancia narrativa, es decir, las marcas de la enunciación, el trabajo del sujeto. Para Carmona, el discurso es la “expresión a través de la que se comunica el contenido”¹⁹⁰. Y finalmente, el texto narrativo es el que articula la historia y el discurso.

Según esta disposición del texto narrativo o relato, éste se caracteriza por tener un principio y un fin, entre estos dos espacios se desarrolla una cadena temporal de acontecimientos. También, el relato le atribuye a un sujeto la realización y clausura de la enunciación y la presencia de un lector modelo actualizado a través la participación interpretativa.

En cuanto a la estructuración del texto narrativo, Genette, citado por Carmona, intenta responder a las preguntas que posiblemente se hace el espectador: ¿Quién habla, cuándo y cómo? En primer lugar una voz narrativa que cuenta una historia relatada. En segundo lugar la información sobre los personajes y la acción debe repartirse o disponerse de tal forma que se presente en función de la instancia lectora. Es lo que han llamado *modo* de la narración. Y en último lugar, dicha información se registra en una cierta secuencia temporal, denominada *tiempo de la narración*.

Con respecto a la última pregunta de ¿cómo habla el narrador? Carmona propone que la posición que el narrador adopta frente a los acontecimientos narrados está asociado con el saber de lo que el narrador cuenta, ese saber, es lo que en páginas anteriores exponía Todorov en los aspectos del relato con las fórmulas del narrador mayor, menor o igual que sus personajes. Los niveles del saber del narrador sumados con la voz narrativa expresada, advierten en primer lugar lo que

¹⁸⁹ Idem.

¹⁹⁰ Idem.

Carmona llama “operador discursivo”¹⁹¹ que articula las diferentes instancias modales de la representación narrativa orientada desde tres aspectos recurrentes: saber, contar y ver.

La intensidad con la que el narrador se presente, es decir, la mayor o menor distancia que exista entre lo narrado y el narrador es lo que determina en la puesta en escena los cinco niveles discursivos que Genette propone y que Carmona cita:

1. Discurso narrativizado o contado: Dado a que su función es la de solo informar, es el más distante y reductor.
2. Discurso transpuesto al estilo indirecto: quien habla es alguien diferente al autor y su función es más expresiva.
3. Estilo indirecto libre (el verbo declarativo está ausente): el discurso presente, el personaje y el discurso del narrador son combinables.
4. Estilo directo: discurso restablecido.
5. Discurso inmediato (monólogo interior): intenta desaparecer las marcas de la instancia narrativa.

Por último, Bordwell, en cuanto al relato fílmico, hace un análisis que aparentemente se distancia de las anteriores discusiones sobre relato como historia y como discurso. Y hace el siguiente planteamiento: la historia es la suma progresiva de acciones causales que se expresan a través de un orden que incluye un espacio y un tipo dado. Incluso la llega a identificar con una sinopsis verbal. Esa historia es estructurada por un argumento que dispone la forma en que se presentan los acontecimientos de ésta. En dicha estructuración interviene la narración que aporta elementos que reordenan la historia. Finalmente el relato es el conjunto o trabajo que agrupa en el filme todos los anteriores niveles.

2.11.2 EL ASUNTO DE LA TEMPORALIDAD DESDE LA PUESTA EN SERIE

En páginas anteriores, refiriéndose al Modo de Representación Primitivo y Modo de Representación Institucional, se planteó que el cambio de un modelo a otro sugería varias modificaciones, como el de pasar de la tela pintada a un “espacio pictórico habitable”¹⁹², logrado por medio de la iluminación, el escenario, el adecuado encuadre... de esa forma se pudo formalizar la idea de un espacio y tiempo narrativo.

En cuanto al tiempo, el relato cinematográfico es selectivo, es decir, le exige a todo discurso la elección de cómo, cuáles y qué sucesos y actantes presentar y cuáles conservar implícitos, además forma un encadenamiento de relaciones entre tiempo diegético o tiempo de la historia y el tiempo presentado o tiempo del

¹⁹¹ Ibid, p.192

¹⁹² Ibid, p.185

discurso; y que pueden ser estudiadas desde los términos de orden, duración y frecuencia.

Los anteriores tres términos Carmona los cita desde Genette, y en el presente trabajo han sido mencionados por David Bordwell de forma semejante.

a. Se recuerda que el **orden** temporal remite al discurso que puede reubicar los acontecimientos de la historia a su conveniencia, e incluye los conceptos de elipsis, flashback y flasforward.

b. En segundo lugar se mencionaba la **frecuencia** temporal y que aquí se explica a partir de cuatro términos, el primero es la *singularidad*: cuando en el relato sólo existe una presentación discursiva en determinado momento de la historia. En segundo lugar se encuentra la *similitud múltiple* cuando existen varias representaciones en las que cada una corresponde a momentos similares, pero diferentes de la historia. El tercer término es el de *repetición* cuando existen varias representaciones discursivas de un mismo momento. Y en cuarto lugar la *iteración* que se da cuando sólo hay una presentación narrativa de distintos momentos de la historia.

c. La **duración**: se refiere a la relación entre el tiempo que dura el filme y la duración del tiempo de la historia.

2.11.3 EL ASUNTO DE LA ESPACIALIDAD DESDE LA PUESTA EN SERIE

Para Carmona, aunque el tiempo y la causalidad aportan a la construcción del relato, es necesario, sin embargo, exponerle al espectador el lugar donde la acción se desarrolló, se desarrollará o se está desarrollando. Para ello, el autor propone analizar cómo la historia y el relato pueden manipular el espacio desde la serialidad.

Generalmente, el espacio de la historia es equivalente al espacio representado en el relato, sin embargo, en ocasiones la historia describe espacios que no se exhiben en el relato, pero hacen parte de él. Por ejemplo, el diálogo de un hombre que en su conversación con otra persona, describe el sitio donde vivió su infancia. Tal descripción ayuda al espectador a entender funciones de otros elementos presentes en el filme.

Carmona propone que el espacio ausente también proporciona indicios al espectador que ayudan a definir el personaje. Además, añade que el filme puede emplear el espacio de la historia, el espacio del relato y el “espacio físico del encuadre como elemento narrativo”¹⁹³. Es así, como la función de lo que ocurre en

¹⁹³ Ibid, p. 190

el espacio encuadrado puede estar directamente relacionado con la presencia ausente del espacio de la historia dejado por fuera de la visión del espectador.

2.11.4 LA NARRACIÓN EN FUNCIÓN DE LA VOZ DEL NARRADOR

Carmona con respecto al narrador advierte dos aspectos que Genette plantea: la *voz* y la *persona* narrativa. Para este último autor, la *voz* es el nivel narrativo que depende de la ausencia o presencia del narrador en la historia que relata. Y la *persona* se refiere al relato en primera persona pues el narrador casi siempre se designa con referencia asimismo con el *yo*. Por último, conviene aclarar que para Carmona cuando se habla de narrador no se está hablando de autor.

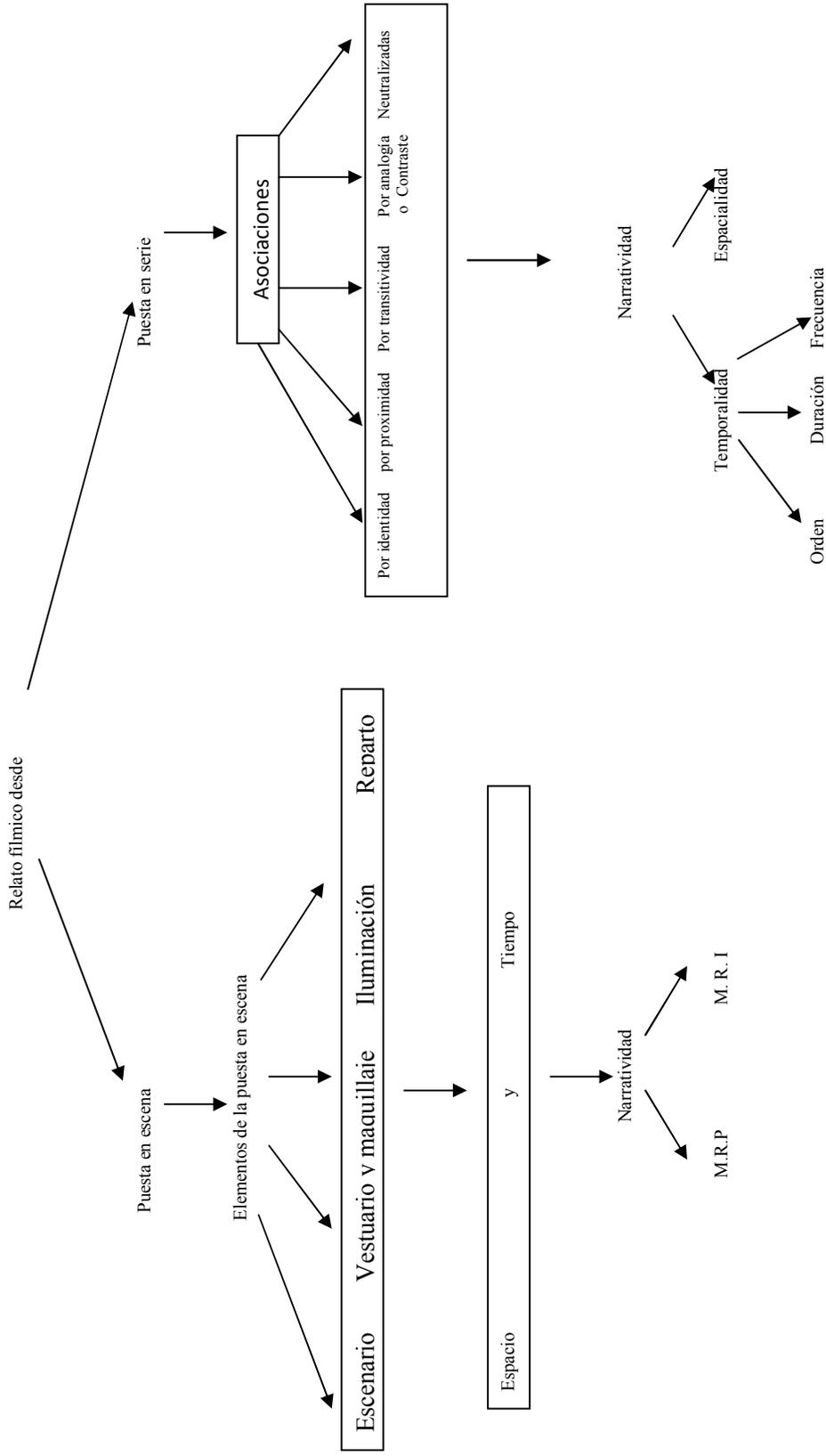


Diagrama 5: Relato Fílmico por Ramón Carmona

Aproximación a una lógica narrativa del relato

(Barthes y Todorov)

Introducción a una lógica narrativa del relato fílmico
(Estética del cine)

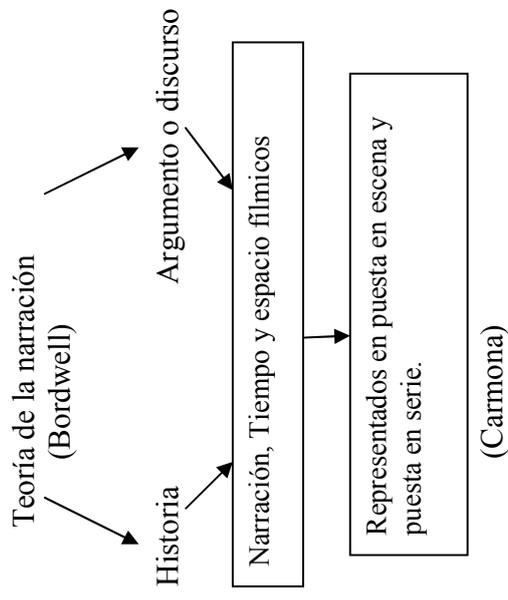


Diagrama 6: Aproximación a una lógica narrativa

CAPÍTULO 3: MODELO ACTANCIAL

3.1 INTRODUCCIÓN AL MODELO ACTANCIAL

Flor Delia Pulido Castellanos*, quien hace un estudio de las teorías de Batjtin, Genette y Algirdas Julien Greimas* acerca de los actantes, reconoce en la teoría de Greimas otra u otras perspectivas para acercarse al modelo actancial propuesto por dicho autor; según sus objetivos, su intención consiste en conocer y aplicar las categorías de *La Gramática Narrativa* de Greimas con miras a una pedagogía que permita acceder al estudio de los relatos.

Pulido Castellanos coincide con García González al proponer que La Gramática Narrativa de Greimas estudia el relato desde los diferentes aspectos de los textos poéticos y de los mensajes que éstos contienen; el análisis del relato finalmente conduce a describir las relaciones que paso a paso se presentan entre el sintagma y el paradigma.

En un primer momento, Pulido Castellanos sugiere mirar tales relaciones desde el punto de vista de Todorov. Se recuerda que éste último propone estudiar la obra como historia y como discurso. Historia porque se refiere a una cierta realidad, situaciones que pudieron haber ocurrido en algún momento, personajes que de alguna manera se confunden con los de la realidad; y, discurso, porque se requiere de un narrador que dispone la forma en que se cuenta la historia y de un lector que la recibe, es decir, el discurso ordena o estructura los elementos de la historia.

Pulido Castellanos expresa que el orden en la articulación de la oración no contradice la idea que propone que en la obra literaria la influencia y su encadenamiento estructural, se sustentan en la interacción y en las relaciones de los elementos participantes que constituyen su unidad. Cuando se van identificando las partes y las relaciones que integran el relato, el poema, la obra... el análisis de Greimas se va acercando, según Pulido Castellanos, a su comprensión.

Es conveniente recordar que en el capítulo anterior la teoría acerca del relato se presenta como un aspecto que articula las distintas instancias de la obra o de la

* **Pulido Castellanos**, Flor Delia. Teoría de la novela I. Pamplona. Universidad de Pamplona, 2000.

* **Greimas**, Julien Algirdas: naturalizado francés, nacido en Lituania (República Socialista) en 1917, llegó a Francia a terminar sus estudios en Grenoble. Después de la guerra en Europa, volvió a Francia y estuvo en París, trabajó con Charles Bruneau en la Sorbona, y con otros estructuralistas en un proyecto lexicográfico.

historia... finalmente Greimas, al hacer referencia a *La Gramática Narrativa*, define al relato como una unidad discursiva que “debe considerarse como un *algoritmo*”¹⁹⁴, es decir, como una sucesión de enunciados cuyas “funciones-predicables”¹⁹⁵ simulan lingüísticamente un conjunto de comportamientos que representan un propósito. Como sucesión, el relato posee una “*dimensión temporal*: los comportamientos que se encuentran expuestos entrejen la relaciones de anterioridad y de posterioridad”¹⁹⁶.

Pulido Castellanos señala que Greimas expone que en la estructura del relato hay dos planos o niveles: El de las estructuras narrativas o sintaxis de los personajes, y el de las estructuras discursivas. Como se ha venido sugiriendo, Greimas aporta a las demás teorías el aspecto semántico y estas dos estructuras no se escapan de este componente. “El relato, para tener un sentido, debe ser un todo de significación y que se presenta, por este hecho, como una *estructura semántica simple*”¹⁹⁷.

Según Pulido Castellanos, las estructuras narrativas o sintaxis de los personajes hacen referencia a los hechos y personajes del relato: el aspecto de la narración, los actantes, actores, papeles actanciales y estructura actorial. Y el plano de las estructuras discursivas alude a las voces del narrador, sus papeles temáticos y al orden ideológico del mensaje.

Haciendo énfasis sobre el estudio del modelo actancial de Greimas, la presente investigación acentúa su análisis sobre el primer plano, es decir, sobre las estructuras narrativas o sintaxis de los personajes.

Pulido Castellanos inicia su estudio con el nivel de las estructuras narrativas o sintaxis de los personajes y propone que, explorar el relato desde las descripciones de las relaciones entre la estructura superficial (sintagma) y la estructura profunda (paradigma) amplía el análisis, tanto de las estructuras narrativas y discursivas.

Como ya se anotó, en las estructuras narrativas o sintaxis de los personajes, funcionan, según Pulido Castellanos, los actantes y los actores, y antes de profundizar sobre estos dos términos hace referencia al concepto de personaje.

3.1.1 EL PERSONAJE

En primer lugar, el personaje es una creación e invención del autor. Para Pulido Castellanos, Greimas coincide con otros teóricos en afirmar que el personaje en

¹⁹⁴ Greimas, Julien Algirdas. Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico. s. p. i., p. 5

¹⁹⁵ Idem.

¹⁹⁶ Idem.

¹⁹⁷ Idem.

una obra literaria no corresponde a la persona real, es decir, no es la persona del contexto externo, aunque tenga alguna semejanza. “El personaje en la obra es y participa del carácter lingüístico de ella, no tiene vida fuera de las palabras, es una mentira, porque el lenguaje no es referente”.¹⁹⁸El personaje puede representar personas que generen o hayan generado un tipo de leyenda o de ficción, un ejemplo puede ser el de Simón Bolívar.

Pulido Castellanos cita a Oswald Ducrot y a Todorov, quienes exponen que en la obra, el personaje, es una categoría descriptiva y estructural que se presenta en el relato desde tres niveles:

1. El personaje es un lexema despojado de contenido semántico, es decir, una función sintáctica, pues cualquier nombre propio sólo permite reconocer una unidad espacio-temporal, sin entrar a describir sus particularidades. El personaje no es más que la persona de la expresión u oración narrativa, por ejemplo: El Quijote.

2. En un segundo nivel, el personaje es el conjunto de características mencionadas por el autor en el transcurso del relato. La descripción que puede hacer un autor de cierto personaje, implica indicaciones concretas que sirven de explicación al lector para hacerse una idea del personaje. El conjunto de descripciones que se hace de un personaje vale para su reconstrucción o para su reinterpretación según los esquemas culturales de determinada época.

3. De otra parte, también se ha visto al personaje como sujeto de una acción, como individuo, como persona, como un agente, como un ser que actúa según su esfera psicológica. Pulido Castellanos al continuar con las citas de Ducrot y Todorov, señala que estos dos autores manifiestan que en toda obra importante el lector identifica al personaje con una persona, explicación que se debe a determinadas reglas inscritas en el texto. En conclusión, ningún relato existe sin personajes, pues éstos realizan las acciones y activan el texto.

Desde el punto de vista semiótico, el personaje no está catalogado ni descrito como persona, pues lo único que hace es participar de las acciones narrativas. Seguramente, esto explica el porqué un personaje no tiene que ser precisamente un humano, y el ente, o agente o espacio que asuma el papel de personaje está sujeto a su actuar con los demás actantes. El personaje se resume en el ser dentro de un relato, el ser que participa de la acción.

Pulido Castellanos señala las diferentes tipologías de personaje que se han clasificado: Tipología Formal y Tipología Sustancial.

¹⁹⁸ Pulido Castellanos, Op. Cit., p. 81

1. **La Tipología Formal:** pueden ser personajes pasivos, sin cambios, es decir, estáticos; sólo evolucionan si cambian en el transcurso de la historia. Se caracterizan por ser personajes fijos y referenciales, y se pueden clasificar a la vez por:

a. El papel que desempeñan en el relato: éstos corresponden a personajes principales, como el héroe y el villano, o secundarios, como aquellos que sus acciones dependen de los movimientos de los primeros. Las acciones de los primarios son independientes y no dependen del accionar de los secundarios, por eso, a estos últimos no se les atribuye algún significado particular y en ocasiones se las asume como elemento decorativo.

b. El grado de complejidad: los personajes que se clasifican aquí tienden a sorprender al espectador, de no ser así, se encuentran en planos estables. Por lo general estos personajes sostienen alguna relación con la intriga, son sometidos a ella o soportan las funciones de enlace causal de las acciones. Los hechos de estos personajes determinan sus características. Regularmente corresponden a relatos psicológicos.

2. **Tipología Sustancial:** los roles, características y atributos de los personajes están determinados por sus nombres y sólo modifican sus acciones según el hecho. Pulido Castellanos cita algunos ejemplos como Superman, el Quijote, el galán, la criada...

Según Pulido Castellanos, Propp se refiere a ésta tipología en su estudio del cuento ruso y expone que los roles que cumple cierta categoría de personajes, no coinciden necesariamente con un personaje, es decir, en Propp pueden presentarse casos: varios papeles y un personaje, o varios personajes un papel.

- a. Varios papeles y un personaje: un personaje llamado Alejandro, puede ser panadero, padre, hijo, vendedor...
- b. Varios personajes y un papel: un grupo de sindicalistas operar como opositores del gobierno.

Pulido Castellanos, tratando de resumir las tipologías formales y sustanciales hace su propia clasificación, sin antes expresar que el personaje, entonces ejecuta acciones y cumple funciones que desde su significado establecen el recorrido de la narración, además se asemeja a un ser humano por la identificación de características, por los rasgos similares y distintivos que lo acompañan.

- a. “El personaje es un actor que tiene unos rasgos distintivos”¹⁹⁹, es decir, personifica por ejemplo, el papel de pobre, desarreglado...

¹⁹⁹ Ibid, p. 83

- b. El personaje que simplemente representa un hombre cualquiera, el personaje como ser humano.
- c. El personaje literario o ser de papel, como expresa Barthes. En este sentido Pulido Castellanos presenta el pensamiento de Michael Bajtín, quien pone al personaje en una posición de alteridad, es decir, el lector debe identificarse de algún modo con el personaje, este último debe hacerlo sentir, confundir, pensar, emocionar, dicho de otra forma, el personaje debe ubicar al lector en un marco referencial que sirva de pauta para identificar tal personaje; desde esta perspectiva también entran en juego las competencias cognitivas del lector. “Sin embargo, la subjetividad del lector o del investigador, no debe desbordarse a fin de no tergiversar el verdadero sentido de la presencia de un personaje en la obra”²⁰⁰.

Ya refiriéndose propiamente al relato, Pulido Castellanos propone que el personaje es ante todo un ser psicológico, es un lexema que corresponde al sintagma o estructura superficial, además lo califica como agente literario que va adquiriendo forma en el relato por medio de sus acciones, valores, funciones, roles, virtudes y relaciones con los demás.

3.1.1.1 EI PERSONAJE MIRADO DESDE TODOROV

El análisis que hace Todorov sobre los personajes, ya ha sido introducido brevemente en este y en el capítulo anterior cuando se refiere a los *predicados de base* (deseo, comunicación y participación). Es conveniente recordar que dicho concepto se desprende de la idea que Todorov tiene del relato como historia. Se recuerda que el relato como historia tiene dos derivaciones: la lógica de las acciones y los personajes y sus relaciones.

Antes de profundizar sobre la visión de personajes de Todorov, conviene resaltar que este autor hace en su estudio amplias referencias sobre Greimas.

Para Todorov, los personajes y sus relaciones son reducidos a un número que él ha llamado *predicados de base*. Dichos predicados cumplen con la función de estructurar la obra, y como primer nivel de estructuración hay unas relaciones que generan unas reglas de derivación: Regla de oposición, reglas del pasivo y reglas de acción.

1. **Las reglas de oposición:** Todorov sugiere que cada predicado base tiene un predicado opuesto, que se presenta mucho menos que los “correlatos positivos”²⁰¹. Tal desventaja ocurre porque los sentimientos o situaciones contrarias (fidelidad-infidelidad) se muestran como elementos explicativos de una relación. Esta regla de oposición tiene como función generar un

²⁰⁰ Idem.

²⁰¹ Todorov, Tzvetan. Op. Cit. p.171

enunciado que no puede ser expresado de otra forma. Por ejemplo, los acontecimientos que quedan atrás y/o las situaciones venideras.

2. **Reglas del pasivo:** se refieren al uso de la voz: voz pasiva o voz activa. Todorov propone que cada acción tiene un sujeto y un objeto y que de acuerdo a la estructuración y a las intenciones lingüísticas que se quiera dar, la voz se presenta en activa o pasiva.

En este punto Todorov también hace referencia a las reglas de derivación que señalan las relaciones entre los diferentes predicados. Siguiendo con Todorov, quien plantea que las descripciones que se puedan hacer a partir de los *agentes* (designa al mismo tiempo al sujeto y al objeto de la acción), de los *predicados* (noción funcional, como respetar) y de las *reglas de derivación* (relaciones entre los diferentes predicados) son de naturaleza estática. Lejos de detenerse en dicha descripción, pretende detallar entonces el movimiento de las relaciones que se pueden dar entre ellos a fin de también estudiar la movilidad del relato. Para tal proyecto introduce otras reglas que llama: reglas de acción.

2. **Las reglas de acción:** expresan, de algún modo, ciertas normas o tal vez costumbres de una sociedad.

Para facilitar la comprensión de las reglas de acción, Todorov cita en su libro varios ejemplos de estas reglas, aplicados a la novela *Liaisons dangereuses*. Es posible que muchos lectores no conozcan el argumento de dicha novela, por tal razón sólo se ofrecerán los enunciados de un par de reglas:

*“R.1. Sean A y B dos agentes y que A ame a B. Entonces, A obra de suerte que la transformación pasiva de este predicado (es decir, la proposición “A es amado por B”) también se realice.”*²⁰²

*“R.4. Sean A y B dos agentes y B el confidente de A. Si A pasa a ser agente de su proposición engendrada por R1, cambia de confidente (la ausencia de confidente se considera un caso límite de la confidencia).”*²⁰³

Es muy válido aclarar que el valor de las estas reglas no radica finalmente en la descripción sino en la demostración y Todorov lo confirma cuando escribe “las reglas formuladas aquí tienen sobre todo un valor de ejemplo y no de descripción exhaustiva”²⁰⁴.

²⁰² Ibid, p.174

²⁰³ Ibid, p.175

²⁰⁴ Ibid, p.177

También vale la pena mencionar que la lógica de las reglas de acción traza un precedente para los posteriores estudios que determinan qué tanto se alejan o se acercan a dicha lógica.

3.1.2 EL ACTOR

Para continuar con el estudio de las estructuras narrativas o sintaxis de los personajes, se procede a mirar el concepto de actor. Antes de referirse al término de actor, Greimas deja claro que dicho concepto varía su significación de acuerdo a los modelos actanciales que lo estudien (modelo de Propp, de Todorov, de Souriau..). “No nos resta, pues, más que volver a los mismos actantes para ver en qué medida los esquemas de distribución de los actantes, por una parte, y los tipos de relaciones estilísticas entre actantes y actores, por otra, podrán servir de criterios para una particularización [*tipológica*] de los modelos actanciales”²⁰⁵.

El primer criterio tipológico según Greimas, corresponde brevemente a la importancia que se le da en el relato a determinados actantes. En el ejemplo que el autor aporta, menciona que en el cuento ruso son el sujeto y el destinatario quienes se presentan como los actantes más relevantes; mientras que en el modelo de investimento económico son el objeto y el destinatario quienes se revisten de dicha importancia.

Para Greimas el segundo criterio corresponde a la clasificación analítica de los actantes en actores hiponímicos o hipotácticos, que se relaciona con la disposición complementaria de sus funciones. Por ejemplo, los actantes se pueden agrupar en parejas de actores como: marido y mujer, padre e hijo, abuela y nieto...

Y el tercer criterio tipológico se refiere a la ausencia de uno o varios actantes durante un tiempo del relato.

Haciendo uso de estas consideraciones y siguiendo a Greimas, Pulido Castellanos expone que todo relato posee actores humanos o personificados que ejecutan acciones y asumen roles temáticos, y en conclusión dinamizan el mismo relato. “El actor alude, a un animal, la selva, a una maquina, etc., en el sentido que actúe como *persona*, es decir se antropomorfe”²⁰⁶.

Por muy mínima que sea su actuación o sus acciones no se identifiquen con las categorías de situaciones funcionales, siempre los personajes serán actores porque actúan, pues en el caso más minúsculo un actor que encarne un personaje por lo menos ayuda a señalar espacios o clases sociales. En la

²⁰⁵ Greimas, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Madrid: Gredos, 1976. p. 281

²⁰⁶ Pulido Castellanos, Op. Cit., p. 84

narrativa el estudio de los actores es analizado desde la categoría de actores funcionales.

3.1.3 LOS ACTANTES

El término actante lo introdujo Greimas después de sintetizar los planteamientos de teóricos como Propp y de Etienne Souriau*, que explican su teoría a través de las funciones-acciones y las funciones sintácticas de la lengua.

La palabra **actante** proviene de la lingüística estructural y significa que alguien o algo es o participa de determinado proceso narrativo. El actante que personifica, o sea el actante humano se construye a partir de los roles que cumple al realizar una o varias acciones. El modelo actancial propuesto por Greimas, está sustentado en las relaciones que entre los distintos actantes se reconocen por su funcionamiento en el relato.

Para Greimas, gracias al análisis cualitativo, el concepto de actante a veces toma la apariencia de actor (alguien o algo que asume un papel funcional), por eso prefiere profundizar en dicho término desde una descripción taxonómica, y aparecen aquí “bajo la forma de semema* construidos, como lugares de fijación en el interior de la red axiológica y la denominación de tales sememas”²⁰⁷.

La relación que existe entre personajes-actores o actores-actantes está representada por el modelo actancial expuesto por Greimas en el que cada uno de sus participantes se identifica en el relato por sus funciones. A propósito de este último punto, es válido agregar que en el análisis del cuento ruso, Propp distingue siete personajes de los cuales Greimas extrae seis actantes, sobre los que se profundizará en páginas siguientes.

* **Vladimir Jakovlevich Propp:** Dedicado al análisis de los componentes básicos de los cuentos populares rusos para identificar sus elementos narrativos irreductibles más simples. Su trabajo publicado hace más de medio siglo sigue aún vigente, empero, es susceptible a varias críticas que permiten la evolución de su modelo.

Etienne Souriau: Estudiante de la estructuración de los personajes. Autor de: Diccionario de Estética.

* La palabra semema, Greimas la define como la combinación entre el contenido positivo del lexema, es decir, el núcleo sémico (Ns) y las variaciones de sentido provenientes del contexto (Cs).

²⁰⁷ Greimas, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Op. Cit., p. 283

PROPP

Personajes

Héroe
Agresor
Donante
Auxiliador
Princesa y un padre
Mandatario
Falso héroe

GREIMAS

Actantes

Sujeto
Objeto
Destinatario
Destinador
Ayudante
Oponente

Como se explicará más adelante, Greimas toma esos seis actantes y los clasifica en tres categorías: al sujeto corresponde el objeto, al destinador el destinatario y el oponente al ayudante. A estas categorías actanciales se les establece tres predicados: el sujeto-objeto son los actantes que se identifican con una relación de deseo; los actantes destinador-destinatario se mueven por el saber que frecuentemente se asume con la comunicación, y por último, el predicado de los actantes oponente-ayudante cuya relación está en el poder y la participación. Para Pulido Castellanos, el deseo, el saber y el poder sólo son predicados de base, porque entre los actantes se pueden generar múltiples relaciones.

Pulido Castellanos expone la relación que entre los actantes se da y lo explica desde la unión de dos perspectivas: la sintagmática (estructura superficial) y la paradigmática (estructura profunda). Lo que sugiere que cualquier actante puede participar al mismo tiempo de diferentes categorías actanciales, esto indica que un actante sufre transformaciones en el proceso narrativo, y dichas transformaciones llegan a ser múltiples en el transcurso del relato; para citar un ejemplo, un oponente puede llegar a ser un ayudante o viceversa.

La doble perspectiva también se explica en el sentido en que un actor puede ser o encarnar dos o más actantes simultáneamente. En la película de *Mosters Inc.*, el gerente de la empresa *Mosters Inc.* es *ayudante* y luego *oponente*, además es *gerente* y *estafador* de la misma. También puede suceder el caso inverso, es decir, un solo actante estar conformado por varios actores.

Como ya se mencionó, el modelo actancial de Greimas reconoce las relaciones entre actantes según su función en el relato, y dichas relaciones obedecen a una sintaxis narrativa que también debe cumplir una función.

El mismo Greimas pide tener claro que el modelo actancial es, en primera medida, “la extrapolación de la estructura sintáctica”²⁰⁸ al plano semántico, y con respecto al concepto de actante lo propone no sólo como un “contenido axiológico”²⁰⁹ sino también, como una base de subgrupos que identifica al

²⁰⁸ Greimas, Julien Algirdas. *Semántica Estructural*. Op. Cit. p. 284

²⁰⁹ Idem.

actante como una opción de proceso. El nivel profundo del relato se sustenta en el modelo axiológico y de los datos implícitos tanto positivos como negativos. Y se puede añadir que la estructura actancial o nivel superficial y la estructura profunda se reúnen en el componente semántico.

El concepto de actante se puede equiparar al concepto de personaje en el sentido que son agentes que ejecutan acciones, son agentes funcionales que están representados por un actor (alguien o algo) que asume el papel que los representa. El actante es pues el agente axiológico que desempeña acciones.

3.1.3.1 EL MODELO OPUESTO DE LOS ACTANTES

Pulido Castellanos haciendo referencia a los actantes, expone desde su perspectiva a dos planos que acompañan a éstos y que también serán mirados con detención más adelante. Tales planos son las relaciones de conjunción y disyunción: propone que los actantes operan opuestos, es decir, entre la bondad o la maldad, la sinceridad o el engaño, la unión o el rechazo, además, agrega que en la sintagmática narrativa se representan de la siguiente forma:

- Conjunción: \cap
- Disyunción: \cup

En este espacio, Pulido Castellanos aprovecha para introducir el concepto de marcas textuales y a la vez propone que los “predicados dinámicos de los procesos actanciales”²¹⁰ están en dichas marcas. En las marcas textuales se sustenta el mensaje social, por ejemplo: la riqueza frente a la pobreza, el amor frente al odio, el egoísmo frente a la solidaridad... y en consecuencia el no poder, el no querer, el no matar, el matar, el ir, el extrañar...

Al hablar de predicados dinámicos se advierte por oposición que existen predicados estáticos, éstos son los calificativos que indican la personalidad y el rol que cumplen los personajes, en ciertos casos de manera implícita y en otros de manera explícita. Por tales razones, Pulido Castellanos expone el aspecto dicotómico del cuento, pues éste, por medio del mensaje social y las mismas oposiciones y enfrentamientos (entre el héroe y el villano, entre el amor y el odio...) que lo estructuran, asume una parte ideológica y otra literaria, que posiblemente también se asume en las películas de dibujos animados susceptibles al análisis del presente trabajo.

Construir un esqueleto, una estructura que contenga un sistema de valores o un mundo imaginario no es posible sino hay agentes que realicen tareas, que tengan objetivos, que deseen conseguir algo...y que se encuentren influenciados por

²¹⁰ Pulido Castellanos, Op. Cit., s.p.

fuerzas positivas y negativas. En La Gramática Narrativa propuesta por Greimas, se observa que con ciertas normas se van estructurando eventos y hechos en los cuales participan los actantes-actores y éstos son los encargados de dinamizar el proceso narrativo del sistema axiológico.

Por último, agrega Pulido Castellanos que el análisis estático sobre la integración del sistema axiológico-ideológico con el sistema de actantes, sugiere un dinamismo del relato.

3.2 DEL RELATO A LOS ACTANTES SEGÚN JULIÁN GARCÍA GONZÁLEZ

Antes de introducir el tema propiamente de modelo actancial, conviene mirar cómo Julián García González* analiza el relato y lo vincula con la teoría actancial. Pero, antes de definir el relato, expone un probable esquema de evolución de éste.

García González propone que en un primer tiempo se encontraban los protorrelatos, los cuales surgen por la necesidad que tiene una comunidad de explicar coherente, espontánea y satisfactoriamente aquellos eventos que sobrepasan sus conocimientos, es decir, se trata de un relato de tipo mítico movido por lo sacro y lo maravilloso. Es la razón por la cual, en ésta etapa el relato está claramente inclinado a lo ritual, y en consecuencia, el tiempo y el espacio pertenecen a una descripción de carácter sagrado. A lo anterior se suma la relación entre el relato y el relator, éste último, por lo general, es un chamán o un sacerdote con desempeño hierático.

Para García González, posteriormente, la evolución de las comunidades y la sedentarización, son vehículos que proporcionan cambios en el imaginario y en el lenguaje. El relato de tipo mítico hasta el momento verbalizado, “evoluciona hacia la construcción de cadenas narrativas cuya función ya no es exclusivamente sacra”²¹¹ y se transforma en posibilidades ilustrativas, informativas y hasta didácticas, en otras palabras, el hombre pasa del mito a la historia replanteándose su relación con el entorno.

La relación del hombre con dicho entorno permite un lento cambio que va introduciendo elementos realistas en el relato. La justificación racional que antes se le daba a eventos inexplicables genera un proceso de transformación en el que el trabajo del relato evoluciona de lo mítico a lo folklórico.

Según García González, ésta segunda etapa pertenece a un estado de relatos de construcción colectiva, por tanto anónima, en el sentido que nace y se desarrolla

* **García González**, Julián. El análisis Del Texto Literario. Manizales: Universidad Nacional de Colombia, 1999.

²¹¹ Ibid, p. 19

en la memoria de los pueblos, “lo que equivale a su inconciente”²¹². En realidad, puede suceder que la creación de cierto relato pertenezca a un individuo, sin embargo, tal creación se reduce a la apropiación que la comunidad hace de este relato. Lo anterior significa, que el relato debe ser aceptado por el colectivo, debe responder a unos lineamientos grupales donde puede sufrir modificaciones que son validados por la comunidad y posteriormente es adoptado, tal adopción depende de la persistencia que el relato tenga en la memoria de los individuos, es decir, del grupo. García González agrega que la existencia de una obra folklórica necesita de un grupo que la confirme positivamente.

Un tercer paso se da cuando el tejido narrativo deja de ser el resultado del imaginario grupal y se transforma en el fruto de una imaginación individual, es el momento en que se pasa del relato de construcción colectiva al relato de autor, “lo anónimo es ahora designable como *creación de un hombre*”²¹³. Es la etapa en la que el relato de autor no tiene que cumplir con los lineamientos del relato tradicional, pues lo que llama la atención es la cuota de novedad que puede imprimirle a su texto.

García González, propone hacer un esquema comparativo entre el actante del relato o el *ser de papel* que mencionaba Roland Barthes y el hombre real. Encuentra que en el mito los actantes son superiores en clase a los hombres y al entorno, además, dicho relato mítico está destacadamente poblado por seres sobrenaturales que pueden manifestarse de forma antropomórfica pero sus rasgos están especialmente signados por la belleza, poder e inteligencia superhumanas. Estos actantes de rasgos superiores no están sometidos a reglas y normas naturales o humanas, pues generalmente son ellos quienes imponen las leyes de la naturaleza y de los hombres.

En el relato folklórico, lo seres sobrenaturales son superiores no en clase, sino en grado a los hombres y al entorno, ya que en éste nivel surgen prototipos como de héroes, un ser que más que todo, sobresale por cierto aspecto de su personalidad.

Para García González, en el relato de autor, frecuentemente los actantes pueden ser considerados iguales a los hombres, el interés está dado por el cómo los eventos son contados, más que por el carácter de superioridad de los personajes. Incluso, en este nivel es posible encontrar relatos que no le den importancia a los seres superiores o que pongan al héroe en una categoría inferior a la del hombre promedio.

²¹² Ibid, p.20

²¹³ Ibid, p. 22

Por último, García González define el relato como un texto que desempeña la función de revertirse sobre sí mismo, pues cumple con un esquema (en el que se destaca el trabajo de lo actantes) de emisor, mensaje, destinatario.

3.3 TEORÍA DEL MODELO ACTANCIAL

En el transcurso del capítulo anterior, brevemente se ha propuesto que el análisis del modelo actancial está planteado desde la lógica del cómo se estructuran los niveles del relato, desde la descripción hasta la interpretación. Para reconocer en los textos poéticos su estructuración, su funcionamiento y su creación, y en consecuencia el mensaje que ellos contienen, Greimas postula el uso de un concepto pensado como La Gramática Narrativa.

García González explica la teoría de Greimas desde la estructura de la oración, apoyándose en los elementos de la gramática y la sintaxis hasta llegar a equipararla con la estructura del relato. Para tal propósito empieza por exponer las relaciones entre sistema y proceso, por lo que formula un ejemplo lingüístico: la lengua castellana y la lengua árabe son dos sistemas, y como muchas lenguas, tienen como ejes principales al verbo y al sustantivo, y sus distintas descripciones (cómo se conjuga el verbo, cómo cambia de número y de género el sustantivo). Este planteamiento sugiere un modelo del uso de determinada lengua, es decir, cada una de las lenguas tiene ciertos paradigmas de empleo y por medio de ellos se puede explicar las variaciones que las palabras advierten. Lo que revela el porqué en castellano una frase puede empezar por el sustantivo mientras que en árabe puede empezar por el verbo. Dicho ejemplo para plantear que los procesos están puestos sobre un sistema que los rige. Es decir, el proceso comprende cualquier enunciado que se materializa a partir del sistema que lo forme, volviendo al ejemplo, los paradigmas que en una lengua permiten explicar las variaciones de las palabras son los sistemas y tales variaciones son los procesos.

La preocupación por diferenciar el concepto sistema y proceso no es vana, pues comprender éstos dos términos contribuye al análisis del relato porque refuerza las descripciones de las clases de categorías y relaciones que se presentan entre la estructura superficial e interna del mismo relato.

Y como el nivel actancial pertenece a tales estructuras, la anterior explicación evidencia la existencia y la interacción de dicho nivel en y con el relato.

3.3.1 APORTES CONCEPTUALES HECHOS AL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS

Antes de continuar vale la pena citar, tal como lo hace García González, algunos de los autores de los que Greimas toma y transforma elementos, y que se irán explicando a lo largo del presente capítulo:

- Tesnière aporta el concepto de actante
- Propp aporta el concepto de de junción
- Souriau aporta los conceptos de beneficiario y oponente
- Michaud aporta el concepto de ayudante
- Jakobson y Lévi-Strauss aportan los conceptos de destinador y destinatario.

Es importante mirar las raíces de los elementos que conforman la teoría de Greimas para profundizar sobre su función en el relato. En este sentido, García González postula que Greimas se apoya en la obra de Tesnière titulada *Eléments de Syntaxe Structurale* (1959) en la que propone al verbo como eje o plataforma activa de la oración. En consecuencia, el sujeto y el complemento de la frase sólo cumplen con la función de complementar, cada uno de diferente manera; por tal razón, el sujeto y el complemento son simples elementos de la acción verbal y por ello llevan el nombre de actantes.

Para García González, Greimas expone que los actantes son “instancias sintácticas formales”²¹⁴ explicables desde su ubicación dentro de un esquema de oraciones determinadas y que pueden ser representadas por seres que actúan o simples objetos inanimados, sin embargo, su actuación no es como en la realidad. Conviene aclarar en esta parte que la palabra sujeto no se limita al ser animado que realiza una acción, para Tesnière, los objetos inanimados también asumen el título de actante y realizan acciones.

Se podría decir que de la anterior aclaración se desprende la oposición que, según García González, hace Tesnière con respecto al actante y al actor. En la mayoría de lenguas ubicado en la parte central se encuentra el nudo verbal que representa un minidrama. El drama como tal comprende una acción que por lo general los actores y circunstancias trasladan desde el nivel de la realidad dramática hacia la sintaxis estructural, es decir, los actores se convierten respectivamente en actantes dueños de circunstancias. Dicho de otra manera, un actante es esa carga semántica que lleva determinado participante en una o

²¹⁴Ibid, p. 86

varias obras y que en el nivel dramático es representado por un actor. Para seguir aclarando la diferencia entre ambos términos se puede citar un ejemplo que García González sugiere en su libro: desde su estreno en el siglo XVI, el personaje de Romeo tiene una carga semántica que no ha impedido que dicho personaje haya sido representado por múltiples actores en diferentes épocas y lugares.

Según García González, Greimas inicia su teoría diferenciando el concepto de actante en el plano sintáctico y en el plano semántico:

“Los actantes sintácticos son las instancias gramaticales puramente formales como sujeto, *complemento* etc. definidos ante todo, en las lenguas modernas, por su posición al interior de un tipo de frase determinada. Los actantes semánticos relativamente independientes del orden de los términos de la frase, remiten a algunos papeles fundamentales de la experiencia humana: agente (aquel que actúa) donante (aquel que da), etc.”²¹⁵

La noción de actante introducida por Tesnière sufre una transposición en Greimas (los actantes sintácticos de Tesnière se convierten en actantes semánticos en Greimas) mientras que el concepto de actor no cambia. El actante sigue siendo esa instancia semántica capaz de dirigir las acciones de un personaje, pero distintos seres u objetos están representados por distintos actores y pueden corresponder a un mismo actante.

Para explicar un poco más sobre el cambio que hace Greimas sobre el concepto de actante de Tesnière, García González ilustra un ejemplo que nace de dos frases:

- Eva le da una Manzana a Adán
- El hada le ofrece una carroza a Cenicienta

Greimas interpreta que la carroza y la manzana son distintos actores que referencian a un mismo actante: el objeto donado; y se observa aquí que el orden y sus posiciones dentro de la frase no son lo determinante. La diferencia entre el actante sintáctico propio del modelo de Tesnière y el actante semántico correspondiente al modelo de Greimas, son explicados de la siguiente manera para acentuar la diferencia del concepto de actante empleado por ambos autores:

Para tal objetivo se emplearán las frases:

- El Hada ofrece una carroza a Cenicienta
- Una carroza es ofrecida a Cenicienta por el hada

²¹⁵ Ibid, p.88

El primer modelo (Tesnière) divide la frase en: sujeto gramatical (el Hada), en verbo (ofrece), en complemento de objeto (una carroza) y en complemento de atribución (a Cenicienta). Este modelo está sujeto a la naturaleza de la voz, es decir, si el texto se presenta en primera persona, en voz activa o voz pasiva las atribuciones en el rol actancial pueden cambiar notablemente, por ejemplo: el sujeto gramatical (el Hada) sería un primer actante, el complemento directo o de objeto (una carroza) sería un segundo actante y el complemento de atribución (Cenicienta) sería un tercer actante.

Para García González, una prueba de que el modelo de Tesnière sugiere cambios en los roles actanciales del interior de una frase se evidencia con la segunda oración: Una carroza es ofrecida a Cenicienta por el Hada:

Según este modelo, la disposición de los roles se presenta de la siguiente manera: sujeto gramatical y primer actante (una carroza), el verbo (es ofrecida), el complemento de atribución y segundo actante (a Cenicienta) y el complemento agente y tercer actante (por el Hada).

Por otra parte, Greimas clasifica los roles actanciales de la primera y de la segunda frase de la siguiente forma: agente donante (el Hada), acción (ofrece o es ofrecida), objeto dado (una carroza), beneficiario del don (a Cenicienta). Conviene aclarar que ambas oraciones conservan los mismos papeles actanciales y que en este modelo las modificaciones de la voz no cambian el rol actancial del objeto semántico.

Al seguir poniendo en términos de ejemplos este segundo modelo, con el propósito de ser más claros, se vuelve a la frase: Eva da una manzana a Adán. Greimas concreta que Eva es el punto de partida de una relación dual: la primera relación es entre Eva y manzana, y la segunda relación entre Eva y Adán, y al mismo tiempo Eva es actante-sujeto y actante-destinador.

El anterior ejemplo, le permite a Greimas pensar que cada frase puede tener combinatoria o independientemente, los siguientes niveles semánticos:

- Actante-sujeto que corresponde al sujeto semántico o agente
- Actante-objeto que corresponde al objeto del deseo
- Actante-destinador que corresponde al destinador del don
- Actante-destinatario que corresponde al beneficiario del don

Con este segundo ejemplo, Greimas insiste en que al modificar el orden de la frase, por ejemplo: Adán recibe una manzana de Eva, las sustituciones sintácticas de los actantes no cambian con respecto a la distribución semántica que no varía; lo anterior quiere decir que “la distinción categórica que articula los actantes se

manifiesta en dos puntos diferentes del mensaje y puede establecerse tanto a nivel de los actantes como al de [sus] funciones”²¹⁶.

García González expone que el hecho de que los actantes semánticos no se detengan en el orden de la frase, plantea una similitud con los roles narrativos de Vladimir Propp, empero, no corresponden a una misma noción. Brevemente se puede decir que el actante narrativo es aquel significado psicológico que un personaje asume en determinada historia y pueden clasificarse en objeto de búsqueda, héroe, objeto de deseo. Por ejemplo, en el plano narrativo, la manzana es el objeto de búsqueda. Además, agrega que aunque el contenido psicológico es importante, el módulo estructural no permite cambios, es decir, no se puede pasar de un rol narrativo a otro más elevado, en otras palabras, la Cenicienta no puede evolucionar a la categoría de heroína de la historia.

Estas explicaciones y disposiciones de los distintos actantes lo que pretenden es garantizar la comprensión de las estructuras profunda y superficial que facilita el tratamiento semántico de determinado enunciado.

Según García González, Greimas logra reunir los tres tipos de actantes: semánticos, sintácticos y narrativos por medio de la frase. Es decir, la historia puede ser reducida a una sola frase que contenga todos los elementos que ayuden a identificar los roles de tal historia. Dicha oración que pertenece a la gramática del relato, define su estructura y permite reunir los tres tipos de actantes que el mismo relato disocia frecuentemente en su desarrollo.

Es así como el asunto del sujeto y el objeto está conformado en primer lugar, por el sujeto gramatical, el sujeto semántico y el sujeto narrativo que también es denominando como simplemente **sujeto**. Y el complemento de objeto, el objeto semántico y el objeto narrativo es entonces el objeto. Según García González, Greimas expone que el *sujeto* es el actante principal que necesita de su contraparte: el objeto. Para Greimas, dentro del relato la relación entre *sujeto* y *objeto* es primordialmente de deseo y se engendra por la libido, por la aspiración de poder, de dinero, de lujos, por la ambición de gloria...

La relación de deseo se presenta como un factor elemental al que se le adhieren otras conexiones como la relación de comunicación. Aquí se puede plantear un esquema que pone en el centro al objeto como actante y que es deseado por A y transmitido de B a C; en este esquema, A es el actante destinador o remitente, C un actante que conduce al objeto, y B el destinatario, de esta forma el eje de la comunicación cruza el eje del deseo.

²¹⁶ Greimas, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Op. Cit. p. 199

3.3.2 CARACTERÍSTICAS DE LAS YUNTAS DE GREIMAS

García González explica que en Greimas el anterior esquema de A, B, C conforma una estructura ternaria incompleta, pues los dos primeros términos pueden participar como *sujeto-objeto* o viceversa, mientras que el destinatario aparentemente no tiene pareja. La crítica en este aspecto argumenta que no es necesario crear cuatro roles ya que la lengua solo emplea tres. Al respecto, García González responde y coincide con el planteamiento de Greimas: “al igual que un paciente (aquel sobre el que se ejecuta la acción) presupone un agente (aquel que realiza la acción), el beneficiario (aquel que recibe) implica un benefactor (aquel que da)”²¹⁷.

Por lo que posteriormente, Greimas propone que las yuntas obligatoriamente se presentan así: *sujeto-objeto y destinador-destinatario*, y que más bien, ambos o uno de ellos pueden asumir distintos roles. García González añade en este sentido que no hay que confundir los actantes sintácticos con los roles semánticos, aunque en muchas ocasiones estos coincidan o como ya se dijo, un término tenga roles distintos. “Hemos creído indispensable al menos corregir la formulación ternaria, [desigual], substituyéndola por dos categorías actanciales en forma de oposiciones”²¹⁸:

“*Sujeto vs objeto,*
destinador vs destinatario”²¹⁹.

En párrafos anteriores, García González expuso, interpretando a Greimas, que el sujeto es el actante principal que necesita de su contraparte: el objeto. Ahora, lo que se quiere resaltar es que Greimas expresa que la palabra sujeto remite necesariamente a actante, dicho sujeto requiere de otro actante que es el objeto, y que tal objeto también debe remitir a la categoría de actante. Por tal razón, Greimas propone que la formulación de oposiciones se reconozca de la siguiente manera:

“*Sujeto vs actante,*
destinador vs destinatario”²²⁰.

Pulido Castellanos coincide con Greimas, al afirmar que la relación entre *sujeto-objeto* está determinada por el eje de deseo, pues, el sujeto “es el actante que siempre desea, quiere conseguir un valor objetivo (dinero, poder, tierras...) o un valor subjetivo (amor, venganza, honor...)”²²¹, dichos valores, ya sean objetivos,

²¹⁷ **García González**, Julián. Op. Cit. p. 94

²¹⁸ **Greimas**, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Op. Cit. p.265

²¹⁹ Ibid, p. 199

²²⁰ Ibid, p.265

²²¹ **Pulido Castellanos**, Flor Delia. Op. Cit. p.86

suficientes para la organización de un microuniverso semántico actancial. Sin embargo, enumerar los actantes a manera de inventario no es suficiente, es necesario preguntarse sobre las relaciones posibles entre ellos y de esta forma proponer, como ya se dijo, su categorización. Lo primero que hace Greimas con respecto a dicha categorización, es identificar al sujeto-objeto tomado del nivel sintáctico y traspasado al investimento semántico y ubicarlos en el eje de *deseo*.

Continuando con el inventario, que por cierto hace parte del microuniverso semántico, Greimas hace referencia a los conceptos de destinador-destinatario y postula que en muchas ocasiones el sujeto puede corresponder al destinatario, y el objeto al destinador; es decir, es posible que se presente una acumulación que conste de dos actantes representados en un solo actor o dos actores en un mismo actante. Dicha acumulación la llega a señalar con un ejemplo de una historia de amor que termina en matrimonio (sin ningún tipo de intervención). El sujeto es al mismo tiempo el destinatario del amor por ella, y el objeto es a la vez el destinador de ese amor de él.

$$\frac{\text{El}}{\text{Ella}} = \frac{\text{Sujeto} + \text{Destinatario}}{\text{Objeto} + \text{Destinador}}$$

Greimas agrega que los cuatro actantes se encuentran intervenidos simétricamente, pero sincretizados en el plano de dos actores.

García González copia un esquema, a propósito de la aparente insistencia de Greimas, por la estructura cuaternaria que representa de la siguiente manera:



Figura 4: Estructura Cuaternaria de Greimas

En tal esquema (figura 4) se evidencia la forma en que las dos categorías actanciales del destinador y el destinatario, parecen establecer, hasta el momento, un modelo sencillo centrado enteramente sobre el objeto (influenciado por el sujeto), que es a la vez objeto de deseo y objeto de comunicación.

Más adelante Greimas abandona, en parte, dicha estructura cuaternaria y agrega otros dos términos que también se alejan de la normal sintaxis de la frase. El primer término sugiere el nivel de ayuda que trabaja en el sentido del deseo o facilitando la comunicación. El otro concepto, por el contrario, consiste en crear obstáculos, oponerse a la realización del deseo o al de comunicación del objeto.

Al anterior par de variables, Greimas les atribuye dos actantes distintos que designa con los nombres de ayudante vs oponente. El concepto de **oponente** es tomado de la teoría de Souriau y el de **ayudante** es introducido por el análisis de Guy Michaud*.

Sobre la relación de oponente-ayudante, Greimas expone que, a primera vista, es como si al lado de los principales actantes aparecieran otros actantes “que representan, de modo esquematizado, las fuerzas malhechoras y bienhechoras del mundo”²²⁵.

El carácter secundario de los actantes: oponente-ayudante llama la atención de Greimas y agrega que al jugar un poco “con las palabras, podríamos decir, pensando en la forma participial mediante la cual los hemos designado, que se trata en estos casos de *participantes* [accidentales], y no de verdaderos actantes del espectáculo”²²⁶.

En éste sentido, para Greimas, las funciones son componentes de los actantes y por tal razón la yunta oponente-ayudante, puede constituirse en agente presente que rodea las formulaciones “hipotácticas del actante sujeto”²²⁷. Por tanto el ayudante y el oponente también se pueden manifestar como intenciones de la voluntad de obrar y/o como resistencias y tentaciones imaginarias del sujeto. Para Greimas, tales intenciones o resistencias pueden ser benéficas o maléficas con relación a su deseo.

El modelo de Greimas queda entonces planteado así: Sujeto-objeto, destinador-destinatario, ayudante-oponente, y García González copia de nuevo el esquema final.

* Guy Michaud: es conocido por sus estudios sobre actantes y por una frase que es muy citada por sus colegas “*La interdisciplinariedad, es practicada por individuos, no se aprende ni se enseña, sino que se vive. Es básicamente una actitud mental que combina la curiosidad con un criterio amplio y un espíritu de aventura y descubrimiento*”.

²²⁵ Ibid, p. 274

²²⁶ Idem.

²²⁷ Ibid, p. 275

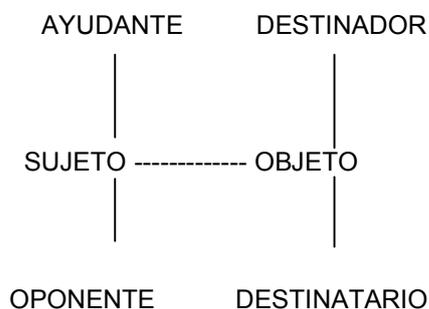


Figura 5: Los Seis actantes de Greimas

Según el anterior esquema, las yuntas pueden ir acomodadas de la siguiente manera: un sujeto que desea un objeto, (entre estos dos el eje del deseo) el sujeto está acompañado de un ayudante que lo favorece y un oponente que lo perjudica. El sujeto alcanza el objeto, que ha sido enviado por un destinador y se lo entrega a un destinatario (que puede ser el mismo sujeto). Por tal razón se vuelve a subrayar que cada uno de los participantes puede cumplir distintos roles.

Para Greimas cualquiera de los anteriores actantes puede recibir el título de beneficiario y añade que todos ellos no tienen necesariamente una carga positiva, es decir, no todo lo que se les desea entregar es algo que los beneficie, por ejemplo, puede recibir una puerta al destierro (Monsters Inc), o una manzana envenenada, o una bala que pretenda herirlos o acabar con sus vida. Por tal razón, estos beneficiarios en ciertas ocasiones asumen un papel específico como el de víctima; es pues pertinente encontrar expresiones neutras que no insinúen o prejuzguen de entrada la naturaleza del benefactor ni sus acciones.

García González observa en el modelo de Greimas características estructurales importantes, pues lo considera un diseño simple, adecuado, de fácil memorización y manipulación y eficientemente simétrico ya que las tres parejas conforman tres oposiciones binarias. Para Greimas tal estructura puede llegar a someterse a todo tipo de relato, pues es allí donde se evidencian los seis actantes.

3.3.3 LA AUSENCIA DE UNA CARGA MORAL EN LOS PERSONAJES

García González destaca de Greimas su esfuerzo por no darle a los personajes una carga moral, tal esfuerzo se evidencia por ejemplo con la palabra sujeto, pues además de ser un término que puede ser mirado desde el punto de vista lingüístico, no entra a prejuzgar las acciones ni las participaciones ningún personaje.

Para Greimas, la palabra sujeto puede hacer referencia a cualquiera de los personajes de la historia, aunque por lo general representa al héroe, sin embargo, Greimas los identifica por ejemplo, como sujeto-victima, sujeto-héroe. García González propone que Greimas, cuando habla de sujeto, piensa de inmediato en su compañero, o más bien, en su correspondencia el *objeto*.

De otra parte, el ayudante y el oponente son los actantes que participan de forma positiva o negativa, directa o indirecta, su intervención permite que el sujeto-*héroe* alcance o no el objetivo que se ha trazado.

Para García González, la ausencia de cargas morales sobre el personaje, permite que el relato interactúe en una dimensiones: los actantes del relato actual pueden despojarse de cualquier imaginario de personaje tradicional, por ejemplo, “el destinador de los relatos ha cambiado de rostro; ya no es el anciano rey de los cuentos y las epopeyas”²²⁸.

3.4 FUNCIONES NARRATIVAS QUE IDENTIFICAN EL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS

Según García González, Greimas retoma el análisis del cuento ruso estudiado por Vladimir Propp, y traslada algunos conceptos a su teoría, además, intenta estructurar el relato desde algunos términos de base como: el contrato, la prueba, la función... para hacer de su teoría un análisis más profundo.

Propp ya había propuesto un modelo con 31 funciones narrativas que posteriormente Greimas modificó al justificar que dicho modelo era muy amplio para su estructuración; y de acuerdo con su análisis, reduce las 31 funciones a 20, acomodándolas por parejas. “Pero el emparejamiento, en esta etapa, sólo puede ser empírico, y responder a la exigencia de una condensación del relato en unidades *episódicas*, dado que los episodios previstos poseen a priori carácter binario y están constituidos por dos funciones solamente”²²⁹. Con el fin de poder comparar las 31 funciones de Propp y las 20 de Greimas, se expondrán a continuación ambas listas:

Funciones narrativas de Vladimir Propp

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| 1. ausencia | 17. marca |
| 2. prohibición | 18. victoria |
| 3. infracción | 19. liquidación de la falta |
| 4. investigación | 20. retorno |
| 5. información | 21. persecución |

²²⁸ García González, Julián. Op. Cit., p. 103

²²⁹ Greimas, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Op. Cit. p. 297

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 6. decepción | 22. liberación |
| 7. sumisión | 23. llegada de incógnito |
| 8. a. traición | 24. ver más arriba 8a |
| 9. mandamiento | 25. asignación de una tarea |
| 10. decisión del héroe | 26. logro |
| 11. partida | 27. reconocimiento |
| 12. asignación de una prueba | 28. revelación del traidor |
| 13. afrontamiento de la prueba | 29. revelación del héroe |
| 14. recepción del ayudante | 30. castigo |
| 15. traslado espacial | 31. bodas. |
| 16. combate | |

La anterior lista de funciones es tomada del libro *Semántica Estructural*²³⁰.

Tras la reducción, la lista de Propp se articula en Greimas de la siguiente manera

Funciones narrativas de Greimas	Número de funciones en Propp
1. ausencia	1
2. prohibición vs infracción	2 - 3
3. investigación vs sumisión	4 - 7
4. decepción vs sumisión	6 - 7
5. traición vs falta	8 - 8 ^a
6. mandamiento vs decisión del héroe	9 - 10
7. partida	11
8. asignación de una prueba vs afrontamiento de la prueba	12- 13
9. recepción del ayudante	14
10. traslado espacial	15
11. combate vs victoria	16-18
12. marca	17
13. liquidación de la falta	19
14. retorno	20
15. persecución vs liberación	21 - 22
16. llegada de incógnito	23
17. asignación de una tarea vs éxito	25 -26
18. reconocimiento	27
19. revelación del traidor vs revelación del héroe	28 - 29
20. castigo vs bodas	30 – 31

La anterior lista de funciones es tomada del libro *Análisis del texto literario*²³¹.

²³⁰ Ibid, p. 296

²³¹ **García González, Julián.** Op. Cit., p. 106

La idea de ubicar en parejas las funciones narrativas es pensada desde su correspondencia, es decir, cada unidad se relaciona recíprocamente con otra unidad, es el caso de la función número 17 que plantea la pareja: “asignación de una tarea vs éxito”²³². Las otras funciones que aparecen individualmente, son, en la teoría de Greimas, unidades que operan como base o como consecuentes de otras funciones. Por ejemplo, la función 12: marca (emisión de un signo), se presenta como dos alternativas. En algunas historias al actante-héroe está evidentemente marcado durante el enfrentamiento con el enemigo, pero también puede pasar que la marca la reciba antes del combate. Es por tanto, una función que se puede ubicar en cualquier parte del relato.

Por último, Greimas en la estructuración de su teoría, no sólo toma y transforma elementos de Propp, sino que también se apoya en las investigaciones de Lévi-Strauss. Dichos aportes lo llevan a trabajar con conceptos como el de *contrato*, *prueba* y *junción* (analizados en el modelo actancial) los cuales relaciona con tres tipos de secuencias narrativas llamadas respectivamente: sintagmas contractuales, sintagmas preformativos y sintagmas conjuntivos.

3.4.1 SINTAGMAS CONTRACTUALES

El contrato, expone García González, es un convenio entre dos o más partes en las que los participantes admiten y se comprometen a cumplir sus obligaciones recíprocas. Algunos contratos se establecen de forma adecuada. Pero algunos contratos, con cierta frecuencia, suelen quedarse en un estado de convención tácito. Y ya sea tácito o expreso, el contrato da lugar a la palabra **intercambio**. Intercambio porque “A se compromete a entregarle Δ a B [alguna cosa], y por su parte, B promete darle ∇ a A [otra cosa], aceptando que A y B consideran que Δ y ∇ [ambas cosas] tienen valores estrictamente equivalentes”²³³.

García González, plantea que un contrato es una estructura fija, por tal razón, cuando uno o ambos participantes irrespetan dicho contrato, es posible lograr un proceso, y un proceso puede convertirse siempre en una historia. Es decir, la ruptura de un contrato, perfectamente, proporciona elementos que crean una historia. Pasando a la parte narrativa, García González expone que “la mayoría de los relatos presentan un contrato mal respetado que degenera en historia”²³⁴. Para que haya proceso narrativo es necesario que desde un principio se cuente con una organización o desorganización contractual que contenga la semilla de toda la historia.

²³² Idem.

²³³ Ibid, p. 111 .

²³⁴ Idem.

Por lo general, cuando el contrato no es equitativo y tiene arreglos viciosos tiende a que uno o ambos de los participantes lo irrespeten, pues una estructura ordenada y equilibrada tiende a perseverar, mientras que una en desequilibrio está predispuesta al movimiento, al cambio y a la historia.

Para Greimas, el contrato establece unas reglas que permiten, pero que también prohíben ciertas participaciones. Es decir, la prohibición es la “*transformación negativa* de la orden terminante”²³⁵, lo que expresa un mandamiento. El mandamiento es una función recíproca a las decisiones del héroe o más bien, a la aceptación del héroe. Gracias a la anterior formulación, la economía general del sintagma contractual es expuesto por Greimas de la siguiente manera:

$$\frac{\text{Mandamiento}}{\text{aceptación}} = \text{estipulación del contrato}$$

entonces

$$\frac{\text{prohibición}}{\text{infracción}} = \text{ruptura del contrato}$$

De nuevo, García González siguiendo a Greimas, propone tres contratos que por lo general se presentan en el universo actancial del relato.

- **El contrato parental:** esta formalidad por lo general se reduce al compromiso tácito que los padres adquieren con sus hijos y éstos con sus padres. Los padres tienen el deber de brindar afecto, alimentación, educación, formación en valores... a sus hijos, y los hijos responden con obediencia, respeto... Por lo menos es la condición social arquetípica. Dicho contrato presenta en el fondo desequilibrio entre las partes, un ejemplo de ello son los cuentos en los que a menudo el padre se presenta como el todopoderoso, represor y la madre como una figura de poca influencia.

Aunque los textos narrativos han ido cambiando, no se puede desconocer que cualquiera que sea la historia, el contrato engendra el movimiento primordial de su forma narrativa, de tal manera se identifica el rol que los padres tienen en la historia.

- **El contrato matrimonial:** en los cuentos que Vladimir Propp analiza, el contrato matrimonial es al mismo tiempo el final feliz, sin embargo, este contrato está regulado básicamente por la igualdad o desigualdad que los participantes adquieren o los obligan a adquirir. En Greimas la letra A es la “estipulación de contrato”, dicha estipulación casi siempre está acompañada

²³⁵ Greimas, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Op. Cit. p. 298

de la función de bodas. Por lo general cuando “el relato entero ha sido desencadenado por la ruptura del contrato, es el episodio final del matrimonio que reestablece, después de todas las peripecias, el contrato roto”²³⁶.

- **El contrato político:** este convenio se presenta entre palabras de caballeros para respetar límites de terrenos o acuerdos entre naciones. Este contrato también se refiere a las normas sociales explícitas o implícitas que existen al interior de una comunidad. Para Greimas el contrato propone tres actantes: un destinador, un destinatario y un objeto, esta relación se comprende de la siguiente manera: el destinador envía un objeto, el destinatario lo recibe o lo rechaza, y se cumple un ciclo, es decir, el destinatario recibe el objeto una vez ha cumplido con lo que se comprometió.

En el esquema se puede notar que los Sintagmas Contractuales se dividen y se oponen en: establecimiento/ruptura. En el universo narrativo cuando los contratos se irrespetan desde el comienzo, implica una serie de dificultades para el héroe. Dichas dificultades se convierten en pruebas que equivalen al establecimiento y cumplimiento de un segundo contrato, el cual constituye el seno narrativo y marca el eje de búsqueda, expresión del sujeto que desea al objeto.

3.4.2 LOS SINTAGMAS PERFORMATIVOS

Las pruebas que oscilan entre el establecimiento y el cumplimiento del segundo contrato corresponde a Los Sintagmas Preformativos. Dichas pruebas, Greimas las ordena en: calificativa, principal y glorificante.

- La prueba calificativa: Según García González, esta prueba corresponde al modelo de Propp y pretende evidenciar las cualidades íntimas del héroe. Y por otra parte, si el sujeto lo merece, recibirá auxilio del ayudante.
- La prueba principal: el ayudante favorece al sujeto, quien se anima a enfrentar directamente al oponente y si tiene éxito, todas las carencias serán superadas o el daño reparado.
- La prueba glorificante: el héroe se reconoce vencedor después de haber presentado la prueba y salir victorioso.

Y cada una de estas pruebas se puede mirar desde tres tiempos:

- Momento Preparatorio: el sujeto se encuentra con quien le va a poner la prueba o la dificultad que debe resolver; entonces el héroe acepta o rechaza la prueba.

²³⁶ Idem, p. 299

- Momento Central: el héroe tiene muchas dificultades en la lucha que debe terminar con la victoria del actante principal.
- Momento Final: el héroe consigue el premio por su victoria.

Aunque el argumento puede variar esa premisa que hace pensar que el héroe siempre va resultar triunfante y presentarlo como alguien que es su interior está abatido.

Pero siguiendo con el esquema de García González se puede dar una correspondencia que se presenta así:

- Objeto \longleftrightarrow prueba calificativa
- Superación de la carencia \longleftrightarrow prueba principal
- Reconocimiento \longleftrightarrow Prueba Glorificante

En otras palabras, para Greimas la evidencia de que un contrato puede responder eventualmente al orden funciones-consecuencia y registrarse en el encadenamiento de las funciones, constituye la ubicación de éste en el interior de los mapas sintagmáticos de los que hace parte dicho contrato. Pensar el contrato desde la anterior posición le permite exponer que toda prueba distingue las siguientes funciones: **asignación de la prueba** y posteriormente “a la **aceptación**, sucede el **afrontamiento**, que acaba con el **logro**; finalmente la prueba es coronada por una función-consecuencia: **la recepción del ayudante**”²³⁷. Estas cinco funciones comprenden el aspecto sintagmático de la prueba.

3.4.3 LOS SINTAGMAS JUNCIONALES

García González, expone que para Greimas la palabra junción es un término hiperónimo* que abarca los términos subordinados: conjunción y disyunción, los cuales implican ser hipónimos*.

“Las disyunciones corresponden a los desplazamientos del héroe fuera de su medio de origen (partida, traslado a otro reino, regreso) [y] las junciones tienen que ver con las situaciones iniciales (copresencia de los actantes) y terminales

²³⁷ Ibid, p. 300

* **hiperónimo. a**¹. f. Primera letra del abecedario español y del orden latino internacional, que representa un fonema vocálico abierto y central. || **2. Fil.** Signo de la proposición universal afirmativa. || ~ **por ~ y b por b.** loc. adv. **punto por punto.**

* **hipónimo. m. Ling.** Palabra cuyo significado está incluido en el de otra; p. ej., *gorrión* respecto a *pájaro*.

Microsoft® Encarta® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

(reunión del héroe con los suyos)²³⁸. Según García González, en este sentido, el relato implica una estructura ternaria:



En esta parte de los Sintagmas Juncionales es muy propio para Greimas, tomar símbolos que identifican las funciones, y con lo que plantea formulaciones tales como:

$$\bar{p} + d + no p \text{ vs } no \bar{p} + d + p$$

Donde

(-) superpuesto en las letras= negación de...

p = la partida del héroe,

p= la presencia del héroe entre los suyos

d =desplazamiento

$\bar{no} p$ = la negación de la llegada del héroe a los lugares de combate

$no p$ = la llegada del héroe a los lugares de combate

Para Greimas, la anterior formulación señala que entre la *partida* y el *retorno* del actante-sujeto se ubican las funciones *persecución vs liberación* y que éstas conforman un sincretismo de funciones que expresan, por un lado, el *afrentamiento vs el logro*, y por otra parte, expresan el desplazamiento, que aunque se efectúe en direcciones opuestas, es de carácter redundante. El tipo de desplazamiento del héroe, probablemente da cuenta del nivel del relato, de la intensidad del deseo en el plano actancial.

A propósito del anterior esquema, Greimas expone que la disyunción, esto es el desplazamiento, "sólo interesa en la medida en que señala la soledad del héroe y su permanencia en un *lugar distinto* sin relación con el aquí del relato"²³⁹.

Las junciones (las situaciones iniciales y finales), por lo general, están representadas, en ese primer momento, por las infracciones del orden establecido, es decir, algo extraordinario ocurre que anima al *sujeto-actante* para que actúe, haga algo a favor del mismo, o a favor del pueblo o a favor de alguien que lo necesita. Mientras que en la parte final del relato, el reconocimiento del héroe está seguido por la revelación de las verdaderas intenciones del actante traidor que es desenmascarado.

²³⁸ García González, Julián. Op. Cit., p 120

²³⁹ Greimas, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Op. Cit., p. 304

Sin embargo, en cuanto a las junciones, Greimas formula que las tres primeras funciones de ausencia, prohibición e infracción, encuentran su equivalente en el interior y en el final del relato, lo que le hace considerar que esa parte de la introducción queda organizada así:

Investigación vs información,
decepción vs sumisión,
traición vs falta.

La pareja funcional: decepción vs sumisión, corresponde más que todo al héroe, pues éste, en ese momento del relato (en el que opera la decepción y la sumisión del héroe) es generalmente presentado como un simplón: “una especie de tonto de pueblo que se deja engañar fácilmente, o bien, en los casos extremos, se duerme mientras opera el traidor; en una palabra, se trata de un héroe no revelado”²⁴⁰. Empero, el héroe al final del relato, evidencia su transfiguración, manifiesta su verdadera condición de superhombre. Para Greimas, la anterior secuencia señala una etapa de adversidad, consecuencia de la violación del orden establecido. Como ya se mencionó, la equivalencia de dicha secuencia se halla en la parte final del relato con la revelación del traidor y del héroe. De esta forma, el relato se presenta en forma de ciclo, donde, a las funciones iniciales negativas, les sigue una secuencia de funciones positivas y posteriormente negativas hasta llegar a las funciones terminales positivas. Sin embargo, “las funciones iniciales negativas se desarrollan paralelamente a las funciones terminales positivas”²⁴¹.

En cuanto a las funciones de traición vs falta, Greimas expresa que la traición representa en el final del relato, el castigo para el traidor. Y además, la falta es saldada doblemente: el *bien* regresa a la comunidad y el héroe es recompensado con uno o varios reconocimientos.

Por último, Greimas agrega que cualquiera que sea la clasificación del relato, el orden social dentro de las historias no necesariamente tienen que ver directamente con las junciones, son más bien, las acciones actanciales que tejen la historia las que se identifican con éstas.

3.4.4 NOTACIÓN SIMBÓLICA DE LOS SINTAGMAS

García González después de identificar el valor de los sintagmas propuesto por Greimas, expone lo que este último autor llamó el algoritmo de funciones, que

²⁴⁰ Ibid, p. 306

²⁴¹ Idem.

consta, como ya se mencionó, de letras y símbolos que representan funciones de dichos sintagmas.

Para Greimas, las parejas de actantes que corresponden a su teoría participan parcial o totalmente del desarrollo de las funciones que conforman el relato. Por esta razón, las fórmulas simbólicas que se proponen, expresan procesos y situaciones que construyen el relato.

Greimas propone resumir todo el análisis introduciendo notaciones simbólicas. Para identificar las parejas de funciones que implican el status de comunicación, Greimas emplea la convención C y representa con las cifras 1, 2, 3 los objetos variables de las parejas de funciones, además se continúa asignado con el signo (-) la ausencia o el aspecto negativo de determinada serie.

Según Greimas, el relato precisa dos momentos: la secuencia inicial y la secuencia final. “La secuencia inicial aparece como una serie redundante de privaciones sufridas por el héroe y los suyos, en tanto, la secuencia final consiste en una serie paralela de adquisiciones efectuadas por el héroe”²⁴². A ambos lados de la prueba principal debe haber un desplazamiento del héroe, es entonces lo que concierne al segundo punto. Greimas, además propone que con sólo darle un mirada a la distribución de las funciones en el relato, el analista y lector se puede dar cuenta fácilmente que el punto culminante está representado por el combate del héroe con el traidor.

Greimas termina representando la serie inicial de privaciones del héroe de la siguiente manera: $\bar{C}_1, \bar{C}_2, \bar{C}_3$ que tiene su réplica exacta al final como C_1, C_2, C_3 . Lo que significa que al principio el héroe debe asumir una serie de situaciones negativas (un engaño, por ejemplo), y al final el héroe resulta victorioso y el villano es castigado; C resulta ser el equivalente positivo de \bar{C} .

Para Greimas, C_1 supone que el objeto de comunicación es un mensaje, el objeto-mensaje que corresponde al plano del SABER. C_2 encuentra su equivalente en el plano del PODER, pues es el momento en que se puede obtener o no, el valor necesario para la acción. Y en el caso del C_3 , la comunicación permite la transferencia del objeto del deseo, es decir el plano del QUERER.

Posteriormente, Greimas para completar su ecuación plantea la siguiente lista:

A= contrato (mandamiento vs aceptación)

F=lucha

C=comunicación vs recepción

²⁴² Ibid, p. 307

P= presencia

Como se observa, a todos los símbolos les otorga una función que se evidencia en el transcurso de la organización del relato. La ecuación final está dispuesta desde la secuencia inicial hasta la secuencia terminal, es decir, recorre y construye el relato desde el punto de vista actancial:

Ruptura del orden
Reintegración

Prueba principal
y
restauración del orden

$\bar{p} \bar{A} \bar{C}_1 \bar{C}_2 \bar{C}_3 p A_1 \bar{p}_1(A_2+F_2+noC_2)\bar{d} nop_1(F_1+C_1+noC_3) nop_1 d F_1 p_1(A_3+F_3+noC_1)C_1 C_2 C_3$
A(no C₃)

Donde \bar{p} = alejamiento o no presencia

\bar{A} = ruptura del contrato

\bar{C}_1 = primera comunicación negativa

\bar{C}_2 = segunda comunicación negativa (engaño-complicidad)

\bar{C}_3 = tercera comunicación negativa (fechoría- divulgación)

p = presencia o más bien, el héroe presente responde al llamado de búsqueda

A_1 = al establecimiento del contrato entre destinador y el héroe

p_1 = partida del héroe

A_2 = al establecimiento de un segundo contrato del destinador y/o donante

F_2 = "lucha del héroe contra un donante hostil o contra otro personaje, bajo la vigilancia del donante benefactor"²⁴³.

$no C_2$ = recepción del objeto buscado

d = traslado a otro reino o desplazamiento

$no p_1$ = llegada a otro reino

F_1 = el combate y la victoria

C_1 = emisión de un mensaje o marca

$no C_3$ = fin de la fechoría o de la carencia

$no p_1$ = retorno o partida del otro reino

d = desplazamiento en el sentido de retorno

F_1 = segundo combate y victoria, el héroe liquida completamente al enemigo.

p_1 = llegada a su reino, también es equivalente a la llegada de incógnito

A_3 = establecimiento de un tercer contrato

F_3 = Lucha del héroe por culminar con la tarea difícil.

²⁴³ García González, Julián. Op. Cit., p. 128

no C₁ =	recepción del mensaje o reconocimiento del héroe
C₁ =	desenmascaramiento del traidor
C₂ =	transfiguración del héroe
C₃ =	castigo del traidor
A =	confirmación de un nuevo contrato
no C₃ =	reconocimiento del héroe, formalización del nuevo contrato. no C3, ya había sido empleado como el fin de la fechoría, pues en este punto, es la terminación de la lucha.

Greimas se esfuerza por dejar claro tres aspectos, el primero es que el orden del emparejamiento y el orden de la estructura de la anterior ecuación se puede combinar de múltiples formas, pero conservando las mismas categorías funcionales. En esta parte se puede retomar una propuesta que Aumont y compañía, que refiriéndose a la Instancia Narrativa exponen: el texto de ficción tiene siempre el mismo cuerpo pero con diferentes hilos conductivos. También, se puede pensar que dichas combinaciones se pueden organizar desde lo que Bordwell ha llamado el argumento.

En segundo lugar, que el análisis ha nacido del estudio que Propp hace del cuento ruso, pero que de igual forma, la propuesta de 6 actantes que operan en 20 funciones que construyen el relato, es fácilmente aplicado a diferentes tipos de textos, como lo son las novelas, las epopeyas... y las películas de dibujos animados entre muchos otros.

El tercer aspecto, se refiere a la relación entre el contrato (A) y la lucha (F) que “puede ser considerada como una relación de consecución, y no como una relación de implicación necesaria”²⁴⁴. Es decir, que para que exista F no es obligatoria una contigüidad o presencia de A y viceversa.

3.4.4.1 SÍNTESIS O CONCLUSIONES DE LAS NOTACIONES SIMBÓLICAS DE LOS SINTAGMAS

García González después de analizar el cuadro completo de las funciones de Greimas, concluye cinco aspectos:

1. “Todo relato se organiza y se distribuye alrededor de la prueba principal que ocupa el centro”²⁴⁵.
2. A ambos lados de la prueba principal debe haber un desplazamiento del héroe.

²⁴⁴ Greimas, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Op. Cit., p. 313

²⁴⁵ García González, Julián. Op. Cit., p.124

3. Las funciones del inicio \bar{C}_1 , \bar{C}_2 , \bar{C}_3 tienen su réplica exacta al final C_1 , C_2 , C_3 .
4. Para García González, el aspecto estructural también sugiere una parte en la que el héroe, después de mostrarse al inicio como ser alienado, se reintegra a su lugar de origen (o al sistema) después de luchar y vencer a los villanos (esto es usual en los relatos cíclicos). En otros tipos de relatos como el revolucionario, la reintegración es relativa, sin embargo el héroe casi siempre sale victorioso.

Es conveniente aclarar en este cuarto punto, que cuando el héroe está referido como un ser alienado es porque al principio éste no reconoce sus verdaderas capacidades, su talento oculto, su destino heroico... Y en segundo lugar, porque la sociedad no lo ve como un ser normal, porque transgrede las reglas, es diferente a los demás, es un sujeto incómodo.

Desde este cuarto punto también se explica el destino trágico de los malvados, éstos, que también se presentan al principio disfrazados con respecto a sus fechorías, se destacan a la vez por sus vestuarios lujosos, empero, cuando el héroe se reintegra, los villanos son retirados del sistema o en ciertos relatos son perdonados después de su arrepentimiento.

5. El quinto y último punto, considerado desde el aspecto estructural, se refiere a la parte en que “la disyunción final corresponde a la conjunción inicial”²⁴⁶, es decir, la situación inicial se reproduce (por ejemplo, el héroe vuelve a su hogar y todo sigue siendo como antes) o el héroe contrae nupcias y da lugar a una nueva empresa, un nuevo imperio...

²⁴⁶ García González, Op. Cit., p. 126

CAPÍTULO 4: COMPETENCIAS NARRATIVAS

4.1 DE LA ESTRUCTURA DEL RELATO A LOS ESTUDIOS SOBRE EL RECEPTOR

Según Rodrigo Argüello[•], investigadores como Barthes, Todorov, Greimas, Genette, reconocieron en un primer momento, que sus estudios no pretendían ofrecer procesos de interpretación de textos, sino que estaban motivados por la idea de describir la estructura inherente a éstos, para identificar sentidos o funcionalidades del mismo texto. Es decir, los efectos de combinaciones del lenguaje y los diferentes niveles estructurales del texto (obra, relato) se organizan para producir sentido, que no es asumido como fuente de verdad o de valor absoluto de dicho texto.

Propone Argüello, que posteriormente estos mismos investigadores (excluyendo a Todorov) plantearon un estudio sobre el receptor como paso necesario para seguir completando el análisis del texto, cuyos modelos ya estaban concluidos. Ya se anticipaba en el capítulo de Texto Narrativo la presencia del espectador cuando se exponía la visión de discurso que tiene Todorov, Aumont y compañía y se vuelve a citar lo siguiente: “existe un narrador que relata la historia y frente al él un lector que la recibe”²⁴⁷. El estudio sobre el receptor propone los siguientes puntos:

En primer lugar, el lector puede llegar a establecer en el texto reglas y convenciones relevantes, y al mismo tiempo, el texto resistirse a su docilidad de operaciones interpretativas individuales o particulares. La estructura y la significación del texto nacen de una forma de actividad del lector y no de una única relación.

El segundo punto del estudio se refiere a la experiencia del lector con relación a sus preguntas, conjeturas, sentimientos, conclusiones... que justifican las ideas sobre el significado y la estructura del texto.

Y un tercer punto es el estudio sobre el espectador frente al mercado, el consumo, la industria cultural, que no será discutido aquí, pues conduciría al presente trabajo a otro tipo de análisis alejado del relato cinematográfico. Sin embargo, más adelante se hará un breve comentario al respecto.

[•] Argüello G., Rodrigo. La Muerte del Relato Metafísico. s.l.: Publitech.s.f.

²⁴⁷ Tzvetan, Todorov. Op. Cit. p. 161

4.2 EL CONCEPTO DE COMPETENCIA NARRATIVA DESDE RODRIGO ARGÜELLO

4.2.1 EL CONCEPTO DE COMPETENCIA

Para analizar el concepto de Competencias Narrativas, Argüello sugiere primero tener claro la definición de competencia. Dicho concepto puede ser definido como el conocimiento implícito que el hablante y el oyente ideal tienen de la estructura de la lengua. “La competencia es puesta en juego durante la [enunciación de un texto] a través de las acciones lingüísticas”.²⁴⁸

Chomsky, citado por Argüello, expone que el concepto de competencia, mirado desde la lingüística, indica un conjunto de condiciones necesarias que intervienen en la interpretación y en la enunciación de un texto. Tal conjunto de condiciones comprenden, en primer lugar, la preexistencia de elementos, formas, imágenes, palabras que se relacionan con determinado enunciado, y en segundo lugar, comprenden la sintaxis de los enunciados. Es decir, la competencia abarca la organización y/o las estructuras que caracterizan los mecanismos mentales que tiene todo participante de la lengua. La competencia entonces, se “asocia con la idea de capacidad, o habilidad implícita, potencial, intrínseca o inmanente [del hablante y del oyente ideal]”²⁴⁹.

4.2.2 EL CONCEPTO DE COMPETENCIA NARRATIVA COMO ESTRUCTURA TEXTUAL

Antes de continuar, es conveniente aclarar que el término texto, se refiere a todo enunciado, ya sea escrito, visual, audiovisual... A las estructuras inmanentes de cualquier texto que se asocian simétrica o asimétricamente con las estructuras del receptor, Argüello, apoyado en los estudios sobre el receptor, le asigna el término Competencias Narrativas. Para este autor, dichas estructuras obedecen a la organización o disposición interna de los elementos del texto y a un sinnúmero de hechos culturales.

Es decir, el mismo texto tiene una estrategia que crea las dos estructuras: la estructura subyacente del texto y la estructura subyacente del espectador, esta estrategia es llamada Competencia Narrativa.

²⁴⁸ Argüello G., Rodrigo. Op. Cit. p. 24.

²⁴⁹ Idem.

Cuando la estructura subyacente del texto y la estructura mental del espectador se asocian simétricamente existe una relación de comprensión. Por otra parte, cuando un evento narrativo no se entiende o se dificulta la búsqueda de otras estructuras o mensajes subyacentes, se encuentra el espectador ante una relación asimétrica, pues la estructura que subyace a estos eventos del texto no se asocia fácilmente con las disposiciones que tiene el espectador en su competencia.

Cuando el modelo de una estructura subyacente del texto se rompe, también se fractura el esquema narrativo que posee el espectador. Argüello al respecto, cita el ejemplo de la película el Rapto de la princesa: el filme comienza cuando el abuelo lee a su nieto de ocho años el relato sobre una princesa raptada que el valeroso príncipe debe rescatar para casarse con ella (lo que el abuelo va leyendo, va siendo mostrado al cinevidente). El príncipe supera obstáculos y el niño hasta el momento se siente identificado con el relato. De repente el príncipe es decapitado, el niño entonces le dice a su abuelo que el libro está mal y decide contar la historia como él cree que realmente es. El espectador empieza a ver el rapto de la princesa, el príncipe venciendo enemigos y finalmente las bodas entre dicho príncipe y la princesa.

Según Argüello, cuando el espectador no establece fácilmente asociaciones entre la estructura subyacente del texto y sus estructuras mentales, significa que no soporta el texto, se sale de él, lo que sugiere que su Competencia Narrativa no está entrenada para dicho texto. Para Argüello, no se trata de inteligencia en un espectador, se trata de la influencia que tiene lo intelectual, lo social y lo cultural en la formación de estructuras mentales del individuo o de una comunidad y la correspondencia con las combinaciones del texto.

Es decir, el texto tiene una estrategia encargada de posibilitar la correspondencia entre ambas estructuras (estructura del texto y estructura del espectador). Es lo que propone Umberto Eco cuando expresa que una buena estrategia textual “debe contar incluso con [los] acontecimientos causales, debe preverlos mediante un cálculo probabilística”²⁵⁰.

4.2.3 EL LECTOR MODELO U OBSERVADOR IDEAL

Para Eco, en la organización de una estrategia textual, se debe hacer referencias a una serie de competencias capaces de otorgar contenido a las expresiones que emplea el mismo texto. Cuando se diseña un texto, el autor “debe suponer que el conjunto de competencias a que se refiere es el mismo al que se refiere el lector [o espectador]”²⁵¹. Por lo tanto la estrategia del texto (que es propuesta por el

²⁵⁰ Eco, Umberto. Lector In Fabula. Barcelona: Lumen, 1981. p.79

²⁵¹ Ibid, p.80

autor) debe prever la existencia de un Lector Modelo u Observador Ideal capaz de asociar su estructura con la estructura textual.

“Un texto postula a su destinatario como condición indispensable no sólo de su propia capacidad comunicativa concreta, sino también de la propia potencialidad significativa”²⁵². Un texto se crea para que un lector (el término lector mirado como categoría) lo actualice, lo lea, lo interprete, incluso cuando no se espera o no se desea que ese alguien exista concreta o empíricamente.

Los textos previstos para una audiencia amplia como las novelas, las publicaciones de periódicos o revistas, los filmes... tienen según Eco, la presencia de un destinador y un destinatario como papeles actanciales del enunciado, y no como extremos del acto de enunciación. Es decir, tanto el emisor como el lector son categorías del enunciado, que garantiza que existe un alguien (o algunos en los casos de los filmes y otros) encargado de la producción del texto y existe otro alguien que lo lee. La intervención de un alguien productor del texto “es complementaria [con la] activación de un Lector Modelo cuyo perfil... determina no sólo el tipo de operaciones interpretativas que se supone (y se exige) que debe saber realizar”²⁵³.

Según Eco, la estructura subyacente del texto, debe recurrir a distintos medios: la elección de una lengua, la elección de expresiones lingüísticas sencillas o complejas (según el caso), la elección de marcas distintivas del género, la elección de fórmulas estilísticas... que señalan cuál es el Lector Modelo de dicho texto.

Y Eco continúa diciendo que en la construcción de la estructura subyacente que propone determinado texto, el autor debe suponer la competencia de su lector u Observador Ideal. “De manera que prever el correspondiente Lector Modelo no significa sólo *esperar* que exista, sino también mover el texto para construirlo. Un texto no sólo se apoya sobre una competencia: también contribuye a producirla”²⁵⁴.

En la mayoría de los textos, según Eco, el creador textual determina su Lector Modelo u Observador Ideal con cierta sutileza sociológica, incluso con probabilidades estadísticas, por lo que las estructuras del mismo texto son elaboradas para dirigirse alternativamente a niños, a melómanos, a médicos, a cineastas... O como dicen los publicistas: se elige un *target*. En otras palabras, el autor de un texto se las arregla para que cada término, cada expresión, cada figura, cada referencia sean los que previsiblemente puede comprender su Lector Modelo.

²⁵² Ibid, p. 77

²⁵³ Ibid, p.88

²⁵⁴ Ibid, p.81

Para Eco, de lo anterior se desprende un breve paréntesis que señala que aunque un texto tenga innumerables lecturas, es decir, sea un texto abierto, tiene también su Lector Modelo, pues la estructura de dicho texto ha sido construida precisamente para despertar diferentes tipos de interpretaciones, ese es su Lector Modelo: el que no sólo se inclina por una lectura sino por varias. “Un texto no es más que la estrategia que constituye el universo de sus interpretaciones, si no *legítimas*, legitimables”²⁵⁵.

Y en cuanto a los textos cerrados, Eco nos propone que éstos son más resistentes al uso que los mismos textos abiertos, pues son concebidos para un tipo de Observador Ideal muy preciso.

Por último se cita el concepto de Lector Modelo que propone Eco: “es un conjunto de *condiciones de felicidad*, establecidas textualmente que deben satisfacerse para que el contenido potencial de un texto quede plenamente actualizado”²⁵⁶.

4.2.4 COMPETENCIA NARRATIVA COMO PROCESO DE HIPER, HIPO Y EXTRACODIFICACIÓN

Sobre las asociaciones entre las dos estructuras del texto Eco, indirectamente, hace otra alusión a la propuesta de Competencias Narrativas. Para Eco, una teoría semiótica establece la existencia de actos concretos de interpretación que producen sentido. Tales interpretaciones establecen procesos embrionarios de hipercodificación o de hipocodificación en el espectador.

Para Eco, la hipercodificación actúa en dos direcciones. Por una parte, mientras que el código asigna significados a expresiones menores, el proceso de hipercodificación sistematiza el sentido de las cadenas más evidentes, sobresalientes o macroscópicas. Por otro lado, ciertas unidades codificadas, son analizadas en unidades mínimas a las que se asignan nuevas funciones semióticas, por ejemplo, cuando la paralingüística hipercodifica las distintas formas de pronunciar una palabra estableciendo diferentes matices de significado.

Seguidamente, Eco plantea que la hipocodificación “puede definirse como la operación por la que, a falta de reglas más precisas, se admiten provisionalmente porciones microscópicas de ciertos textos como unidades pertinentes de un código en formación, capaces de transmitir porciones vagas, pero efectivas, de contenido, aunque las reglas combinatorias que permitan la articulación analítica de dichas porciones expresivas sigan siendo desconocidas”²⁵⁷. Por ejemplo, las interpretaciones de imágenes o textos que pertenecen a una civilización lejana son comprendidas por un proceso de hipocodificación.

²⁵⁵ Ibid, p. 86

²⁵⁶ Ibid, p. 89

²⁵⁷ Eco, Umberto. Tratado de Semiótica General. Barcelona: Lumen, 2000. p. 213

Eco entonces señala que el proceso de hipercodificación se moviliza desde códigos existentes hasta códigos más analíticos, y que la hipocodificación “avanza desde códigos inexistentes (o desconocidos) hasta códigos potenciales o genéricos”²⁵⁸. Según Eco, ese movimiento doble es fácil de identificar en muchos casos, sin embargo, en otros casos la hipercodificación parte de procesos de hipocodificación, que dificultan al observador determinar si se encuentra ante un fenómeno de hiper o hipocodificación. En esas situaciones de ambigüedad, Eco propone el concepto de extracodificación que abarca ambos procesos.

Para Argüello las Competencias Narrativas se mueven entre procesos de hiper, hipo y extracodificación que regulan la lectura de cualquier relato en los distintos procesos comunicativos.

Por lo que las Competencias Narrativas de un texto pueden llegar a ser una especie de mezcla, “algo así como una caja de resonancia de muchos ecos culturales”²⁵⁹ que pueden hacer recordar al espectador no sólo expresiones sino rasgos estructurales característicos de lenguas, géneros, épocas que hacen referencia a otros textos. (El asunto de la intertextualidad será estudiado más adelante).

Antes de continuar conviene dejar claro dos anotaciones, la primera es que Argüello expone que la teoría sobre el receptor y por ende, sobre las Competencias Narrativas, funciona en toda clase de procesos comunicativos, por tal razón su investigación puede ser aplicada al libro-lector, televisor-televidente, cine-cinevidente... La segunda anotación plantea que el término de Competencia Narrativa posiblemente esté asociada con conceptos tales como competencia discursiva, código narrativo, receptor-real-implicado, cooperación emisor-receptor, y además ser reforzado con expresiones como niveles de percepción, el contexto de interacción, ubicación de un status cognitivo-comunicacional asimétrico, códigos culturales, el contexto de cultura, la competencia diferencial, la competencia simbólica...

4.3 LA INTERTEXTUALIDAD

La teoría del intertexto ha sido estudiada por varias corrientes, una de ellas es la de los formalistas rusos, quienes expusieron, según Argüello, que el texto adquiere sentido en relación con otros textos y no en sí mismo. También Juri Tinianov• plantea que la evolución literaria funciona como un sistema, puesto en

²⁵⁸ Idem.

²⁵⁹ Argüello G., Rodrigo. Op. Cit. p. 82

• Citado por Argüello.

correlación con otros sistemas condicionados por ellos. Por tanto, los textos deben verse con relación a otros textos, incluso los textos que evoca el espectador, pues según Eco, para la construcción textual se requiere de ciertos elementos cooperativos, activos y concientes por parte del lector, y dichos elementos son indispensables para la determinación de un Observador Ideal que se establece también con referencia a otros enunciados.

Argüello parece encontrar otro pronunciamiento sobre la teoría de la intertextualidad y es expuesto por Bajtin quien plantea que: “en cada nuevo estilo se encuentra un cierto elemento de lo que se denomina reacción al estilo literario precedente; representa por consiguiente una polémica interior, una antiestilización disimulada, por así decirlo, del estilo ajeno”²⁶⁰.

Sin embargo, conviene dejar claro que cuando se habla del intertexto, es decir, las asociaciones que se encuentran entre textos, no se refiere a plagio, es más bien, la influencia, las variaciones, las transformaciones que un texto tiene sobre otro.

Barthes también se refiere al intertexto cuando plantea que el enunciado no es un producto cerrado, sino un proceso en etapa de formación, prolongado sobre otros textos, otros códigos, relacionados en esa forma en la sociedad. El texto no es una estructura cerrada, pues la intertextualidad es lo que construye el texto.

Según Argüello, todo texto, todo enunciado, por tanto, todo filme, funciona bajo la influencia del intertexto, pues constantemente están afectados por otros filmes, otros géneros, otros fragmentos (que incluso copian, o mencionan, o describen, o hacen referencia de otras películas). El cine de dibujos animados sustrae de otros filmes escenas, comentarios y comportamientos que ayudan a construir el nuevo texto. Toda película tiene elementos de otra, aunque sea por oposición, y si no los tiene, por lo menos lleva consigo elementos de lo real, es decir, elementos de los enunciados de la vida cotidiana.

Pulido Castellanos expresa que el personaje literario o *ser de papel* (Barthes), es individual y que el espectador se identifica o no con él en la medida que lo motive, que lo cuestione, que lo impacte, que lo conmueva, que logre establecer una relación de otredad. Dicha identificación sólo es posible cuando las Competencias Narrativas logran hacer una comparación con otros personajes del mismo o de otros filmes.

Igualmente, Aumont y compañía cuando explican el concepto de historia o diégesis, hacen referencia a la intertextualidad al expresar que la diégesis también puede ser mirada en la dinámica de la lectura del relato, es decir, tal como se elabora en mente del espectador en el acontecer del desarrollo fílmico. “No se trata en este caso de la historia tal como se puede reconstruir una vez la lectura

²⁶⁰ Bajtin, Mijail. Problemas de la poética de Dostoievski, citado por Argüello G., Rodrigo en Ibid, p. 80

del relato (la visión del filme) ha terminado, sino de la historia tal como [el espectador o Lector Modelo] la formó, la construyó a partir de los elementos que el filme [le proporciona] *gota a gota*, y tal como sus fantasmas del momento o los elementos retenidos de filmes vistos precedentemente le permitan imaginarla²⁶¹.

Para Argüello, el concepto de intertextualidad presenta ciertos aspectos a la teoría de Competencia Narrativa, pues como ya se había expuesto, la recepción y producción de textos también es un asunto de hiper, hipo y extracodificación. La interpretación de un texto desde la intertextualidad entraña una relación de hipercodificación, puesto que solo en virtud de dicha relación, el espectador es capaz de referirse a una serie de textos precedentes.

Por último, Argüello expresa que la misma intertextualidad tiene intenciones de consumo, pues en la medida que un texto sea aprobado en la sociedad, se trabajará para que más textos lo imiten parcial o totalmente. Y en este sentido queda abierta la pregunta ¿es el mercado el que determina el consumo de los espectadores, o por el contrario, son los espectadores quienes buscando identificación con otros textos determinan el mercado?

4.4 EL ÍNDICE

La Competencia Narrativa al ser una relación entre la estructura subyacente del texto y la estructura mental del espectador, está constantemente influenciada por índices. Por su vital importancia, Argüello prefiere exponer primero algunas definiciones sobre dicho concepto.

Peirce, citado por Argüello, expresa que el índice es un signo en que en la asociación signo-objeto sostiene una relación causal, directa y real con el objeto que denota. La psicología en general, al hablar del índice, expone que se trata de un vínculo de contigüidad entre dos elementos, y que tal vínculo no depende de convencionalismos o procesos intelectuales, por ejemplo: el humo y el fuego. Para Argüello, finalmente, el índice se convirtió en un signo que garantiza el indicio de algo.

Desde esta perspectiva, la comprensión de cualquier índice puede llegar a ser tan convencional que se requiera, por parte del espectador, de un desciframiento cuidadoso de los códigos culturales. Argüello añade que, sea cuál sea la naturaleza de los índices o indicios, es necesario que, además del posible empleo del anterior proceso lógico, también se revise su vínculo intencional, es decir, ¿cuál es su propósito?, ¿qué quiere decir?

²⁶¹ Aumont, Jacques et al. Op. Cit. p. 115

Sobre la tarea de buscar la intención de los índices, Argüello cita a Cristina Peri Rossi, quien expresa que el “hombre es un cazador de indicios; éstos son las pistas, la pautas para interpretar la vida, la realidad, ya que es imposible imaginar una existencia sin interpretación”²⁶². Además, plantea que no hay ningún evento en la vida o al interior de un texto que sea en sí sorprendente, pues en el caso de una situación supuestamente imprevisible, antecieron unos indicios que no se supieron ver o interpretar, o que se dejaron de considerar. También amplía que nunca se sabe entre todas las posibles lecturas de índices, cuál es la correcta o incorrecta, pues además de leerlos, describirlos, desentrañarlos, se necesita poseer una visión del mundo. No hay una sola lectura, los indicios son infinitos, múltiples... innumerables.

Se recuerda que Ronald Barthes propone una teoría de los índices narrativos que son asumidos como unidades mínimas narrativas del relato. Barthes plantea que los elementos dentro del relato maduran más tarde en el mismo o en otro nivel. Es decir, la enunciación de cualquier pormenor en el relato, sea cuál sea la forma lingüística en que se exprese, constituye una función o unidad narrativa que adquirirá valor en el momento o más adelante, en niveles superiores. Al respecto se vuelve a recurrir al planteamiento de Barthes: “todo lo que está anotado es, por definición, notable: aun cuando un detalle pareciera irreductiblemente insignificante, rebelde a toda función, no dejaría de tener al menos en última instancia el sentido mismo del absurdo”²⁶³.

Los índices o indicios pueden estar como algo no manifiesto, como algo no dicho o no expresado en la superficie del texto, en el plano de la expresión: “pero precisamente son esos elementos no dichos los que deben actualizarse en la etapa de la actualización del contenido”²⁶⁴, en otras palabras, esos elementos no dichos, también tienen sentido.

En resumen, para Barthes todo en el relato es funcional, y no es cuestión de arte, es un asunto de estructura en la organización del argumento (Bordwell) o discurso (Todorov).

Para Argüello la disposición de los diferentes elementos del relato si es cuestión de arte por parte del narrador y, sobre todo es un asunto de recepción, pues es el espectador es quien constantemente esta leyendo, advirtiendo o dejando escapar índices según sus Competencias Narrativas le permitan detectarlos y relacionarlos con todo el sentido del texto.

²⁶² **Peri Rossi**, Cristina. Indicios Pánicos, citado por **Argüello**, Rodrigo. La Muerte del Relato Metafisico. s.l.: Publitech. p. 39

²⁶³ **Barthes**, Roland. Op. Cit. p. 172

²⁶⁴ **Eco**, Umberto. Lector in fabula. Op. Cit. p.74

Ya lo anticipaban Aumont y compañía en el capítulo de Texto Narrativo cuando hacían referencia al desarrollo programado y la aparición inesperada, que no es más que el universo en que se mueve el espectador: procesos acostumbrados y apariciones repentinas que lo ponen en una posición de saber y no saber lo que seguirá en el filme.

4.4.1 TIPIFICACIÓN DE LOS ÍNDICES O INDICIOS

Argüello expone que con fines de operatividad se sugiere una lista o tipificación de los índices, y que posiblemente dicha lista reafirme la teoría de Competencia Narrativa.

- **Índices tenues:** Son índices aparentemente sin importancia ya que proporcionan informaciones tenues y explícitas de los personajes: psicología, estatus, ideología, carga biográfica, descripciones de objetos, acompañantes, vestuarios, tiempo atmosférico. Se recuerda que para Barthes, este tipo de indicios es de representación distribucional.
- **Índices embrionarios:** se da cuando en los momentos primarios del relato o de una escena, se expone una unidad con el objetivo explícito de madurarla e integrarla posteriormente en su correlato. El ejemplo que presenta Barthes es el caso del revólver mostrado en primeros momentos que tiene como correlato el momento en que se va a usar.
- **Índices recurrentes:** son muy explícitos por su constante y evidente repetición. Para Argüello, los índices recurrentes generalmente están asociados con el concepto de *motivo*, los cuales se caracterizan por tener una estructura sintáctica básica porque en alto o bajo porcentaje pertenecen a experiencias atávicas. Un ejemplo de *motivo* es el uso del elemento cigarrillo, tan empleado en el cine y en la literatura.
- **Índices falsos:** Barthes los llamo *despistadores*, son índices que engañan o despistan al espectador, pero que después se burlan de él evidenciando su verdadera importancia. Tal como lo expresa Bordwell cuando se refiere al plano de la *reducción* proveniente de las relaciones entre historia, argumento y estilo: los indicios vinculados con algunas figuras de construcción.

Además de la anterior clasificación, Argüello expone que existe una forma de presentar los índices en un texto narrativo, dicha forma sugiere otro tipo de orden que se presenta de la siguiente manera:

- **Verbales:** “lo que diga un personaje puede ser premonición de lo que pasará después”²⁶⁵.

²⁶⁵ Argüello G., Rodrigo. Op. Cit. p. 46

- **Objetuales:** “énfasis en cualquier objeto que lleve o sea de posesión del personaje”²⁶⁶.
- **Ambientales:** Son relativos al ambiente y tienen dos variantes: en primer lugar, la información del estado del tiempo. Y en segundo lugar, la descripción de objetos que rodean al personaje y que se relacionan con su estatus o psicología.
- **Icónicos:** pueden estar clasificados entre los *ambientales*, pero Argüello prefiere especificar sus características. Se ubican en ésta clase de indicios las fotos, los afiches, los cuadros, la imagen que se enfocan en el televisor. Los índices icónicos también proporcionan información biográfica, ideológica, son contextualizadores o son presentados con cierta intencionalidad simbólica intertextual.
- **Sonoros:** No está contemplados por Argüello, sin embargo, tal como lo dice Bordwell, el sonido es un elementos constructivo del la narración. Además, el audio puede confirma la información expuesta por el área visual. El sonido, por ejemplo, con la palabra puede ocupar el primer plano junto con el ruido, el volumen y la textura acústica.

Para Argüello, en el cine, los índices se encuentran estrechamente relacionados con el manejo de la cámara. Además agrega que la clasificación de los indicios en índices tenues, embrionarios, recurrentes y falsos, junto con sus expresiones en un texto narrativos de forma verbal, objetual, ambiental e icónica, sugiere varios aspectos sobre en una teoría de Competencia Narrativa.

Según Argüello, el primer aspecto, que se sugiere en una teoría de Competencia Narrativa, viene dado por la lectura inicial que el receptor hace en su primera aproximación para comprender una narración en el plano de lo funcional o del sentido. Es lo que anteriormente explicaba Todorov cuando formulaba que “el sentido (o la función) de un elemento de la obra es su posibilidad de entrar en correlación con otros elementos de esta obra y con la obras en su totalidad”²⁶⁷.

En segundo lugar, los índices representan en el texto una especie de señalética, pues son signos guía en el espacio textual. Argüello expone que dichos signos necesitan de una disposición y un desciframiento responsable, o posiblemente no se identifiquen claramente en el texto, lo que significa que el receptor se puede desorientar fácilmente. Por ejemplo, cuando el espectador no sabe cuál es el objeto de valor buscado por el héroe.

²⁶⁶ Ibid, p. 47

²⁶⁷ Libro Carlos, todorov, 159

Argüello plantea que de acuerdo al nivel de Competencias Narrativas que el receptor posea, las tipologías de los índices se pueden presentar de la siguiente manera:

- Los índices tenues pueden volverse fuertes, lo que significa una alta Competencia Narrativa.
- Los índices tenues pueden ser ignorados, lo que significa una baja Competencia Narrativa.
- Los índices embrionarios pueden ser asumidos como un facilismo narrativo.
- Los índices recurrentes pueden sugerir una alta hipocodificación en el receptor, quien posiblemente piense que dichos índices son un recurso poco original.

4.5 HACIA UNA POSIBLE INDICACIÓN O CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS NARRATIVAS DEL ESPECTADOR

4.5.1 INDICADORES DE LA TEMPORALIDAD

Es conveniente recordar, en cuanto a la temporalidad, lo que expone Bordewell cuando plantea que existe un tiempo de la historia y un tiempo del relato. La historia no es más que una sucesión lineal de acontecimientos, no es más que una suma lineal de eventos. Y el relato es la estructura que organiza finalmente dichos acontecimientos o eventos. Se recuerda que el tiempo de la historia se refiere al tiempo que demora una acción y el tiempo de relato se refiere al tiempo que el relato dispone para expresar dicha acción. Por lo general, el relato ordena los acontecimientos en forma diferente a como se presentan en la historia, para Argüello esto plantea un problema de anacrónicas que se explican desde las categorías de orden, frecuencia y duración (expuestas por Bordwell y Aumont y compañía).

Argüello señala que es evidente que en un texto el tiempo de la historia y el tiempo del relato jamás serán iguales. “El tiempo del relato es relativamente igual al tiempo del lector”²⁶⁸. En la sala de cine, el tiempo del relato sería idéntico al tiempo del espectador. Pues ni el monólogo, ni el diálogo, ni la escena, ni la narración cinematográfica, equiparan el tiempo del relato con el tiempo de la historia.

Argüello recurriendo al pensamiento de Rimmon, expresa que el tiempo del relato es el tiempo de lectura, por lo que el tiempo del relato “es una dimensión espacial y no una dimensión temporal”²⁶⁹. El tiempo del relato se percibe como se lee, por lo que no es posible romper con la linealidad espacial de dicho tiempo.

²⁶⁸ Argüello, Rodrigo, Op. Cit. p. 64

²⁶⁹ Rimmon-Kenan, Sholomith. Narrativefiction: contemporary poetics, citado por Argüello G., Rodrigo en Op. Cit. p. 63

4.5.2 INDICADORES DE LA ESPACIALIDAD

En este sentido la Competencia Narrativa como caja de resonancia, y sobre todo, como una asociación de dos estructuras del texto, se evidencia, según Bordwell, en la espacialidad. Para este autor, parece probable que el espectador otorgue sentido a una serie de planos articulando cada indicio en un mapa cognitivo del escenario, que viene dado por un plano de referencia. “El mapa es más bien una codificación y un almacenaje selectivo de los elementos más sobresalientes narrativa y espacialmente”²⁷⁰. Como el espectador no recuerda el espacio en su totalidad, hace algo más eficiente, localiza los objetos y figuras más sobresalientes que están interrelacionadas y formula hipótesis sobre las imágenes y acciones que continuarán, teniendo en cuenta lo que está viendo y comparándolo con lo que viene y lo que ha pasado.

El espacio, además de estas comparaciones entre pasado, presente y futuro, también es evocado porque el filme se aprovecha del conocimiento del espectador a partir del contexto narrativo, las convenciones genéricas, los esquemas de conducta humana, el contexto histórico de la construcción del tipo de Competencias Narrativas de las películas. Pues el espectador simplemente designa algunos esquemas de las estructuras que pone en marcha para dar sentido espacial y causal a un espacio general de la escena.

4.5.3 INDICADORES DE LOS ROLES ACTANCIALES

Para Argüello, Greimas ofrece un modelo muy preciso, que como ya se sabe, se reduce al siguiente esquema:

Destinador-Objeto-Destinario
Ayudante-sujeto-oponente.

Argüello propone recordar que el modelo actancial de Greimas presenta un intento de formación de una semiótica del acción humana, cuya relación primordial se da entre el sujeto y el objeto de valor. Tal relación actancial fundamental es de carácter teleológico, pues engendra la realización y la espera de un fin: la reunión del objeto y el sujeto satisfecho. Para analizar las Competencias Narrativas que se pueden dar en este sentido, Argüello formula la descripción de los Programas narrativos generales (Png) que según él, se presentan en toda narración:

- Png 1: $F(S \vee O) \text{ ---- } (S \wedge O)$ = al principio el sujeto carece del objeto de valor y al final lo obtiene: final feliz o happy end.

²⁷⁰ Bodwell, David. Op. Cit. p. 113

- Png 2: $F(S \vee O) \text{ ---- } (S \vee O) =$ “el sujeto carece del objeto de valor y al final no lo consigue, final trágico. Es la clásica estructura que no da concesiones al receptor”²⁷¹.
- Png 3: $F(S \wedge O) \text{ ---- } (S \vee O) =$ el sujeto en un principio tiene el objeto de valor y al final lo pierde. Final desdichado.
- Png 4: $F(S \wedge O) \text{ ---- } (S \wedge O) =$ se trata de una estructura sin ningún tipo de conflicto.

Para Argüello las líneas punteadas indican un sinnúmero de microprogramas narrativos que están presentes dentro de los Programas narrativos generales (Png) y tal como ya lo había expresado Greimas, casi todas las historias comienzan con la ruptura del contrato o la separación del sujeto y el objeto de valor. Y es así como el espectador se sitúa dentro de los acontecimientos del narrador, y las Competencias Narrativas le señalan la forma como se sigue contando o relatando la historia.

Para Eco el impacto sobre las estructuras del espectador, depende de la repetición de un esquema invariable que los espectadores conocen y disfrutan. Además añade que la evasión se identifica a partir de lo conocido y no de lo desconocido, lo que le facilita al observador o cinevidente la lectura. Tal identificación en muchos casos está acompañada de ciertos datos imprevistos.

Según Eco, el placer del espectador depende de lo complacido que se encuentre en el proceso de lectura en el que reconozca las unidades, sus reglas y hasta su posible desenlace.

En este sentido, las Competencias Narrativas de los filmes que otorgan demasiadas concepciones al espectador brindan un esquema fácil de identificar: un sujeto-héroe definido, un objeto de valor o de búsqueda muy claro, obstáculos, traidores u oponentes y ayudantes... pero donde lo primordial es que el sujeto-héroe vence a todos sus enemigos, supera todos los obstáculos y posteriormente puede reunirse con su objeto de valor y así tener un final feliz.

4.5.4 INDICADORES DE UNA SINTAXIS NARRATIVA

Según Argüello, Labov y Waletzky proponen la existencia de cinco etapas subyacentes en una narración oral espontánea: orientación, compilación, evaluación, resolución y final. Argüello finalmente las transforma en cuatro: Abstract, orientación, la historia y sus conflictos y evaluación. Y agrega que dicha secuencia es una clase de Competencia Narrativa.

²⁷¹ Argüello G., Rodrigo. Op. Cit. p. 74

- El abstract: “es el resumen adelantado de la historia”²⁷² y que puede estar contenido en una frase.
- La orientación: es el comentario en cuanto a tiempo, espacio, personajes que se le hace al receptor sobre los hechos o acontecimientos. Eje: esta mañana me encontraba con mi prima en el apartamento de Enrique cuando...
- La historia y sus conflictos: “es el relato detallado de los hechos. La construcción de los acontecimientos”²⁷³.
- La evaluación: es la impresión final que queda sobre lo que sucedió.

Para Argüello este modelo que resulta casi perfecto para el relato oral, sirve de guía primordial para detectar un tipo de Competencia Narrativa en cualquier clase de narración.

En el caso del cine, estos elementos se presentan de forma diferente. La orientación, por ejemplo, es muy evidente, por lo general se hace efectiva con la toma de panorámicas al principio, o en ciertos momentos de la película, o con paneos descriptivos, o con cortos diálogos. La historia y sus conflictos, como el nombre lo dice es: el espacio, el tiempo y los personajes que se inscriben en los acontecimientos de la historia. Y la evaluación es la parte final donde concluye todo. Y el abstract se evidencia de manera implícita desde el principio hasta el fin de la película.

Para la teoría de Competencias Narrativas de Argüello, el concepto de orientación está estrechamente asociado con el concepto de grado de orientación, los índices y los roles actanciales expuestos en el film.

²⁷² Ibid, p. 33

²⁷³ Ibid, p. 34

CAPÍTULO 5: ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Para llegar a lanzar una hipótesis del lector modelo que corresponde a las estructura de los siete largometrajes de análisis, se debe antes señalar una estructura común que pueden compartir dichos filmes. Y para lograr establecer una estructura del corpus escogido es necesario fijar unos elementos que permitan aterrizar la investigación.

El método empleado para el análisis corresponde a un enfoque empírico-analítico, que desde antes sugiere considerar unidades de análisis macro que permitan establecer indicadores para llegar a constituir la estructura narrativa del corte. Para ello se indica a continuación el cuadro de categorías.

Estructura de la Investigación

Cuadro de Categorías

Objetivo del estudio	Categorías de análisis	Categorías específicas	Variables	Indicadores	
Analizar la estructura Narrativa de los filmes de animación digital producidos por la alianza Disney y Pixar	Texto narrativo	Lógica narrativa	Funciones	Cardinales	
				Catálisis	
				Indicios	
				Informantes	
		Tiempo	Lógica secuencial	Orden Temporal	Flashback
					Flashforward
			Frecuencia	Caso 1: un evento no es relatado y es presentado una o más veces.	
				Caso 2: un evento es relatado una o más veces y no es representado.	
				Caso 3: un evento es relatado una o más veces y es representado una o más veces.	
			Duración	Igualdad	
				Reducción	
				Expansión	
			Espacio	Espacio del plano por asociación	Diferencia de texturas
	Color				
	Iluminación.				
	Vestuario				
	Modelo Actancial	Sintagmas	Contractuales	Contrato Parental	
				Contrato Matrimonial	
				Contrato Político	
			Performativos	Prueba Calificativa	
Prueba Principal					
Prueba Glorificante					
Juncionales			Conjunción inicial		
			Disyunción Intermedia		
			Conjunción final		
				A C T A N T E S	

5.1 ENFOQUE

Esta investigación sobre la estructura narrativa del cine de animación digital toma como método el enfoque empírico-analítico para poder determinar los rasgos que se materializan en el cuerpo del trabajo. Las unidades de análisis son siete filmes de las productoras Disney-Pixar (Toy Story I y Story II, A bug's Life (Bichos), Monster Inc, Buscando a Nemo, Los Increíbles y Cars), y las categorías de análisis, como se evidencia en el cuadro anterior, son las dos coordenadas teóricas propuestas: Texto narrativo y Modelo Actancial.

Este proceso se realiza mediante la construcción de una matriz de análisis donde se traducen los resultados de la revisión del material. El análisis final de dicha información se hace utilizando un enfoque cualitativo. El caso de la competencia narrativa, al no ser un rasgo del público, es el resultado de articular los restantes rasgos estudiados empíricamente para dar forma al lector modelo que supone los filmes Disney-Pixar.

5.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Según García González, el relato implica una estructura ternaria de Conjunción Inicial, Disyunción Intermedia y Conjunción Final. Para el diseño y la aplicación de los instrumentos se han tomado estas tres instancias como eje principal.

Hacia la izquierda de éste eje, se encuentra las variables de la categoría de análisis del Modelo Actancial: se describen las características principales de los seis actantes. Posteriormente se escribe en qué consiste cada una de las pruebas y cuáles actantes participan en cada una de ellas. En el mismo cuadro se enfatiza qué tipo de contrato se rompe o se reestablece. El momento en que se presenta cada una de las pruebas está determinado por las tres instancias del eje principal.

Hacia la derecha se tiene otra variable del Modelo Actancial: Las Funciones que están dispuestas en el mismo cuadro de las secuencias. La razón es que las Funciones son nombrables igual que las secuencias. Además el nombre de la función coincide con el proceso de la secuencia. En los cuadros de las Funciones y Secuencias, el espacio se llena nombrándolas y enumerándolas. Posteriormente se puede determinar, una Función-Secuencia, cuántas variables cardinales abarca.

Hacia la derecha se encuentran las variables de la categoría de análisis de la Lógica narrativa: Las secuencias, Cardinales, Catálisis, Indicios e Informantes. En cada uno de los espacios se describe y se enumera cada Cardinal, cada Catálisis, cada Indicio y cada Informante. Finalizando el análisis de las variables de La Lógica Narrativa se puede saber, por ejemplo: cuántos y cuáles informantes se presentaron en el Conjunción Inicial, cuántos en la Disyunción Intermedia y cuántos en la Conjunción Final. Y así con el resto de variables.

Lo mismo ocurre con los otros indicadores que siguen a la derecha y que Corresponden a la Temporalidad. Aunque, existe un cuadro superior que tiene las variables de Duración de la historia, Duración del argumento y Duración de proyección: al frente de cada una de ellas se pone el tiempo respectivo. También en la parte superior se encuentran las relaciones de Equivalencia, Reducción y Expansión: Cada cuadro puede presentar varios casos de equivalencia, reducción y expansión, por lo que cada caso se explica y se enumera.

Siguiendo a la derecha y después de los indicadores de Temporalidad (que también dependen del eje central), es decir: flashback, flahsforward, caso 1, caso 2, y caso 3 continúan las variables de Espacialidad. No dependen directamente del eje central pero están relacionados porque es en el transcurso del relato que se presentan los escenarios.

Los escenarios principales se mencionan y se describen en términos de: Diferencia de Texturas, Color e Iluminación. Y a nivel de vestuario, cada personaje (señalado en la lista de actantes) es escrito y luego descrito en cuanto al vestuario.

5.3 MUESTRA

La selección de la muestra, como ya se ha anunciado, son los siete filmes producidos por la alianza de Disney y Pixar en formato digital y 3D. Y a saber son:

CORPUS

Filmografía:

- Título original*: **Toy story I**
Año: 1995
Director: John Lasseter
Guión: Andrew Stanton, John Lasseter, Joel Cohen & Varios
Música: Randy Newman
Fotografía: Animation
Productora: Walt Disney y Pixar animation studio
Sinopsis: Los juguetes de Andy, un niño de 6 años, temen que haya llegado su hora y que un nuevo regalo de cumpleaños les sustituya en el corazón de su dueño. Woody, un vaquero que ha sido hasta ahora el juguete favorito de Andy, trata de tranquilizarlos hasta que aparece Buzz Lightyear, un héroe espacial dotado de todo tipo de avances tecnológicos. Woody es relegado a un segundo plano. Su constante rivalidad se transformará en una gran amistad cuando ambos se pierden en la ciudad sin saber cómo volver a casa.
- Título original*: **A Bug's Life (Bichos)**
Año: 1998
Duración: 95 min.
Director: John Lasseter
Guión: Andrew Stanton, Donald McEnery, Bob Shaw
Música: Randy Newman
Fotografía: Animation
Reparto: Animation
Productora: Walt Disney y Pixar animation studio
Sinopsis: Un grupo de saltamontes asalta cada verano la colonia de hormigas donde vive Flick, con el fin de que éstas les entreguen la comida que han recogido durante el invierno. Un día, Flick abandona el hormiguero en busca de insectos

* FILM AFFINITY. España. 2003. <http://www.filmaffiniti.com/es/>. (Abril de 2006)

* FILM AFFINITY. España. 2003. <http://www.filmaffiniti.com/es/>. (Abril de 2006)

guerreros que les ayuden a defenderse de los temibles saltamontes, pero lo que recluta es una tropa de circo.

- Título original*: **Toy story II**
Dirección: John Lasseter.
Año: 1999
Duración: 92 min.
Producción: Helene Plotkin y Karen Robert Jackson.
Guión: Andrew Stanton, Rita Hsiao, Doug Chamberlain y Chris Webb
Fotografía: Sharon Calahan.
Montaje: Edie Bleiman, David Ian Salter y Lee Unkrich
Música: Randy Newman
Productora: Walt Disney y Pixar animation studio
Sinopsis: Siguiendo la línea de aventuras iniciada en Toy story, Woody y el resto de sus amigos vuelven a vivir una aventura increíble cuando un coleccionista de juguetes secuestra a Woody para llevarlo a un museo. Buzz Lightyear tendrá que dirigir una operación de rescate durante la cual se enfrentarán a múltiples peligros e hilarantes situaciones.
- Título original*: **Monsters Inc**
Dirección: Peter Docter.
Año: 2001.
Duración: 92 min.
Voces originales: John Goodman (Sullivan), Billy Crystal (Mike), Mary Gibbs (Boo), Steve Buscemi (Randall), James Coburn (Waterhouse), Jennifer Tilly (Celia).
Guión: Andrew Stanton y Daniel Gerson.
Producción: Darla K. Anderson.
Música: Randy Newman.
Montaje: Jim Stewart.
Productora: Walt Disney y Pixar animation studio
Sinopsis: Monsters Inc. es la mayor empresa de miedo del mundo, y James P. Sullivan es uno de sus mejores asustadores. Asustar a los niños no es un trabajo fácil, ya que todos creen que los niños son tóxicos y no pueden tener contacto con ellos. Pero un día una niña se cuelga sin querer en la empresa, provocando el caos.

* ESTO ES CINE. Madrid. <http://www.estoescine.com/sinopsis>. (Mayo de 2006)

- Título original*:** **Finding Nemo “Buscando a Nemo”**
Año: 2003
Duración: 101 min.
Director: Andrew Stanton, Lee Unkrich
Guión: Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds
Música: Thomas Newman
Fotografía: Animation
Productora: Walt Disney y Pixar animation studio
Sinopsis: El pequeño Nemo, un pececillo hijo único, muy querido y protegido por su padre, ha sido sacado de la gran barrera del arrecife australiano y ahora vive en una pequeña pecera en la oficina de un dentista de Sidney. El tímido padre de Nemo se embarcará en una peligrosa aventura con Dory al rescate de su hijo. Pero Nemo y sus nuevos amigos tienen también un astuto plan para escapar de la pecera y volver al mar.
Nominaciones Oscar: Oscar: mejor película de animación / Animación. Aventuras. Comedia. Infantil.

- Título original*:** **The Incredibles “Los Increíbles”**
Año: 2004
Duración: 115 min
Director: Brad Bird
Productora: Walt Disney Pictures / Pixar
Sinopsis: Bob Parr solía ser uno de los más grandes superhéroes del mundo (también se le conocía como "Mr. Increíble"), salvaba vidas y luchaba contra villanos a diario. Han pasado 15 años y Bob y su mujer (una famosa ex-superheroína por derecho propio) han adoptado una identidad civil y se han retirado a la periferia para llevar una vida normal con sus tres hijos. Bob se dedica a comprobar los plazos de las reclamaciones de seguros y lucha contra el aburrimiento y los michelines. Está deseando volver a entrar en acción, así que cuando recibe una misteriosa comunicación que le ordena dirigirse a una remota isla para cumplir una misión de alto secreto, no se lo piensa dos veces.

• <http://www.fondosdecine.com/fotos1178.htm>. (Febrero de 2008)

- Título original*: **Cars**
Año: 2006
Duración: 96 min.
Director: Jhon Lasseter
Guión: Jhon Lasseter
Fotografía: Animation
Productora: Disney y Pixar animation Studio
Sinopsis: El valiente Rayo McQueen, un coche de carreras novato y apasionado descubre que el camino se hace andando, cuando se encuentra perdido en la ciudad fantasma Radiador Springs de la Ruta 66. Atravesando el país en dirección al gran Campeonato de la Copa Piston en California para competir con dos veteranos, McQueen conoce a los originales personajes que habitan en la ciudad-incluidad Rally (un llamativo Porsche de 2002), Doc Hudson (un Hudson Hornet de 1951 con un misterioso pasado) y Mater (una leal grúa oxidada). Todos ellos le ayudarán a comprender que hay cosas más importantes que conseguir premios, fama y patrocinios.

CAPILUTO 6: INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

6.1 SOBRE LA LÓGICA NARRATIVA APARTIR DE LOS SINTAGMAS JUNCIONALES

6.1.1 SOBRE LOS SINTAGMAS JUNCIONALES

Como se ha venido insistiendo, García González propone que el relato tiene una estructura de tres momentos: Conjunción Inicial, Disyunción Intermedia y Conjunción Final. Esta estructura permite básicamente, coincidir con Barthes, Todorov, Bordwell, Carmona, Aumont... en que el relato es una estructura de niveles o de instancias que lo articulan.

Se recuerda que para Greimas las Conjunciones corresponden a los momentos en que el sujeto-héroe está con los suyos, está en su hogar, con sus amigos, con su familia. Por tal razón, para dicho autor existen dos conjunciones la primera es la inicial, que corresponde al sujeto-héroe tranquilo, que no ha sido expuesto a un reto o aventura extranormal. La Conjunción Final corresponde al regreso del héroe victorioso a su hogar. Y la Disyunción Intermedia que está relacionada con la aventura o el desplazamiento del sujeto-héroe lejos de los suyos o lejos de su entorno.

Según Greimas, en condiciones normales de una historia, cuando el sujeto-héroe está con los suyos (Conjunción Inicial) se genera un evento que rompe el contrato, por tanto se le propone explícita o implícitamente al sujeto-héroe que intente reestablecer el orden, cuando acepta, asume una Prueba Calificativa. Posteriormente el sujeto-héroe se aleja de los suyos (Disyunción Intermedia) y en esos momentos se enfrenta a una Prueba Principal y posiblemente la Prueba Glorificante que lo reconfirma como héroe. Luego el sujeto-héroe regresa con los suyos y restablece o pacta un nuevo contrato.

También es de recordar, que para Bordwell el argumento es el encargado de ordenar los elementos de la historia y por tal razón un relato fílmico puede ser estructurado por el argumento de tal modo que empiece por los momentos finales de la historia, y los momentos iniciales sean insertados en la mitad. Es decir, una película puede iniciar con la Disyunción Intermedia, luego presentar la Conjunción Inicial e introducir la Conjunción Final. En otras palabras, el argumento (el discurso o la narración) juega con los eventos de la historia según la intención dramática de la instancia narrativa.

Desde esta perspectiva, se observa en el corpus analizado que cada filme cuenta con historias diferentes, por tanto, las distribuciones de los Sintagmas Juncionales, en cada película, también están dispuestos en forma diferente. Es decir, el proceso de Conjunción Inicial, al que le sigue la Disyunción Intermedia y luego la Conjunción Final, no se presenta exactamente como lo propone Greimas, y más bien la organización del argumento rompe en dos filmes dicho esquema señalado por el autor:

- Uno de los casos es *A Bus's Life* (Bichos), pues este filme registra varios desplazamientos en los que el sujeto-héroe se aleja de sus familiares y amigos, regresa y se va. Es decir, el sujeto-héroe sufre dos Disyunciones Intermedias y dos Conjunciones Iniciales, distribuidas de la siguiente manera: en la primera Conjunción Inicial el Sujeto-héroe está en compañía de sus amigos, se desplaza por ayuda (Primera Disyunción Intermedia), vuelve a estar al lado de sus compañeros (Segunda Conjunción Inicial) y posteriormente es expulsado (segunda Disyunción Intermedia). Además, en ninguna de estas disyunciones el sujeto-héroe vive la Prueba principal ni la Prueba Glorificante.
- La película *Los Increíbles* es otro caso en el que el orden de los Sintagmas Juncionales está modificado. Aquí, el sujeto-héroe registra dos desplazamientos que se caracterizan por ausentarse de su hogar y volver a él. En otras palabras, el Sujeto-héroe sufre dos Disyunciones Intermedias y dos Conjunciones Iniciales, ordenadas así: el Sujeto-héroe cumple con sus actividades de superhéroe y posteriormente lo muestran llevando una vida tranquila al lado de su familia (primera Conjunción Inicial), después él se desplaza lejos de los suyos para cumplir con una misión (primera Disyunción Intermedia), regresa a casa victorioso y está de nuevo en el seno de su hogar (segunda Conjunción Inicial) y luego, de nuevo se desplaza lejos a cumplir con otra tarea (Segunda Disyunción Intermedia). En esta última Disyunción la familia del Sujeto-héroe acuden a su auxilio y se reúnen con él operando como ayudantes. Es decir, en la última Disyunción Intermedia el sujeto-héroe no está lejos de su familia sino en compañía de ella.

Como se puede notar, el orden de los Sintagmas Juncionales en los anteriores dos casos ha cambiado porque se registran más de una Disyunción Intermedia. Aunque, el orden de los Sintagmas Juncionales se cumpla, los eventos que se registran al interior de cada Sintagma también pueden ser alterados por el argumento. Por ejemplo, las Funciones de la Conjunción Inicial estén modificadas por alguna circunstancia.

- Monsters Inc, es un filme que cumple el orden estricto de los Sintagmas Juncionales, sin embargo, los eventos que se presentan al interior de la Disyunción Intermedia cambian las circunstancias de las Conjunciones Inicial y Final. En primer lugar, la Conjunción Inicial se somete a la condición de presentar al Sujeto-héroe al lado de los suyos, en su entorno, empero, dicha Conjunción es extensa, con tres unidades Cardinales y siete Catálisis. Es decir, el momento de la Disyunción Intermedia se presenta en el relato cuando éste ya está muy avanzado. En segundo lugar, el desplazamiento del Sujeto-héroe hacia otro lugar lejos de su entorno o sea el envío al Destierro (Disyunción Intermedia) se caracteriza por ser corta y sólo evidenciar el conflicto entre el Sujeto-héroe y su ayudante-amigo. En este desplazamiento el Sujeto-héroe no desempeña ninguna prueba que se enmarque en los Sintagmas Preformativos. En tercer lugar, en la Conjunción Final el Sujeto-héroe al lado de su ayudante practica las Pruebas Principal y Glorificante.
- Cars es otro de los casos que registra Funciones-Secuencias o eventos especiales al interior de dos Sintagma. En la Conjunción Inicial, el Sujeto-héroe está en un lugar en el que se siente cómodo: el autodromo, sin embargo, el mismo dinamismo de competencia hace de este espacio un entrono hostil. En la Disyunción Intermedia el Sujeto-héroe encuentra el verdadero valor de la amistad, de la humildad y de la sinceridad, encuentra un grupo de carros que se convierten en su familia. En otras palabras, en la Conjunción Inicial el Sujeto-héroe no está con los suyos, y en la Disyunción Intermedia el Sujeto-héroe no se aleja de su familia, sino que se acerca a una que le muestra el auténtico sentido de la vida.

Toy Story I, Buscando a Nemo y Toy Story II, son modelos que se ajustan a la teoría de Sintagmas Juncionales de Greimas, pues cumplen a cabalidad con los tres niveles. Es decir, el sujeto-héroe en la Conjunción Inicial está con sus familiares o amigos (está en su entorno), en la Disyunción Intermedia se aleja de su entorno y en la Conjunción Final regresa con su espacio con sus familiares y amigos. Toy Story II, aunque se somete al orden de los Sintagmas Juncionales, es el filme que en este grupo presenta un aspecto a considerar: la Conjunción Inicial empieza con un microrelato del ayudante en el espacio exterior.

A nivel general, las Conjunciones Iniciales de los filmes estudiados se caracterizan por cumplir con la condición de Greimas de ubicar al sujeto-héroe en compañía de sus familiares o amigos, además de aceptar en esta parte la Prueba Calificativa. Cars en la Conjunción Inicial presenta una excepción, pues registra al Sujeto-héroe lejos de su verdadero hogar, pero asumiendo en este periodo la Prueba Calificativa.

Funciones que se presentan al interior también sufren ciertas modificaciones, y afectan a las otras Funciones posteriores de la Disyunción Intermedia y la Conjunción Final.

Cada uno de los siete filmes estudiados presenta unidades Cardinales (y Catálisis) diferentes, por lo tanto, las Funciones-Secuencias que se relacionan con dichas unidades también son diferentes. (Ver anexo I). Por lo que se insiste en expresar, que las 20 Funciones de Greimas no se ajustan estrictamente al corpus que se analiza en la presente investigación.

Como se podrá evidenciar en los siguientes cuadros, se han creado y emparejado nuevas Funciones-Secuencias que corresponden a unidades Cardinales propias de cada filme.

Lista de Funciones-Secuencias Creadas

Sintagmas Juncionales	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
Nombre Película			
Toy Story I	Preocupación Celos	Desesperación Frustración Retención Desilusión Frustración Incomprensión Insistencia	Consolidación de la amistad
Bug's Life	Temor Construcción Expulsión		Agradecimiento Satisfacción
Toy Story II	Satisfacción	Autoadmiration Deseo de retorno Familiarización Solidaridad	
Monsters Inc	Confusión Engaño Miedo Búsqueda		Tristeza Amistad Rencuentro

Buscando a Nemo	Decisión del ayudante	Despedida Búsqueda Reencuentro Reconciliación	Consolidación de la amistad. Confianza.
Los Increíbles		Decisión del ayudante	
Cars	Rivalidad Envidia Afán de Protagonismo	Familiarización Tristeza Protesta Enamoramiento Fracaso	Confusión Motivación Satisfacción Consolidación de la amistad Consolidación del enamoramiento

Lista de Funciones-Secuencias Emparejadas

Sintagmas Juncionales	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
Nombre Película			
Toy Story I	<ul style="list-style-type: none"> ● Investigación vs Preocupación ● Celos vs Decepción ● Prohibición vs Infracción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Persecución vs Frustración ● Preocupación vs desesperación ● Persecución vs Traslado espacial ● Asignación de una tarea vs Incomprensión 	
Bug's Life	<ul style="list-style-type: none"> ● Decisión del héroe vs Partida ● Mandamiento vs construcción ● Decepción vs recepción del ayudante ● Expulsión vs decepción ● Recepción del 	<ul style="list-style-type: none"> ● Decisión del héroe vs retorno ● Asignación de una tarea vs Persecución 	<ul style="list-style-type: none"> ● Liberación vs éxito

	ayudante vs victoria		
Toy Story II	<ul style="list-style-type: none"> ● Investigación vs decepción 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asignación de una tarea vs persecución ● Liberación vs éxito ● Investigación vs autoadmiraación ● Deseo de retorno vs fracaso ● Familiarización vs resignación ● Revelación del traidor vs solidaridad ● Combate vs recepción del ayudante ● Victoria vs castigo 	
Monsters Inc	<ul style="list-style-type: none"> ● Investigación vs confusión ● Decisión del héroe vs infracción ● Temor vs familiarización 	<ul style="list-style-type: none"> ● Investigación vs liberación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Combate vs afrontamiento de la prueba ● Persecución vs revelación del traidor ● Revelación del héroe vs reconocimiento ● Trampa vs castigo
Buscando a Nemo	<ul style="list-style-type: none"> ● Retención vs frustración ● Impotencia vs decepción ● Investigación vs encuentro ● Retención vs frustración 	<ul style="list-style-type: none"> ● Partida vs traslado espacial ● Recepción del ayudante vs afrontamiento de la prueba ● Temor vs familiarización ● Intento de escape vs fracaso ● Verificación vs desilusión ● Intento de escape vs éxito 	

		<ul style="list-style-type: none"> ●Asignación de una tarea vs éxito 	
Los Increíbles	<ul style="list-style-type: none"> ●Investigación vs decepción 	<ul style="list-style-type: none"> ●Decepción vs recepción del ayudante ●Decisión del ayudante vs traslado espacial ●Asignación de una prueba vs investigación 	
Cars	<ul style="list-style-type: none"> ●Partida vs traslado espacial 	<ul style="list-style-type: none"> ●Mandamiento vs protesta ●Retorno vs traslado espacial 	<ul style="list-style-type: none"> ●Consolidación de la amistad vs Consolidación del enamoramiento

Como se puede observar, el análisis de la presencia de las Funciones-Secuencias en los siete relatos fílmicos de Disney y Pixar, arroja a nivel general dos aspectos que ya han sido mencionados:

El corpus fílmico estudiado no se ajusta a cada una de las Funciones, pues existen Secuencias que se repiten, se descartan y otras que se deben crear y que por supuesto, no corresponden a la lista de Greimas. Sin embargo, la mayoría de sus elementos (a excepción de la función *Llegada de incógnito*) están presentes en el tipo de relato fílmico analizado.

En segundo lugar, cada película estudiada en este trabajo presenta Funciones-Secuencias diferentes, empero, los siete filmes comparten a nivel general una estructura similar que de cierto modo las identifica:

Los primeros momentos de los filmes Toy Story I, A Bug's Life (Bichos), Toy Story II, Monsters Inc, Buscando a Nemo, Los Increíbles y Cars son periodos de descaso, verdaderas Catálisis que contribuyen a la contextualización de los espacios y situaciones en las que se mueven los principales actantes.

En estas unidades Catálisis se puede cumplir la primera Función de Greimas: **ausencia**, pues esos primeros momentos se caracterizan por ser tranquilos. La Secuencia **ausencia**, fácilmente se manifiesta al proponer que al inicio de una historia puede faltar algo y por oposición puede presentarse algo. Por ejemplo, **ausencia** de conflictos, presencia de amistad.

Posterior a esos primeros momentos, se presenta una unidad Cardinal que se relaciona con Funciones-Secuencias como: Decepción, Confusión o Temor. Estas Funciones impulsan al héroe a Autoasignarse o atender el llamado de una prueba que implica uno o varios Traslados Espaciales, o la Recepción del Ayudante y el afrontamiento de pruebas y semipruebas, que señalan la construcción de algo o el trabajo de liberación del *sujeto-héroe* y acompañantes.

En la parte final, el *sujeto-héroe* siempre termina triunfante y cumple con las Secuencias de: Reconocimiento, o Revelación del héroe, y Consolidación de la amistad o del enamoramiento.

En conclusión, la estructura de los filmes se puede organizar así:

- Bloque de contextualización: el *sujeto-héroe* se encuentra ante una situación de riesgo, cuyas Funciones-Secuencias principales son de Decepción, Confusión o Temor.
- Bloque de Pruebas: el *sujeto-héroe*, afronta las situaciones de riesgo y asume la Prueba Principal y otras semipruebas en las que el *sujeto-héroe* evidencia sus cualidades. Este bloque registra las Funciones-Secuencias principales de: Autoasignación de una Prueba, La recepción del Ayudante y Afrontamiento de la Prueba.
- Bloque de Felicidad: el *sujeto-héroe* está con los suyos y satisfecho del deber cumplido con su deber. Se presenta, en palabras de Arugüello, el Png 1: al principio el *sujeto-héroe* pierde o carece del objeto de valor y al final lo obtiene: final feliz o happy end. En este bloque se registran las Funciones-Secuencias principales de: Reconocimiento, o Revelación del héroe, y Consolidación de la amistad o del enamoramiento.

Vale la pena aclarar, que las demás Funciones-Secuencias que se proponen en cada uno de los siete filmes (**ver anexo 1**) rodean las principales Funciones-Secuencias de cada bloque.

Otro evento que se puede registrar como parte de la estructura común a los siete filmes es el siguiente: los *Sujetos-héroes* en cada una de las Disyunciones Intermedias han sido expulsados o retenidos en un sitio del que buscan escapar o liberarse. Se presentan dos Disyunciones que no cumplen con la anterior premisa: uno de los casos se presenta en el primer desplazamiento del *Sujeto-héroe* en la película *A Bug's Life* (Bichos), en la que el protagonista toma la decisión de marcarse por ayuda. En *Los increíbles* el *Sujeto-héroe* en la primera Disyunción Intermedia también toma libremente la decisión de alejarse de su familia.

6.1.3 SOBRE LAS UNIDADES CARDINALES Y LAS UNIDADES CATÁLISIS

Se recuerda que para Barthes, las unidades Cardinales se presentan cuando la acción a la que pertenecen señala una opción consecuente para la estabilidad y continuidad de la historia. Y las unidades Catálisis son momentos de descanso que sostienen una relación con el núcleo en la presentación del relato.

En la presente investigación, las unidades Cardinales se presentan efectivamente como momentos decisivos y de riesgo entre dos o más alternativas, seguidos de una o varias etapas de tranquilidad o unidades Catálisis.

Como se puede observar en el [anexo 2](#), los siete filmes presentan una o máximo tres unidades Cardinales en el marco de las Conjunciones Iniciales. En dichas unidades o por lo menos en una de ellas el *Sujeto-héroe* siempre está involucrado y es quien activa las Pruebas Calificativas que da pie a las demás situaciones que impulsan la historia.

Toy Story I, *Toy Story II*, *Buscando a Nemo*, *Cars* y el segundo desplazamiento del *Sujeto-héroe* en *Los Increíbles*, señalan en la Disyunción Intermedia una o máximo cuatro unidades Cardinales. Mientras que *A Bug's Life* (Bichos), *Monster Inc* y el primer desplazamiento del *Sujeto-héroe* de *Los Increíbles*, registran un núcleo por cada Disyunción Intermedia.

Cada unidad Cardinal en la Conjunción Inicial de *Toy Story I*, *Toy Story II*, *Buscando a Nemo*, *Cars* enmarcan de tres a cinco Catálisis. Mientras que en *A Bug's Life* y *Monsters Inc* las unidades Cardinales de la Conjunción Inicial son más amplias, por ende el número de Catálisis también aumenta.

Es decir, *A Bug's Life* (Bichos), *Monster Inc* y *Los Increíbles* presentan el mayor y más importante número de unidades Cardinales y Catálisis en la Conjunción Final, pues es cuando los *Sujetos-héroes* y sus *ayudantes* regresan a su entorno y empiezan a asumir las Pruebas Principales y Glorificantes. En *Cars*, el *Sujeto-*

héroe afronta en la Conjunción Final la Prueba Glorificante, lo que aumenta de una a dos unidades Cardinales y Catálisis en este nivel juncional.

Toy Story I, Toy Story II y Buscando a Nemo son los filmes que presentan una o máximo dos unidades Cardinal y Catálisis en la Conjunción Final.

Como se puede ver en el **anexo 2**, las unidades Catálisis conservan con el núcleo una relación cronológica, es decir, después de presentarse una unidad Cardinal continúan varios momentos de tranquilidad que permiten profundizar y contextualizar esos momentos de riesgo. Se recuerda que las Catálisis pueden ser empleadas para despistar, por lo que conservan una funcionalidad ya que se presentan como estrategias formadoras de tensión que recrean, aplazan, sintetizan, pronostican o desvían... los puntos de riesgo.

En los siete filmes analizados, después de un momento de riesgo vienen varias etapas que pueden ser tensionantes pero que en realidad constituyen momentos de contextualización y de descanso dentro del filme, Catálisis que permiten describir serenamente lapsos de la historia.

La relación cronológica que se mantiene entre funciones Cardinales y Catálisis articula los momentos de la historia y los convierte en un sistema que por medio del argumento se transforman en relato. Esta relación entre núcleos y Catálisis no sólo se transforman en una unidad, sino tejen en el transcurso de sus apariciones una enseñanza que por lo general se evidencia en los nudos y descansos en las etapas de la Conjunción Final.

Por lo general, en la Conjunción Final se tiene una última unidad Cardinal que es seguida por otra unidad Catálisis, este bloque engendra o evidencia la enseñanza que se ha venido construyendo a través de otros núcleos y otras Catálisis.

6.1.4 SOBRE LOS INDICIOS

Para Barthes, los Indicios son de naturaleza integrativa, es decir, sus relaciones se evidencian y se identifican al pasar de un nivel a otro, por lo que cobran sentido cuando la unidad está en un nivel y su correlato en otro. Los indicios pueden aportar pistas sobre la identidad de un actante o claves de la atmósfera.

Los Indicios que se presentan en el corpus estudiado registran características muy similares, que se identifican por resolver el Indicio en el siguiente o en el último nivel. Como se observa en el **Anexo 3**, la mayor presencia de Indicios se expresa

en la Conjunción Inicial y se resuelve en la Conjunción Final y la Disyunción Intermedia.

Sin embargo, como se puede ver en el **anexo 3**, doce casos de Indicios que nacen en un nivel son evidenciados en el mismo nivel, pero en momentos más avanzados. Diez de estos casos nacen y se descubren en la Disyunción Intermedia. Otra muestra es de un Indicio que se presenta y se concreta en la Conjunción Inicial, y un último Indicio se trata de una situación indicativa que se registra y se desnuda en la Conjunción Final. Tal situación de Indicios que nacen y se concretan en un mismo nivel, señala que la Dinámica de cada uno de los Sintagmas Juncionales puede presentarse en forma más amplia que los niveles del relato propuesto por Barthes.

Haciendo un paralelo entre los niveles del relato y los Sintagmas Juncionales, se recuerda que los niveles del relato expuestos por Barthes son: Funciones (donde se presentan los Indicios), Acciones y Narración. Y los Sintagmas Juncionales son: Conjunción Inicial, Disyunción Intermedia y Conjunción Final. Se insiste, que para Barthes los Indicios se evidencian en niveles los superiores, es decir, en los niveles de las Acciones (o de los personajes) o en el nivel de la Narración (o el Argumento). En el corpus estudiado, tal condición se cumple en el sentido que los Indicios se expresan con relación a los personajes y se guían por una organización del argumento.

En consecuencia, los Sintagmas Juncionales guardan relación con los niveles del relato, sin embargo, las etapas de Conjunción Inicial, Disyunción Intermedia y Conjunción Final se presentan en términos de momentos y situaciones, por lo que sus niveles pueden llegar a ser tan extensos que permitan que un Indicio se registre y se evidencie en un mismo sintagma.

En el corpus se presenta otros casos de Indicios que nacen en un nivel y se evidencian en el mismo o en otros niveles próximos. Muestras cuyos Indicios cumplen las siguientes rutas:

1. Se originan en la Conjunción Inicial y se concretan en el mismo nivel y en la Conjunción Final.
2. Se originan en la Conjunción Inicial y se concretan en la Disyunción Intermedia y en la Conjunción Final.
3. Se originan en la Conjunción Inicial y se concretan en el mismo nivel y en la Disyunción Intermedia.
4. Se originan en la Disyunción Intermedia y se concretan en el mismo nivel y en la Conjunción Final.

Los Indicios tal como lo señala Argüello, sólo son situaciones que indican algo que se registrará más adelante. Es decir, para poder expresar que el espectador se encuentra frente a un Indicio es preciso que éste se concrete, se evidencie o en otras palabras, indique algo que aporte al hilo de la historia y a la construcción del relato.

Por otra parte, el **anexo 3**, señala un caso de falso Indicio, es decir, una situación que no tiene correlato, que es presentado por el argumento para contextualizar o como parte de una Catálisis. El falso Indicio al que se hace referencia es el que se presenta en el filme Los Increíbles: el *Sujeto-héroe* lee y manifiesta sorpresa ante un rótulo de periódico que presenta las siguientes líneas: “Simón Paladino defensor de los derechos de los superhéroes ha muerto”. En ningún nivel de los Sintagmas Juncionales se concreta la importancia de la muerte del personaje o la relación que tuvo con el *Sujeto-héroe*. Es un Informante que se presenta como un falso Indicio.

Las unidades Cardinales y las Pruebas Principales y Glorificantes guardan con los Indicios una estrecha relación de evidenciación. Es decir, en las siete películas los Indicios más fuertes se presentan en la Conjunción Inicial y se resuelven en la Disyunción Intermedia o la Conjunción Final en el marco de las unidades Cardinales o las últimas dos pruebas de los Sintagmas Preformativos.

6.1.5 SOBRE LOS INFORMANTES

Como el mismo Barthes lo expresa, los Informantes son datos concretos que son tomados de la realidad para formar material de ficción. Direcciones, calendarios, horas, rótulos de periódico o de tableros son Informantes que son presentados por el argumento como mecanismo de construcción del relato.

De los Informantes, en la presente Investigación se puede expresar que no son ajenos a dicha construcción del relato, pues el argumento constantemente presenta Informantes que permiten fijar espacios, tiempos y situaciones concretas que le señalan al espectador contextos particulares que contribuyen a la articulación que él hace del filme.

Por ejemplo, direcciones o ubicaciones espaciales como: 4:07:7 cuadrante Gama sector cuatro en Toy Story I, o la rama 83 en A Bug's Life (Bichos), o Piso 23 en Toy Story II, o Calle 42 Sydney en Buscando a Nemo, o Avenida San Pablo ruta

norte en Los Increíbles o La Interestatal ruta 66, son algunos modelos de Informantes que se citan en el corpus y que permiten aterrizar al personaje a un espacio concreto.

Los nombres propios y sustantivos son Informantes referentes que también ayudan a identificar espacios, situaciones y elementos con los cuales se relacionan los personajes de determinado filme. Como algunas muestras se tiene a: P.T. circo de Pulgas (Bichos), Al's: Toy Barn, El museo de Tokio, Japón (Toy Story II), Mostropolis, Café Ciudad Oculta, Harryhausen's, La ADN (Agencia de detención de niños)(Monsters Inc), P.Sherman, Carlos Plantón (Buscando a Nemo), criminal Bombo Voyage, (Los Increíbles) crema antioxidante Rust-Rze, llantas Ligthyear (Cars).

Toy Story I desde el momento inicial está señalando que la mudanza es *“en una semana”*. En Cars, también en la Conjunción Inicial, se expresa que *“en una semana se definirá la carrera en California”*. Estos Informantes sirven de base al espectador para que desde un principio combine elementos temporales y espaciales con dichos Informantes. Horarios o periodos transcurridos contribuyen a que el espectador se involucre en la lógica temporal que propone cada filme, algunos ejemplos los presenta Monsters Inc con: *“son las 6:05 de la mañana en ciudad Montropolis”*, o Toy Story I al señalar que en el reloj de Sid son las 8:00 en punto y que el despertador inicia su alarma a las 8:05, o Los Increíbles que registra la hora de viaje de Elastigirl: 23: 07.

Monsters Inc, Los Increíbles y Cars son largometrajes que tienen una clara inclinación a emplear rótulos de periódicos o tableros electrónicos como Informantes que ayudan al espectador a comprender y a situar eventos importantes en el transcurso de la historia. Como ejemplos de rótulos de periódicos se citan los siguientes casos: *“Bebé nace con 5 cabezas, padres emocionados”*, *“Ciudad, libre de accidentes por 47 días”* (Monsters Inc), *“ Mr Increíble demandado”*, *“Gobierno oculta superhéroes”*, *“Rescate a pleito legal”*, *“Mr Increíble salva a cientos de personas”*, *“Días de gloria”*, *Simón Paladino, Defensor de los derechos de los superhéroes ha muertos*(Los Increíbles), *“Hudsón Horner 1951”*, *“Hudsón está fuera por el resto de la temporada”*, *“Accidente en el 54”*(Cars). Y como muestras de tableros electrónicos se registran las siguientes muestras: *“Total de sustos”*, *“Mapa de registro”* (Monsters Inc), *“Aislar persecución”*, *“Unirse a persecución: piloto automático”*, *“Modo de interpretación: Convertir”*, *“El enemigo Omnidroide 9000”*, *“Cuenta progresiva, proyecto Kronos”* (Los Increíbles), *“Tabla de puntos: Strip Wiatlater N° 43, 5013 puntos, Chick-Chick N° 86, 5013 puntos, Lightning McQueen N° 95, 5013 puntos”*, *“Tablero N° de vueltas: 332, 378”* (Cars).

Los Informantes que tienen menor presencia en la muestra analizada son los datos que tienen que ver con el estado del tiempo o la temperatura, pues sólo se registran dos casos: el primero que marca *65 grados en ciudad Monstropolis* y el segundo que señala que la temperatura *en Isla Golf es de 28 grados*.

Del corpus analizado se puede concluir, en cuanto a los Informantes, que éstos se presentan constantemente en el transcurso de los Sintagmas Juncionales. Sin embargo, *Toy Story I*, *A Bug's Life* (Bichos) y *Monsters Inc*, son los filmes que tienen el superior registro de datos concretos en la Conjunción Inicial. *Toy Story II*, *Buscando a Nemo*, *Los Increíbles* y *Cars* señalan un alto número de Informantes en la Disyunción Intermedia. Y la Conjunción Final es el sintagma que abarca menor número de Informantes.

6.2 SOBRE LA TEMPORALIDAD

Se recuerda que el aspecto temporal para Bordwell guarda una estrecha relación con la articulación que el espectador vaya haciendo del tiempo y la estructuración que el argumento ordene de los elementos y eventos temporales y espaciales.

6.2.1 SOBRE EL ORDEN

Sobre el orden de los acontecimientos se recuerda que para Bordwell el argumento puede cambiar o combinar las acciones cronológicas de la historia. Romper la lógica temporal sugiere en la historia una analepsis o una prolepsis, la primera típica para la comprensión de los momentos presentes de la historia y la segunda como eventos posibles dentro del relato.

Generalmente la analepsis se representa por medio del recurso de flashback en el que el personaje evoca o recuerda los momentos pasados y presenta al espectador un porqué del presente de la historia. En total, el corpus estudiado registra 14 casos de analepsis presentes especialmente en la Disyunción Intermedia y en la Conjunción Final. Tales casos de analepsis se pueden dividir en flashback *interno*, *externo* y *externo e interno*.

El flashback externo e interno, es decir, en palabras de Bordwell, los que logran poner al espectador en un estado de autoconciencia porque permiten mirar en la memoria de un personaje. Es decir, escenifican los momentos y situaciones que determinado personaje está recordando. El flashback externo se presenta como un recurso del argumento en dos filmes del corpus estudiado. *Toy Story II* es un

largometraje que registra un caso de flashback externo ya que un personaje (Jessy) recuerda los momentos en que era un juguete especial para su dueña. En Cars, el personaje Sally evoca los periodos en que los autos transitaban tranquilamente y cuando un lugar (Radiador Spring) era un sitio próspero que recibía múltiples visitantes. En Los Increíbles un *ayudante* (Egna) recuerda cinco situaciones en las que unos superhéroes se ven en problemas por culpa de la capa.

El flashback interno también rompe con la lógica secuencial de la historia porque evoca acontecimientos que se desarrollaron dentro del mismo marco temporal del relato. Es decir, el argumento vuelve a representar momentos que ya vivió el personaje dentro de la organización del relato. Los filmes que registran estos casos de flashback interno son los siguientes: Buscando a Nemo, cuando el *ayudante* principal (Marlín) recuerda los visores acuáticos, o cuando un segundo *ayudante* (Dory) evoca fragmentos de las situaciones vividas con el personaje Marlín. Cars, cuando McQueen rememora los momentos especiales en Radiador Spring (lugar principal de la Disyunción Intermedia).

En la presente investigación también se expresan cinco casos de la ruptura de la historia por parte del argumento en términos de prolepsis. Estos avances en el relato se representan con el recurso de flashforward, en otras palabras, escenifican situaciones que ocurren en el futuro de la historia. La primera muestra de prolepsis en el corpus estudiado lo registra Toy Story II, cuando el Sujeto-héroe sueña lo que posiblemente le pasaría por ser un juguete estropeado. La segunda muestra se presenta en Buscando a Nemo, cuando un *ayudante* le describe al Sujeto-héroe lo que pasaría si logran dañar el sistema de limpieza del acuario. Las tres últimas muestras se evidencian en Cars, cuando el Sujeto-héroe imagina lo que le pasaría al seguir siendo la imagen de Rust-Eze, otro caso es cuando piensa que su *oponente* está triunfando y cuando sueña que su contrincante goza de éxitos privilegios.

Se insiste que para Bordwell el argumento funciona como un tejido que articula los acontecimientos según la intención de la Instancia narrativa. La ruptura en la secuencia lógica de la historia es un recurso que se puede presentar para aclarar situaciones. A excepción de los cinco flashback que se presentan en los Increíbles (y que tienen un propósito explicativo), las otras rupturas analépticas permiten entender el presente de la historia. Y las prolepsis registradas en el corpus sólo describen los temores de los sujetos-héroes (Toy Story II y Cars) o lo que sucedería si logran su cometido (Buscando a Nemo).

6.2.2 SOBRE LA FRECUENCIA

Para Bordwell las unidades Cardinales de acción deben ayudar a que el espectador formule hipótesis adecuadas, por lo que conviene que el argumento sea claro en las coordenadas causales, temporales y espaciales. En este sentido, la narración (o argumento) dispone de los eventos del filme en términos de Frecuencia temporal. Se recuerda que la Frecuencia se refiere a los acontecimientos que pueden nunca ser representados o representado más de una vez. La presente investigación en cuanto a la frecuencia señala tres casos:

Caso 1: un evento no se relata y se representa una o más veces.

Caso 2: un evento se relata una o más veces y no se representa.

Caso 3: un evento se relata una o más veces y se representa una o más veces.

Los siete filmes estudiados, en cuanto a la frecuencia, se identifican con el caso 1, es decir, todos los eventos no se relatan y se representan una vez. Lo que evidencia la ausencia del narrador que refiere, en cierta etapa del filme, un acontecimiento.

Cars tiene eventos como los de las competencias, en los que pone en uso la voz del narrador. Sin embargo, dicho narrador no corresponde ni a la calidad de autor ni a la de omnipresente, más bien, opera, en palabras de Barthes, como un personaje que el argumento dispone en el relato y que es creación del autor. En este filme, se registra el Caso 3 en periodos cortos de la Conjunción Inicial y la Conjunción Final. Es decir, en los momentos de las Carreras los eventos son relatados una vez y representados una vez.

6.2.3 SOBRE LA DURACIÓN

En cuanto a la Duración, Bordwell señala tres variables: la Duración de la historia, la Duración del argumento y la Duración de proyección. Cuando las tres duraciones tienen en promedio el mismo tiempo, se está frente a un caso de Equivalencia, cuando el argumento resume los acontecimientos de la historia se presenta un caso de Reducción y cuando el argumento extiende los eventos de la historia se registra un caso de Expansión.

Los siete filmes analizados presentan una clara inclinación al caso de Reducción, pues el argumento se encarga de ajustar los acontecimientos al tiempo de la proyección. Es decir, el argumento constantemente está abreviando momentos de las acciones que ejercen los personajes para compactar el tiempo real de los acontecimientos y presentarlos en la proyección.

Las acciones compactadas que ejecutan los personajes y que el espectador (experto) puede señalar como recurso para la Reducción, se identifican en los siete filmes como elipsis y resumen. La elipsis se recuerda que es un recurso de construcción filmica, que consiste en omitir partes de un acontecimiento, pero que no altera el sentido final de la acción. Y los acontecimientos resumidos se diferencian de la elipsis porque también omite partes del acontecimiento pero expresan más elementos que contextualizan un episodio. Un ejemplo, de estos dos casos se puede citar en Toy Story II: los juguetes al cruzar la calle se ajustan a un tiempo resumido que muestra momentos de la travesía, pero elide el periodo en que los mismos juguetes se acercan a la puerta de la juguetería, es decir, no muestran momentos del recorrido del parqueadero. Otro ejemplo de resumen se registra en Monsters Inc, cuando el Sujeto-héroe corre por los pasillos de la empresa (no se representa todo el recorrido), y una elipsis del mismo filme se expresa cuando el Sujeto-héroe está en el hall de la empresa y se elide el tiempo en que llega a su escritorio.

En Toy Story I y en Cars las historias sugieren un periodo de una semana, el argumento constantemente está reduciendo los ciclos normales del día, la noche y las acciones que ejecutan los personajes para que la proyección del filme no ascienda a dos horas.

A Bug's Life (Bichos) y Buscando a Nemo son filmes que no definen claramente el tiempo de la historia, sin embargo, el espectador presupone que las acciones que los personajes ejecutan pueden tardar varios días. Y se identifica claramente la tendencia hacia la Reducción porque los acontecimientos son comprimidos en un periodo más corto empleando los recursos de la elipsis o el resumen.

Toy Story II hace presumir que la historia tarda una semana (el tiempo del campamento de Andy), y la parte de la Disyunción Intermedia se ajusta a un periodo de dos días, una noche y parte de una segunda noche.

El largometraje los Increíbles tampoco define el tiempo en la primera Conjunción Inicial, pero se supone que la parte inicial de la historia (demandas a los superhéroes) transcurre en varios días. Posteriormente se presenta un rótulo que

propone que han pasado 15 años. Y seguidamente se registran eventos que tampoco precisan los periodos, pero que están evidentemente compactados en términos de acortar acciones, incluso, la segunda Conjunción Inicial tiene etapas en las que sólo se registran cortos momentos de la nueva vida del Sujeto-héroe y su familia.

Monsters Inc registra un caso que conviene mirarse aisladamente, el tiempo en el que transcurre la historia tarda aproximadamente una noche y dos días. Y los eventos y acciones que allí se registran también están recortados por el argumento. La anormalidad se presenta cuando se piensa que esa noche y esos dos días transcurren de manera diferente en la vida de los monstruos y la vida humana. Es decir, la película muestra la historia de una niña que llega al mundo de los monstruos y tarda en ese universo una noche y un día, posteriormente regresa a su cuarto y posiblemente sólo hayan transcurrido unas pocas horas o minutos.

En promedio se presentan por cada filme de 32 a 40 recursos de Reducción (elipsis y/o resumen).

En cuanto al recurso de Expansión, se tiene registro de dos filmes: En Toy Story I un personaje (Buzz) intenta volar y cae en cámara lenta, y Cars tiene dos momentos en la Conjunción Inicial y uno en la Conjunción Final en los que el Sujeto-héroe se mueve en la carrera en cámara lenta. Otro evento de cámara lenta bajo el recurso de Expansión se registra en el mismo filme en la Disyunción Intermedia, cuando un *ayudante* (Doc) se dispone a afrontar una curva resbalosa.

6.3 SOBRE LA ESPACIALIDAD

Según Bordwell, en la construcción del espacio también se relata la historia, pues el escenario define una época, una línea narrativa, un enfoque y un formato de materialización del relato.

6.3.1 SOBRE EL ESPACIO DEL PLANO

El espacio en el que el argumento supone que acontecen los eventos de la historia son evidenciados en forma muy clara: los espacios del entorno que rodean al Sujeto-héroe son en cuanto a texturas, color e iluminación escenarios agradables, de colores claros y pasteles, de texturas suaves y de iluminación suave.

Los espacios del entorno que rodean al oponente son de texturas bruscas, ásperas y colores e iluminación oscura.

Estas características que se presentan opuestas entre el Sujeto-héroe y el *Oponente* se registran en filmes como Toy Story I y A Bug's Life (Bichos) que presentan al villano en espacios poco agradables y al Sujeto-héroe en escenarios sencillos y atractivos.

Toy Story II registra el primer caso de un *Oponente* que se mueve en un espacio principal que no resultan ser de texturas bruscas y colores oscuros. Sin embargo, la iluminación de dicho escenario, con respecto al cuarto de Andy (espacios que rodean el entorno del Sujeto-héroe) tiene una iluminación más oscura.

El escenario secundario del *Oponente* (la oficina) se caracteriza por presentar los objetos en forma desordenada, lo que hace ver el lugar con texturas desapacibles y poco atractivas. Los colores fuertes y oscuros que priman en los objetos y la iluminación tenue y ligeramente oscura hacen de aquel sitio un entorno poco interesante.

Toy Story I, A Bug's Life y Toy Story II, son filmes que evidencian claramente detalles del espacio, por ejemplo, manchas en las puertas y paredes, cambios tonales en el suelo, pequeños agujeros en los recorridos o caminos, señalética. Estas características, seguramente se resalten porque se trata de largometrajes que representan la vida de personajes miniatura con respecto al tamaño de los humanos.

En Monsters Inc y en Cars, el Sujeto-héroe y los *Oponentes* comparten el mismo espacio la mayor parte del tiempo. Lo que permite señalar que la diferencia entre el héroe y el villano está determinada por el vestuario y por la forma en que cada uno opera dentro del relato.

Buscando a Nemo, presenta un caso especial, el *Oponente* resulta ser un buceador que ha retenido al Sujeto-héroe y que lo instala en un sitio de texturas suaves, de iluminación y colores claros, pero es un sitio cerrado que puede sugestionar al espectador y hacer de aquel escenario un espacio del que se quiere huir, porque el lugar exterior (el océano) representa mayores libertades espaciales.

En Los Increíbles, el Oponente se desplaza entre un espacio selvático y unas instalaciones sofisticadas y futuristas de texturas lisas y delicadas, sin embargo, la tonalidad en la iluminación tiende a ser oscura y de colores opacos.

6.3.2 SOBRE EL VESTUARIO

El vestuario en A Bug's Life (Bichos), en Monsters Inc y en Buscando a Nemo, son mirados en otras perspectivas porque se refieren a animales:

En A Bug's Life (Bichos), el vestuario es muy sencillo de definir, en su mayoría son unas hormigas de color violeta claro que tienen la misma forma y tamaño. Los bichos de circo (el actante ayudante) son: un gusano de un habano pastel con tonalidades verdes y ojos grandes, una viuda negra con cortes asimétricos en su vestuario, una cucarrona con caparazón rojo y bolas negras, un escarabajo de verde claro y dos cien pies de gris claro.

Los saltamontes, que son lo oponente, son de un café opaco y texturas ásperas que se oponen claramente a fisonomía de las hormigas.

En Monster Inc todos tienen características atípicas propias del universo de los Monstruos: El Sujeto-héroe está representado como un personaje de dos ojos, peludo, verde y con manchas rosadas a lo largo y ancho de su cuerpo; el *Ayudante* es una bola verde con un ojo grande y con piernas delgadas; el *Destinatario* es una niña de camiseta larga roja clara y medias blancas, el primer *Oponente* es una lagartija de color gris claro, y el segundo *Oponente* es un monstruo robusto que viste un saco negro con cuello rojo oscuro.

En Buscando a Nemo, el Sujeto-héroe y el primer *Ayudante* son peces de color naranja con tres franjas blancas; el segundo *Ayudante* es un pez azul de con aletas negras; el tercer *Ayudante* se refiere a las tortugas marinas; el cuarto *Ayudante* es un pelicano de plumas blancas y alas amarillas, y los *Ayudantes* del acuario son de los siguientes colores:

Especies hembras: pez azul con franjas negras y blancas, estrella de mar rosada.

Especies machos: pez negro con sobresalientes franjas blancas, pez amarillo y pez globo canela.

En Toy Story I y en Toy Story II, el Sujeto-héroe usa ropa de rodeo: botas, sombrero, pantalón, camisa y chaleco vaquero. El principal *Ayudante* es un hombre espacial o astronauta con vestuario blanco, de cinturón negro y pequeña franja verde en su brazo izquierdo. En Toy Story II, los compañeros que encuentra el Sujeto-héroe son personajes de rodeo. En cuanto a sus amigos de cuarto o *Ayudantes* son un perro resorte de color café claro, un dinosaurio verde, un cerdo canela, un personaje en forma de huevo de piernas delgadas y ojos grandes, y una dama de blanco con estampado violeta claro y vestido pomposo.

Por otro lado, el *Oponente* humano de Toy Story I se refiere a un niño con frenillo, camiseta negra con una calavera en el centro, jeans y zapatos negros. Un perro blanco con manchas cafés y dientes afilados. El Oponente humano de Toy Story II se refiere a un hombre robusto, de pantalón oscuro y camisa amarilla.

En los Increíbles, los superhéroes emplean un uniforme ajustado rojo con elementos como las botas, los cinturones y la pantaloneta negra. Y el Oponente un uniforme azul, con elementos negros y cabello amarillo de corte subido.

En Cars el Sujeto-héroe es un auto rojo brillante con dos franjas en forma de rayo en ambos costados. Es el primer filme en el que dos de los *Ayudantes* están implicados con materiales y colores oscuros:

Primer Ayudante: un auto remolque oxidando, de dientes y ojos grandes.
Segundo Ayudante: un auto antiguo de carreras de color azul oscuro.
Los demás ayudantes emplean colores pasteles en azul y verde. Sin embargo, varios Ayudantes que rodean el Sujeto-héroe son autos de colores negros.

En el filme Cars, el *Oponente* es un auto verde saturado de calcomanías.

6.4 SOBRE EL MODELO ACTANCIAL

La teoría Actancial se resume como un modelo que sugiere la estructura, en cuanto a los personajes, que debe cumplir un relato. Se recuerda que la disposición de los actantes, según Greimas, sugiere un número específico de términos actanciales que son suficientes para la organización de un microuniverso semántico actancial. Sin embargo, enumerar los actantes en forma de inventario no es suficiente, es necesario preguntarse sobre las relaciones posibles entre ellos y de esta forma proponer, su categorización.

6.4.1 SOBRE LOS ACTANTES:

Para Greimas el modelo de los seis actantes es un esquema que pretende ser útil a todo tipo de relato, pues Según García González, Greimas considera este diseño una figura simple, adecuado, de fácil memorización ya que las tres yuntas plantean tres oposiciones binarias, que se pueden asociar de la siguiente forma: un Sujeto-héroe que **desea** un objeto de valor, el héroe está acompañado de un actante *ayudante* que lo auxilia y un *oponente* que lo perjudica. Al final, el Sujeto-héroe obtiene el objeto de valor, que ha sido otorgado por un destinador para un destinatario. En este esquema, cada uno de los participantes puede asumir distintos roles.

- El Sujeto-héroe: En los siete filmes estudiados este actante se muestra como un personaje que sobresale por su naturaleza arriesgada. Es o se convierte en alguien generoso que guarda un especial interés por el bienestar de los demás.
- El Oponente: su naturaleza es egoísta y tramposa. Aunque en Toy Story I, Toy Story II y Buscando a Nemo los *Oponentes* son ajenos a su sentido de villano, pues son humanos que han retenido los juguetes y a un pez (Buscando a Nemo) sin tener conocimiento que los personajes tienen vida propia.
- El Ayudante: es un actante caracterizado por su deseo de auxiliar o dar un lección al Sujeto-héroe.
- El Objeto de valor: se presenta en el corpus estudiado como necesidades del Sujeto-héroe y su entorno: en Toy Story I y en Toy Story II el Objeto de Valor es el cariño y afecto de un niño humano (Andy); en A Bug's Life (Bichos), en Monsters Inc y en Buscando a Nemo este actante se presenta en términos de libertad y honestidad. En los Increíbles el Objeto de Valor es el bienestar interior de los superhéroes y la tranquilidad para la ciudad. Y en Cars el actante de valor es la humildad y la amistad.
- El Destinador: En Toy Story I, A Bug's Life (Bichos), Toy Story II, Monsters Inc, Los Increíbles y Cars el Sujeto-héroe es también el destinador del objeto de valor, pues es quien se traza objetivos para recuperar u obtener el bienestar de los demás y así compartir dicho actante de valor. En Buscando a Nemo, el destinador es el *ayudante* principal que se preocupa por la felicidad del Sujeto-héroe.
- El Destinatario: En Toy Story I, Toy Story II, Los Increíbles y Cars el Sujeto-héroe esta implicado con el bienestar que en la Conjunción Final le otorga u

obtiene del objeto de valor (el afecto, la amistad, el bienestar personal y colectivo), por tal razón, también se convierte en destinatario de un don, sin embargo, esta categoría actancial de destinatario la comparte con sus *ayudantes*. Es decir, el Sujeto-héroe no es el único personaje que es a la vez destinatario. El destinatario en *A Bug's Life* (Bichos) es la colonia de hormigas, en *Monsters Inc* es la niña atrapada en el mundo de los Monstruos y la empresa que resultó favorecida y en *Buscando a Nemo* es la felicidad y tranquilidad del Sujeto-héroe.

6.4.2 SOBRE LOS SINTAGMAS CONTRACTUALES Y PERFORMATIVOS

Los Sintagmas son niveles narrativos que permiten a la luz del modelo actancial, señalar vínculos entre los personajes del relato y las principales acciones del historia.

Se recuerda que los Sintagmas Contractuales son: los contratos parentales, matrimoniales y políticos. Y los Sintagmas Preformativos son: las pruebas calificativas, principales y glorificantes.

Toy Story I, *A Bug's Life* (Bichos), *Toy Story II*, *Monsters Inc*, *Los Increíbles* y *Cars* en el marco de la Conjunción Inicial rompen un contrato político porque se fractura una norma social e implícitamente establecida, lo que genera el llamado a una Prueba Calificativa que es asumida por el Sujeto-héroe. En los *Increíbles* también se afecta un contrato matrimonial, ya que el Sujeto-héroe miente y se aleja de su familia.

En *Buscando a Nemo* la regla que se rompe es de carácter parental, es decir, entre los deberes que tienen los padres con los hijos y viceversa.

El llamado de la Prueba Calificativa está sujeto a restablecer o pactar un nuevo contrato. En el corpus se evidencia que en el transcurso del filme el Sujeto-héroe auxiliado por el actante Ayudante cumple la Prueba Principal y Glorificante en el marco de la Disyunción Intermedia (*Toy Story I*, *Toy Story II*, *Buscando a Nemo* y *Cars*) o en la Conjunción Final (*Monsters Inc*, *A Bug's Life* (Bichos) y *Los Increíbles*) restableciendo el contrato roto.

CAPITULO 7: EL LECTOR MODELO DE LA MUESTRA

Las estructura que articula el corpus investigado corresponde a una organización simple: en cuanto a la lógica narrativa la muestra se ajusta a una dinámica que no se detiene ante las Funciones-Secuencias establecidas por Greimas, sino que crea unas nuevas. Además las unidades Cardinales frente a las Catálisis guardan una relación cronológica correspondiente, es decir, antes y después de un núcleo se presentan Catálisis que permiten contextualizar los periodos de riesgo.

Por otro lado, los Indicios en su mayoría se cumplen satisfactoriamente y los Informantes presentan datos que ayudan a que el argumento construya el relato.

Como resultado de lo anterior (unidades Cardinales rodeadas de varias Catálisis, indicios que se cumplen e Informantes que construyen material de ficción) la temporalidad es consecuente, incluso en los casos de analepsis y prolepsis el argumento se encarga de volver a poner al espectador en el presente del relato. Además, las huellas de Reducción se aplican en el sentido de reducir fragmentos de una acción y no de sembrar mayores Indicios al interior de una elipsis.

En cuanto a la espacialidad hay una clara tendencia a relacionar el entorno del Sujeto-héroe y Sujeto-ayudante con espacios de colores calidos, bien iluminados y texturas suaves. Con referencia al vestuario estos actantes portan imitación de ropa de colores claros y texturas dúctiles. Mientras que el entorno del actante Oponente, en su mayoría, responde a escenarios de colores opacos, iluminación de poca intensidad y texturas bruscas.

Con respecto al modelo de Greimas, los actantes Sujeto-héroe, Ayudante, Destinador y Destinatario del presente corpus, conservan u obtienen, en el transcurso del relato, unas cargas positivas que los ratifican como los actantes sobresalientes del relato.

El Objeto de Valor se presenta como ese algo o alguien que se debe obtener para el bienestar propio y de la comunidad.

Y el Oponente constantemente está marcado con cargas negativas que los convierten en el villano de la historia.

Por otra parte, los Sintagmas engendran cierta correlación entre el Sujeto-héroe, el Ayudante y cada uno de los niveles de dichos Sintagmas. Es decir, es el Sujeto-héroe quien debe asumir las tres pruebas de los Sintagmas Performativos pues es víctima de la ruptura de un contrato que debe restablecer.

Todo lo anterior ratifica que el corpus estudiado corresponde a una estructura de simple articulación que se ajusta a una Competencia Narrativa fácil para el espectador, pues el corpus de la presente investigación registra concesiones al Observador que sufre, en palabras de Eco, un proceso de hipercodificación, al aceptar y comprender las convenciones sociales que gradualmente son reconocidos.

Como ya se ha expresado, para Eco el texto y su mensaje requiere de ciertos movimientos cooperativos, activos y concientes por parte de un Lector Modelo, que el lector textual de la presente investigación lo ha identificado como un Observador que sufre un proceso de hipercodificación. Es decir, que el Observador Ideal del corpus planteado, es aquel que desde su competencia reconoce los elementos primordiales de la estructura del relato fílmico.

La actual investigación tiene como teoría que la estructura de los siete filmes analizados corresponde a un relato de concesiones al espectador, tales concesiones permiten que el Lector Modelo reconozca en la narración los rasgos más generables del relato.

CAPITULO 8: CONCLUSIONES

Tal como lo manifiesta Barthes y Todorov, el relato es una jerarquía de instancias o de niveles, dispuestos para proyectar los encadenamientos del hilo narrativo sobre un eje encargado de articular los acontecimientos de la historia.

Para Barthes y Todorov existe un sistema del relato que permite integrar los diferentes elementos entre niveles y al interior de ellos, es así, como el relato avanza. Por ello las unidades de cada nivel se reconocen unas con otras y por lo tanto, pueden integrarse. La lógica narrativa, es vital, en el sentido que la fuerza del relato no es considerada por la sucesión de acciones sino por la forma en que el argumento (discurso o narración) dispone los acontecimientos. Por esta razón, para Barthes el carácter funcional del relato no se queda en la representación, sino la construcción de un espectáculo.

Se insiste en que las unidades al interior de cada nivel y las unidades que se tejen entre niveles poseen elementos, que por más débiles que parezcan, tienen sentido independiente de la forma en que se transmitan. Las unidades escogidas para establecer la Lógica narrativa de la presente investigación pertenecen al nivel de las Funciones y se recuerda que son las siguientes: Secuencias (Funciones para Greimas), Cardinales, Catálisis, Indicios e Informantes.

Para Barthes, los Indicios, los Informantes y las Catálisis se presentan como expansiones con referencia a las unidades Cardinales y las Secuencias, lo que deja concluir que el tejido o encadenamiento de las distintas unidades narrativa y su importancia en el relato, permiten que el argumento coordine y relacione dichas unidades para que lleguen a ser funcionales y se presente lo que Barthes ha llamado: sintaxis funcional.

Para Aumont y compañía la Lógica narrativa es asumida como un enunciado conformado por un sistema de niveles significantes unidos entre sí.

Según Barthes estos niveles significantes o funcionales arrojan tres combinaciones:

Entre Indicios e Informantes, tal relación es espontánea, pero compatible.

Entre unidades Cardinales y unidades Catálisis, esta combinación señala que la existencia de una o varias Catálisis sugieren la presencia de un nudo al cual integrarse.

Entre unidades Cardinales, las cuales guardan una conexión de solidaridad que es reforzada por la presencia de las Secuencias.

Premisa 1: La muestra escogida presenta una Lógica narrativa que se ajusta al carácter funcional del relato, propuesto por Barthes.

La muestra permite concluir, en cuanto a la Lógica narrativa, que se está frente de un sistema de reconocimiento, en otras palabras, la organización en la continuidad de unidades Cardinales depende de reconocerse entre ellas (combinación 3), de presentar una relación de admisión entre núcleos que se apoyan en las Secuencias.

Es decir, las unidades Cardinales en cada filme del corte escogido presentan una relación lógica, de solidaridad, pues cada nudo depende del otro retrospectiva y progresivamente. Esta relación entre unidades Cardinales se sostiene y se evidencia mediante hilos que constantemente se ensanchan o se adelgazan pero que mantienen unidos los aparatos Cardinales: dichos hilos son las Secuencias (Funciones en Greimas) que también guardan una conexión de reciprocidad con los nudos.

Otro aspecto que se puede evidenciar del corte, con respecto a la Lógica narrativa, es la combinación 2: las relaciones que se presentan entre Cardinales y Catálisis. La Condición de un nudo al que le rodean varias unidades Catálisis se cumple, ya que el argumento presenta por cada momento de riesgo, varios de tranquilidad que permiten que el espectador lea claramente el sentido de la historia.

La primera combinación tiene que ver con la expresión entre Indicios e Informantes, que cumplen con sus respectivas funciones. En primer lugar, los Informantes pueden llegar a contextualizar o enriquecer los Indicios. En segundo lugar, los Informantes efectivamente toman elementos de la realidad para formar

material de ficción. Y en tercer lugar, los Indicios se presentan y establecen relaciones potenciales que en su mayoría son resueltas.

La Lógica narrativa presenta entonces características simples, pues las Secuencias tejen las relaciones que se presentan entre unidades Cardinales, y a estas unidades les corresponden varias Catálisis que contextualizan y anuncian el siguiente núcleo. Además, entre nudos y Catálisis se presentan Informantes e Indicios que también nutren las relaciones entre momentos de riesgo y de descanso.

Premisa 2: La construcción narrativa en cuanto a la temporalidad sostiene una relación lógica.

Para Bordwell, el argumento proporciona pautas al espectador para que auto-estructure los acontecimientos de una historia de una forma que deje Indicios sueltos o proporcione mayor información sobre dichos Indicios.

La construcción temporal para Bordwell, depende de la forma en que el argumento le sugiera al espectador combinar los acontecimientos, además, obedece a los tiempos que la historia sugiera y que la narración disponga para el relato fílmico. También depende del número de veces que el argumento presente o no un acontecimiento.

En la muestra elegida, se concluye, en cuanto al orden temporal, que los acontecimientos sucesivos en la historia y en el argumento, tienen presentación sucesiva. Es decir, los eventos guardan una relación lógica y cronológica, pues los sucesos que dejan vacíos entre unidades Cardinales son completados temporalmente con unidades Catálisis. Sin embargo, el argumento tiene la posibilidad de combinar las acciones cronológicas de la historia y presentar uno o varios flashback y flashforward (analepsis y prolepsis).

Las anacronías que se presentan en el corpus dan cuenta de analepsis y prolepsis, que el argumento propone, y a la vez se encarga de ubicar al espectador en el aquí del relato, para seguir conservando una relación lógica temporal. El tiempo de la historia y los tiempos que el argumento asigna al relato fílmico están evidentemente marcados por eventos no relatados y representados una o más veces. Este caso de Frecuencia, refleja la ausencia del narrador en la muestra estudiada. En cuanto a la duración el caso que más se presenta es el de Reducción, es decir, el argumento constantemente comprime el tiempo de la historia.

El recurso de Reducción está comprendido comúnmente en la elipsis que se presenta cuando el argumento excluye fragmentos del tiempo de las acciones de

la historia. Es conveniente recordar, que el espectador está en condiciones de calcular el tiempo de la historia elidido.

El segundo caso de Reducción que se registra en el corpus es el que se ha llamado resumen, y es lo que Bordwell ha menciona como raccord de líneas de visión o un raccord de acción, pues casi cada cambio de plano significa un corte continuo de la acción.

La temporalidad es presentada en el corpus de forma lógica, pues mantiene líneas cronológicas sucesivas que ubican al espectador con el ahora del relato, registrando los acontecimientos de forma representativa. Además, reduciendo el tiempo de las acciones sin que el observador advierta bruscamente los cambios.

Premisa 3: El espacio presenta una división entre los espacios que rodean al Sujeto-héroe y los espacios que rodean al Oponente.

El espacio, como representación de los acontecimientos de la historia en un “encuadre espacial de referencia”²⁷⁴ que puede ser muy real o muy ficticio, es también construido por el argumento que informa al espectador de los entornos que la historia propone y que se organizan en el relato.

Los espacios y vestuarios relacionados con el Sujeto-héroe y sus ayudantes son de texturas y colores agradables. En cuanto a la iluminación también es clara, con imitación de luz solar.

Y los espacios y vestuarios de los Oponentes, resultan ser oscuros y de texturas bruscas. Con respecto a la iluminación, los escenarios de los Actantes Oponentes también son de intensidad oscura.

Esta diferenciación se hace más evidente por los detalles que se pueden lograr en cuanto a diferencia de texturas. Y tal logro seguramente lo percibe el espectador por el uso de tecnología digital que se emplea en la muestra seleccionada.

Premisa 4: La teoría de Greimas se ajusta al Modelo Actancial con respecto a los Sintagmas, pero no a las Funciones.

Se recuerda que Greimas retoma la lista de Funciones de Propp y las modifica para que puedan ser aplicadas a todo tipo de relato. Dichas Funciones conservan un nombre que en la Lógica narrativa son presentadas como Secuencias.

Estas Secuencias o Funciones cambian con referencia a la lista de Greimas, pues su modelo se ajusta más a la estructura del cuento ruso que al corpus digital de Disney-Pixar. La muestra escogida revela un dinamismo diferente al del cuento

²⁷⁴ Bordwell, David, Op. Cit. p 49

ruso, por tanto no es extraño que se hayan creado nuevas Funciones para el corte de la presente investigación.

En cuanto a los Sintagmas Juncionales existen modificaciones en su orden, sin embargo, siempre se presentan los tres momentos: La Conjunción Inicial, cuando el Sujeto-héroe está con los suyos, la Disyunción Intermedia, cuando el Sujeto-héroe se ausenta de su entorno y la Conjunción Final, cuando el Sujeto-héroe regresa al espacio que le pertenece.

Con respecto, a los actantes y a los Sintagmas Contractuales y Preformativos: los actantes Sujeto-héroe, Ayudante, Destinador, Destinatario y el Objeto de valor siempre guardan una carga positiva. Y uno de ellos, por lo general, el Sujeto-héroe, es el encargado de restablecer el contrato roto, por eso es el comisionado para asumir las Pruebas Calificativas, Principales y Glorificantes.

En el corte escogido el pacto que con más frecuencia se rompe y se establece es el que tiene que ver con el Contrato Político, en el sentido que se fractura una norma social.

Premisa 5: La estructura de la muestra elegida corresponde a un lector modelo hipercodificado.

Para Eco el texto y su mensaje requiere de ciertos movimientos cooperativos, activos y concientes por parte de un observador. Es decir, el texto guarda una estructura que sugiere a un lector ideal, que es identificado previamente por el autor del enunciado. Dicha estructura, se sostiene sobre puntos o etapas subyacentes del texto o relato y son: un abstrac o resumen que da una idea general del texto, una orientación que aporta datos precisos como hora, lugar, personanas que intervienen en un acontecimiento, la historia y sus conflictos que es el desarrollo de los acciones de la historia y la evaluación que es la parte concluyente de la historia.

Según Eco, el lector modelo es aquel que desde su competencia reconoce los elementos primordiales de la estructura del texto o relato y se ajusta a reconocer en tal estructura la información subyacente de determinada texto.

La hipercodificación, en palabras de Eco, se mueve en dos direcciones: en primer lugar, un código asigna significados a expresiones menores, y por otra parte, sistematiza el sentido de las cadenas más evidentes, sobresalientes o macroscópicas. Por tal razón, las unidades codificadas, son percibidas como unidades mínimas a las que se asignan nuevas funciones semióticas. El proceso de hipercodificación se registra cuando existe un alto número de concesiones en la estructura y un bajo número de signos abstractos.

La estructura de la muestra que el presente trabajo registra, es de una Lógica narrativa de una lectura secuencial en cuanto a los nudos, Secuencias, unidades Catálisis, Indicios e Informates. Con respecto a la temporalidad, la estructura conserva una secuencia cronológica que mantiene al espectador en el ahora del relato. La Espacialidad plantea líneas opuestas entre el Sujeto-héroe y el Oponente. Y sobre el Modelo Actancial los Sintagmas se ajustan al orden de los actantes. Sin embargo, las Funciones sugieren otra dinámica que igualmente forman la estructura.

Dicha estructura textual se presenta como un tejido que otorga concesiones al espectador, pues se mueve sobre convenciones y reglas reconocidas socialmente. Por tal motivo la concesiones que la estructura de la muestra sugiere corresponde a un lector modelo hipercodificado, en el sentido que no se encuentra ante un mayor número de signos abstractos y de difícil codificación.

La actual investigación tiene como hipótesis, que la estructura de los siete filmes a analizar corresponde a un relato de concesiones al espectador, tales concesiones permiten que el lector modelo reconozca en la narración los rasgos más generales del relato. Es decir, la estructura textual de Disney y Pixar está planteada para un lector modelo que sufre un procesos de hipercodificación. En otras palabras, la muestra corresponde a un caso típico de hipercodificación, en consecuencia, señala una Competencia narrativa fácil para quien ve los siete filmes.

Premisa 6: Los niveles del relato forman una estructura que contribuyen a la formación del espectáculo fímico.

La estructura de la Lógica Narrativa, con respecto a la temporalidad, la espacialidad y el Modelo Actancial presuponen que la muestra escogida de Disney y Pixar corresponden a una estructura sencilla, que presenta recursos novedosos que forman un tejido narrativo de un modelo actual.

Además, el argumento (discurso o narración) parte de unos elementos base, que son los niveles del relato. Estos niveles forman un tejido sobre el cual, la estructuración del relato se construye. Barthes y Todorov proponen unos niveles generales del relato, pero que pueden ser aplicados particularmente al discurso fímico.

Y los niveles, expuestos por Greimas en el Modelo Actancial, también sirven de base para que el argumento articule los elementos actanciales, los una con los niveles del relato y forme un discurso fílmico.

Esta aplicación de los niveles del relato y el Modelo Actancial, permiten que la dinámica que sugiere la muestra escogida de Disney y Pixar, admita sugerir un tipo de estructura que se ajuste a un tejido fílmico.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR, Dietris et al. La aventura Textual. Buenos Aires: La Crujía, 1999.
- ANDREW, J. Dudley. Las principales teorías cinematográficas. Madrid: Ediciones Rialp, 1993.
- ARGÜELLO G., Rodrigo. La Muerte del Relato Metafísico. s.l.: Publitech.
- AUMONT, Jacques et al. Estética del Cine. Barcelona: Paidós, 1996.
- AYALA BLANCO, Jorge. El cine, juego de estructuras. Mexico: CONACULTA, 2002.
- BARTHES, Roland. La aventura Semiológica. Buenos Aires: Paidós, 1993.
- BAJTIN, Mijail. Problemas de la poética de Dostoievski, citado por Argüello, Rodrigo. La Muerte del Relato Metafísico.
- BENET FERRANDO, Vicente J. Un siglo de sombra: introducción a la historia y a la estética del cine. Valencia: Ediciones de la Mirada, 1999.
- BESSY, Maurice. Walt Disney. Paris: Editions Seghers, 1970.
- BORDWELL, David. La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós, 1996.
- CARMONA, Ramón. Cómo se comenta un texto fílmico. Madrid: Cátedra, 1991.
- CASTRO, Karina y SÁNCHEZ, José Rodrigo. Dibujos animados y animación, historia y compilación de técnicas de producción. Quito: Ediciones Abya, 1999.
- CHATMAN, Seymour. Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid: Tauros Humanidades, 1990.
- COURTES, Joseph; GREIMAS, Algirdas Julien y VASALLD, Sara. Introducción a la semiótica narrativa y discursiva: metodología y aplicación. Buenos Aires: Hachette, 1980.

- DEBRAY, Régis. Vida y muerte de la imagen. Barcelona: Paidós. 1999.
- DELGADO, Pedro Eugenio. El cine de animación. Madrid: Ediciones JC, 2000.
- DUCH, Lluís. Mito, interpretación y cultura: aproximación a la logomíteca. Barcelona: Herder, 1938
- ECO, Umberto. Lector In Fabula. Barcelona: Lumen, 1981.
- ECO, Umberto. Tratado de Semiótica General. Barcelona: Lumen, 2000.
- EICHELBAUM, Edmundo E., El Dibujo animado. Buenos Aires: Losange, 1957.
- FONTE, Jorge. Walt Disney, El universo animado de los largometrajes. Madrid: T&B Editores, 2001.
- FORD, Aníbal. La Narración Usos y Teorías. Norma. Bogotá. 2000.
- GARCÍA GONZÁLEZ, Julián. El análisis Del Texto Literario. Manizales: Universidad Nacional de Colombia, 1999.
- GREIMAS, Julien Algirdas. Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico. s. p. i., p. 5.
- GREIMAS, Julien Algirdas. Semántica Estructural. Madrid: Gredos, 1976.
- GUBERN, Román. La Mirada Opulenta. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- GUBERN, Román. El Lenguaje de los Cómics. Barcelona: Ediciones Península, 1974.
- HALAS, John y MANVELL, Roger. La técnica de los Dibujos Animados. Barcelona: Omega, 1980.
- HUERTAS JIMÉNEZ, Luís Fernando. Estética del discurso audiovisual: fundamentos para una teoría de la creación fílmica. Barcelona: Editorial Mitre, 1986.
- LANTÉRY, Laura et al. Introducción al estructuralismo: Buenos Aires: Nueva Visión, 1970.

- MARTÍN, Marcel. El lenguaje del cine: iniciación a la estética de la expresión cinematográfica a través del análisis sistemático de los procedimientos fílmicos. Barcelona: Gedisa, 1990.
- MCLUHAN, Marshall. Comprender los medios de comunicación. Barcelona: Paidós, 1996.
- MOSCARDÓ GUILLÉN, José. El cine de animación: en más de 100 largometrajes. Madrid: Alianza Editorial, 1997.
- MUÑOZ BALLESTEROS, Hugo H. Análisis estructural del cuento mítico. Santiago de Cali: Crítica literaria, 2002.
- NAVARRO, Ernesto. Dibujos animados. s.l. 2005.<<http://www.educa.aragob.es/eayohues/documenta>>(octubre 2007).
- PULIDO CASTELLANOS, Flor Delia. Teoría de la novela I. Pamplona. Universidad de Pamplona, 2000.
- RIMMON-KENAN, Sholomith. Narrativefiction: contemporary poetics, citado por Argüello, Rodrigo. La Muerte del Relato Metafísico.
- ROSSI, Cristina. Indicios Pánicos, citado por Argüello, Rodrigo. La Muerte del Relato Metafísico.
- TAYLOR, Richard. Enciclopedia de técnicas de animación. Barcelona: Acanto, 2000.
- FILM AFFINITY. España. 2003. <http://www.filmaffiniti.Com/es/>. (Abril de 2006)
ESTO ES CINE. Madrid. <http://www.estoescine.com/sinopsis>. (Mayo de 2006)
<http://www.fondosdecine.com/fotos1178.htm>. (Febrero de 2008)

Anexo 1: Cuadro de Secuencias - Funciones

Toy Story I	
Las siguientes unidades Cardinales	Se relacionan con las siguientes Funciones-Secuencias.
Conjunción Inicial	
Al grupo de juguetes llega uno nuevo y muy novedoso llamado Buzzlightyear que se enfrenta con Woody (el preferido de el niño Andy)	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de Woody en vísperas fiesta de cumpleaños Vs Preocupación del grupo de juguetes. • Celos de Woody que siente que Andy prefiere a Buzz. • Prohibición de hacerse daño entre juguetes Vs Infracción de Woody que tiende una trampa a Buzz.
Disyunción Intermedia	
Woody traiciona a Buzz, arrojandolo a la calle.	<ul style="list-style-type: none"> • Partida de Buzz y de Woody Vs Persecución de Buzz a Andy y a Woody.
Woody y Buzz se enfrentan y quedan extraviados en una estación de gasolina.	<ul style="list-style-type: none"> • Combate entre Buzz y Woody. • Desesperación de Woody. • Persecución de Woody y Buzz a Andy Vs Frustración de Woody por no lograr volver con él.
Sid (niño daña juguete) se adueña de Buzz y Woody.	<ul style="list-style-type: none"> • Preocupación de Woody por estar en manos de Sid Vs Desesperación. • Retención de Woody y Buzz • Desilusión de Woody por no poder regresar a casa Vs Decepción de Buzz al darse cuenta que es un juguete.. • Decisión del héroe y del ayudante de regresar. • Asignación de una prueba de escapar Vs Afrontamiento de la prueba. • Recepción del ayudante: juguetes

	<p>víctimas de Sid.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prohibición de los juguetes al tomar vida Vs Infracción, pues Woody y los juguetes víctimas de Sid se le enfrentan. • Afrontamiento de la prueba principal Vs Liberación de Sid. • Éxito de los juguetes Vs Castigo para Sid.
Woody y Buzz se libran de Sid.	<ul style="list-style-type: none"> • Persecución de Woody y Buzz al carro de la familia de Andy y persecución del perro de Sid. Vs Traslado especial. • Asignación de una tarea de rescatar a Buzz y volver con Andy Vs Éxito.
Conjunción Final	
Woody y Buzz reconocen que lo primordial es la amistad.	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación de amista.

A Bug's Life (Bichos)	
Las siguientes unidades Cardinales	Se relacionan con las siguientes Funciones-Secuencias.
Conjunción Inicial	
<ul style="list-style-type: none"> • Flik, bota la ración de comida que los saltamontes reclaman. Los saltamontes se enojan y prometen volver por lo que les corresponde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prohibición de las hormigas de provocar a los saltamontes Vs Infracción de Flik que provoca verbalmente a los saltamontes. • Decisión del héroe de ir por ayuda para que los defiendan del saltamontes Vs Partida de Flik por ayuda. • Traslado espacial.

Disyunción Intermedia	
• Flik va a la ciudad por ayuda y contrata a unos bichos de circo, creyendo que son guerreros. Regresa con ellos.	• Retorno de Flik con sus ayudantes vs Traslado espacial .
Conjunción Inicial	
• Flik , el hormiguero y los bichos de circo deciden construir un pájaro que atemorice y ahuyente a los saltamontes.	• Recepción del ayudante , el hormiguero decide confiar en los supuestos guerreros Vs Decepción del hormiguero al darse cuenta que Flik y los bichos de circo los han engañado. • Investigación del hormiguero para darse cuenta de las capacidades de los supuestos guerreros Vs • Admiración por sus hazañas.
• El hormiguero se da cuenta que los bichos de circo no son guerreros y expulsa a Flik y sus ayudantes.	• Decepción de Flik porque cree que no hace nada bien.
Disyunción Intermedia	
	• Decisión del héroe de regresar Vs Recepción del ayudante .
Conjunción final	
Los saltamontes atacan al hormiguero.	• Asignación de una prueba de poner en marcha el plan pájaro Vs Afrontamiento de prueba . • Recepción del ayudante de la tropa morita vs Combate de Flik en el pájaro. • Victoria para el hormiguero. Liquidación de la falta que cometían los saltamontes con las hormigas • Marca las hormigas unidas si pueden.
• Hopper al ver que todo ha sido una trampa secuestra a Flik.	• Persecución de Atta para rescatar a Flik vs Éxito al conducir a Flik a la muerte.
El hormiguero ha quedado libre de pagar tributo de comida a los saltamontes, gracias al trabajo en	• Reconocimiento del héroe por sus ideas. • Agradecimiento al héroe y a los ayudantes (bichos de circo) Vs Satisfacción de héroe.

equipo y a la confianza de un creativo: Flik	• Consolidación de la amistad.
--	---------------------------------------

Toy Story II	
Las siguientes unidades Cardinales	Se relacionan con las siguientes Funciones-Secuencias.
Conjunción Inicial	
Andy por accidente le rompe un brazo al juguete Woody y por esta razón no la llevan al campamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Decepción de Woody por ser un juguete roto y arrumado. • Investigación sobre la suerte que tienen los juguetes arrumados Vs • Decepción.
Woody intenta salvar a Wheezy de la venta de garaje y es robado por un hombre robusto.	<ul style="list-style-type: none"> • Decisión del héroe de rescatar a un amigo. • Prohibición de ir a rescatar a Wheezy Vs • Infracción Woody va al rescate. • Partida (robo, secuestro de un juguete llamado Woody) Vs • Traslado Espacial.

Disyunción Intermedia	
<p>Woody descubre que es un juguete famoso que hacía falta para completar una colección de muñecos que serán exhibidos en Japón. La colección está conformada por: Jessie (roquera), Tiro al blanco (caballo), Woody (vaquero) y el capataz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre su identidad Vs Auto-admiración. • Deseo de retorno Vs Fracaso • Reconocimiento de los otros integrantes de la colección hacía Woody. • Familiarización con los nuevos compañeros.
<p>El capataz no permite que Woody regrese con sus amigos. Woody y compañía están atrapados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Decepción Woody siente que ha desilusionado a los suyos y los compañeros de cuarto sienten que Woody los ha defraudado. • Recepción del ayudante Woody quiere volver y llama a sus amigos compañeros de cuarto. • Revelación del traidor: el capataz es el que ha impidió que Woody regrese a casa Vs • Solidaridad con Woody y sus antiguos y nuevos compañeros. • Traslado espacial: la colección va en cajas y dentro del carro de Al y Buzz y los otros compañeros de cuarto se arriesgan a conducir un carro de pizza. • Combate entre Woody

	y el capataz Vs Éxito .
Jessy ha quedado atrapada en la maleta.	<ul style="list-style-type: none"> •Asignación de una tarea: ir por Jessy Vs •Persecución por Jessy. •Liberación de Jessy por parte de Woody Vs Éxito, Woody, Jessy, Tiro al blanco, Buzzy y los demás ahora pueden regresar.
Conjunción Final	
El niño Andy regresa a casa y todos lo reciben con una muestra de fidelidad.	<ul style="list-style-type: none"> •Satisfacción: Woody y los demás se sienten en casa y satisfechos de haber hecho lo correcto. •Consolidación de la amistad

Monsters Inc	
Las siguientes unidades Cardinales	Se relacionan con las siguientes Funciones-Secuencias.
Conjunción Inicial	
Sullivan encuentra en horas extra-laborales una puerta fuera de lugar, lo que le causa sospecha y encuentra una niña.	• Prohibición de una puerta en horas no laborales Vs Infraacción de quien la puso allí y de Sullivan quien mira que es lo

	<p>que pasa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre la puerta Vs Confusión de encontrar una niña. • Decisión del héroe de llevar la niña para su casa Vs Infracción de romper la reglas. • Búsqueda del ayudante Vs Búsqueda de la niña. • Recepción del ayudante. • Temor del héroe y su ayudante frente a la niña Vs Familiarización del héroe con la niña.
<p>Randall tiende una trampa a Niké, Niké, Salivan y Boo, descubren que Randall ha querido raptar niños para robarles sus gritos y así producir energía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traición de Randall hacía Niké Vs Falta porque rapta a Niké creyendo que es la niña. • Investigación de Sullivan y la niña sobre el paradero de Niké. • Traición del señor Waternoose a Sullivan al enviarlo al destierro Vs Falta porque él era quien debía controlar que todo funcionara honestamente en la empresa. • Engaño del señor Waternoose a los empleados de la empresa y a Boo • Miedo de Boo con respecto a Sullivan.
<p>Disyunción Intermedia</p>	
<p>Sullivan y Nike son enviados al destierro por el señor Waternoose.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partida hacia el destierro • Decepción de Niké porque Sullivan no le hizo caso y por eso están en el destierro. • Decepción de Sullivan por haber asustado a Boo. • Investigación de Sullivan de cómo salir del destierro vs Liberación de Sullivan y de Niké que deciden regresar. • Retorno Sullivan y Niké vuelven a la empresa. • Traslado espacial.

Conjunción Final	
El señor Waternoose es descubierto en público.	<ul style="list-style-type: none"> ●Combate de Sullivan y Randall Vs Afrontamiento de Prueba de dismantelar la organización y salvar a Boo. ●Recepción del ayudante: Sullivan y Niké vuelven a estar juntos. ●Persecución de Randall a Sullivan, a Niké y a Boo Vs Liberación: Randall finalmente es liquidado. Castigo. ●Persecución del señor Waternoose a Sullivan, Nike y Boo Vs Revelación del traidor. ●Revelación del héroe quien ha puesto en evidencia el engaño del señor Watrnoose Vs Reconocimiento.
Nike le da una muestra de amistad a Sullivan y le permite que se pueda volver a rencontrar con Boo.	<ul style="list-style-type: none"> ●Tristeza de Sullivan por no poder volver a ver a Boo. ●Consolidación de la amistad: Niké le da la oportunidad a Sullivan de poder volver a ver a Boo ●Reencuentro que queda insinuado entre Boo y Sullivan.

Buscando a Nemo	
Las siguientes unidades Cardinales	Se relacionan con las siguientes Funciones-Secuencias.

Conjunción Inicial	
<p>Coral, Marlin y todos sus hijos que aun están en período de gestación son atacados por un tiburón, Coral y todos sus hijos mueren, exceptuando a Nemo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impotencia de Marlin de no poder defender a su esposa y a sus hijos Vs Decepción de Marlin por haber perdido a su esposa y casi todos sus hijos. • Investigación de Marlin en la escena Trágica Vs Encuentro con el único sobreviviente.
<p>Nemo desobedece a su padre super-protector y es atrapado por un buceador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prohibición de Marlin hacía Nemo para que no se acerque al bote Vs Infracción de Nemo que desobedece a su padre. • Retención de Nemo por parte del buceador Vs Frustración de Nemo al quedar atrapado y Marlin al no poder ayudar a su hijo.
Disyunción Intermedia	
	<ul style="list-style-type: none"> • Decisión del ayudante Marlin que va en ayuda de Nemo • Partida Vs Traslado espacial. • Recepción del ayudante Marlin conoce a Dory Vs Afrontamiento de una prueba con los tiburones y Dory intenta leer la dirección de las gafas. • Persecución de los tiburones hacia Dory y Marlin Vs Liberación de la persecución. • Recepción del ayudante de las tortugas. • Temor de Nemo frente al acuario Vs Familiarización con los peces del acuario • Investigación sobre el acuario. • Intento de escape Vs Fracaso. • Asignación de una Prueba para ir a buscar a Nemo Vs Afrontamiento de la prueba. • Recepción del ayudante pelícano • Traslado espacial.

Nemo logra escapar.	<ul style="list-style-type: none"> • Verificación del estado de su hijo Nemo Vs Desilusión de ver a su hijo muerto. • Asignación de la prueba de escapar Vs • Afrontamiento de la prueba. • Éxito. • Despedida de Marlin y Dory. • Búsqueda de Nemo a su padre. • Recepción del ayudante de Nemo a Dory. • Reencuentro entre Marlin y Nemo. • Asignación de una tarea de rescatar a los pedes y Dory que está en la red Vs Éxito. • Reconciliación entre Marlin y Nemo.
Conjunción Final	
Marlín y Nemo han aprendido que crecer es cuestión de paciencia y de confianza del uno en el otro.	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación de la amistad entre Dory y Marlín. • Consolidación de confianza de Marlin hacia Nemo.

Los Increíbles	
Las siguientes unidades Cardinales	Se relacionan con las siguientes Funciones-Secuencias.
Conjunción Inicial	
A todos los superhéroes el gobierno les prohíbe operar como superhéroes.	<ul style="list-style-type: none"> • Bodas entre dos superhéroes • Investigación en las demandas contra los super héroes Vs Decepción de los super héroes al notar el rechazo de la sociedad. • Sumisión por muchos años.

Disyunción Intermedia	
15 años después Mr increíble rompe las reglas y empieza a trabajar con una empresa que requiere continuamente sus actividades de superhéroe. Mr increíble engaña a su familia: su esposa y sus tres hijos	<ul style="list-style-type: none"> • Prohibición del Estado a los super héroes Vs Infracción de Mr Increíble que vuelve a sus actividades heroicas. • Decisión del héroe vs Partida • Engaño Mr Increíble le oculta todo a su familia Vs •Traslado espacial a las misiones.
Conjunción Inicial	
	• Engaño : Sr Parr le oculta todo a su familia.
Disyunción Intermedia	
Mr Increíble se da cuenta que el jefe de su nuevo trabajo es Síndrome, su enemigo. Y Hellen o Elastigirl decide ir a buscar a su esposo.	<ul style="list-style-type: none"> • Engaño de Síndrome a Mr Increíble Vs Decisión del héroe de detener los planes de Síndrome. • Traición de Síndrome quien era un niño que quería ser héroe y ahora sólo quiere destruir a los héroes Vs Falta a las normas sociales. • Auto asignación de una prueba de Mr Increíble Vs Investigación sobre los datos de Síndrome. • Afrontamiento de la prueba de Mr Increíble que decide penetrar en las instalaciones de Síndrome. • Decisión de los ayudantes: Elastigirl va en busca de su esposo. Violeta (la mujer invisible y Doshiell (Flash), desobedecen a su madre y la siguen) Vs •Traslado espacial del ayudante. • Decepción de Mr Increíble que piensa que es un fracasado y que ha perdido a su familia Vs •Recepción del ayudante: mujer rubia asistente de Síndrome, Elastigirl que va a su auxilio. • Afrontamiento de una prueba de ir por el resto de familia y escapar. • Autoliberación de la familia Increíble.

Conjunción Final	
Síndrome llega a la ciudad con el omnidroide o maquina destructora.	<ul style="list-style-type: none"> • Retorno de la familia Increíble vuelven a la ciudad Vs Persecución de la familia Increíble a Síndrome • Afrontamiento de la prueba principal de luchar contra el Omnidroide Vs Recepción del ayudante Mr Increíble decide que su familia lo puede ayudar y Frozono va en auxilio de la familia Increíble. • Combate de la familia Increíble contra la máquina de Síndrome Vs Victoria. • Marca: la sociedad vuelve a reconocer la utilidad de los súper héroes. • Liquidación de la falta: la máquina ha quedado destruida.
Síndrome ha retenido a Jack el hijo menor de la familia Increíble	<ul style="list-style-type: none"> • Retención de Jack. • Asignación de una nueva tarea de rescatar a Jack. • Persecución de Mr Increíble y Elastigirl. a Síndrome para rescatara Jack. • Liberación de Jack.
Cada uno de la familia Increíble decide confiar en ellos mismos para actuar en contra de un villano que ataca la ciudad.	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación de los súper héroes de actuar como héroes.
Cars	
Las siguientes unidades Cardinales	Se relacionan con las siguientes Funciones-Secuencias.
Conjunción Inicial	
Mc Queen, Strip y Chik han quedado empatados en una carrera automovilística que definirán en una carrera en California	<ul style="list-style-type: none"> • Rivalidad entre los tres autos de carreras por ganar la copa Pistón. • Envidia entre McQueen y Chik. • Decepción de McQueen por no haber ganado la carrera. • Partida hacia California Vs Traslado espacial.

Disyunción Intermedia	
<p>McQueen se extravía en la ruta 66 (alterna) rumbo a California y es retenido en Radiador Spring.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persecución de McQueen a Mark su transportador. • Persecución de policía a McQueen por exceso de velocidad. • Mandamiento del juez a cumplir con trabajo comunitario Vs Inconformidad porque McQueen es un auto de carrera, que debe de estar en California. • Decepción de McQueen por haber quedado atrapado en el pueblo Radiador Sprig de la ruta 66. • Decepción por no poder escapar. • Asignación de una prueba de competir con el Doc Vs Afrontamiento de la prueba. • Fracaso: McQueen ha perdido la carrera. • Familiarización con los miembros del pueblo. • Enamoramiento entre McQueen y Shally. • Asignación de una prueba de arreglar la carretera Vs Afrontamiento de la prueba.
<p>La prensa y Mark (el transportador) encuentran a McQueen en Radiador Spring y lo llevan a California.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Retorno de McQueen a California Vs Traslado espacial. • Tristeza de los miembros del pueblo porque ya sentían a McQueen como uno de los suyos • Traición del Doc al pueblo, pues él es quien avisa a la prensa donde está McQueen
Conjunción Final	
<p>McQueen aprendió que lo importante en la vida es la amistad y la lealtad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desorientación por estar pensando en lo sentido y aprendido en Radiador Spring Vs Motivación del Doc y el resto del equipo. • Satisfacción de ver que tiene amigos

	<p>y lo apoyan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Auto asignación de una tarea de ayudar a un carro dañado Vs Éxito• Revelación del villano, de Chick que es un tramposo Vs Revelación del héroe.• Reconocimiento al héroe.• Consolidación de la amistad Vs Consolidación del enamoramiento con Shally.
--	---

		reta a Sid.
	Woody y Buzz se libran de Sid.	<ul style="list-style-type: none"> •Sid liberan de Buzz y Woody. •Woody y Buzz persiguen el camión de mudanza para llegar a Andy. •Woody y Buzz despegan en el cohete.
Conjunción Final.	Woody y Buzz reconocen que lo primordial es la amistad.	•Navidad en la nueva casa de Andy.

A Bug's Life (Bichos)		
Sintagmas Juncionales	Cardinales	Catálisis
Conjunción Inicial	Flik, bota la ración de comida que los saltamontes reclaman. Los saltamontes se enojan y prometen volver por lo que les corresponde.	<ul style="list-style-type: none"> •El invento de Flik. •Campanazo alerta roja.
Disyunción Intermedia.	Flik va a la ciudad por ayuda y contrata a unos bichos de circo, creyendo que son guerreros. Regresa con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> •El vuelo de Flik. •La Exhibición del circo de P.T la pulga. •Flik en la gran ciudad. •Flik En el bar Bicho.

<p>Conjunción Inicial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Flik, el hormiguero y los bichos de circo deciden construir un pájaro que atemorice y ahuyente a los saltamontes. 	<ul style="list-style-type: none"> •Flik vuela a casa con los bichos de Circo. •La llegada de los supuestos guerreros. •Reunión de bienvenida oficial. •Flik le ruega a los supuestos guerreros que no se retiren y lo ayuden. •El ataque del pájaro. •Francis (el cucarrón) es homenajeada como héroe. •La princesa Atta se disculpa con los supuestos guerreros y con Flik. •Se socializa el plan de Flik. •El hormiguero construye un pájaro. •Hopper en su escondite. •Celebración de las hormigas por clausura de pájaro. •Llegada de la pulga al hormiguero.
<p>Disyunción Intermedia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El hormiguero se da cuenta que los bichos de circo no son guerreros y expulsa a Flik y sus ayudantes. 	<ul style="list-style-type: none"> •Camino a la ciudad.
	<p>Los saltamontes atacan al hormiguero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •La tropa morita se reúne y se esconden. •Dot va en busca de Flik. •Dot Convince a Flik de regresar.
<p>Conjunción Final</p>	<p>Flik decide regresar al hormiguero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Inicia el Show de los bichos de circo para distraer a los saltamontes. •El pájaro de Flik al ataque. •Flik enfrenta a Hopper. •La unión de las hormigas en contra de los saltamontes. •Momentos de lluvia.
	<ul style="list-style-type: none"> • Hopper al ver que todo ha sido una trampa secuestra a Flik. 	<ul style="list-style-type: none"> •Flik y la princesa Atta derrotan a Hopper.

	El hormiguero ha quedado libre de pagar tributo de comida a los saltamontes, gracias al trabajo en equipo y a la confianza de un creativo: Flik	<ul style="list-style-type: none"> • Los bichos de circo se despiden y le dan el reconocimiento a Flik.
--	---	--

Toy Story II		
Sintagmas Juncionales	Cardinales	Catálisis
Conjunción Inicial	Andy por accidente le rompe un brazo al juguete Woody y por esta razón no la llevan al campamento.	<ul style="list-style-type: none"> • La misión de Buzz. • La búsqueda del sombrero perdido de Woody. • El perrito Buster juega con Woody. • La pesadilla de Woody de ser botado por Andy. • Woody encuentra Wheezy.
	Woody intenta salvar a Wheezy de la venta de garaje y es robado por un hombre robusto.	<ul style="list-style-type: none"> • Venta de garaje.

<p>Diyunción Intermedia.</p>	<p>Woody descubre que es un juguete famoso que hacía falta para completar una colección de muñecos que serán exhibidos en Japón. La colección está conformada por: Jessy (roquera), Tiro al blanco (caballo), Woody (vaquero) y el capataz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los juguetes estudian quién se robó a Woody. • Woody se encuentra con el grupo de juguetes de rodeo. • Los juguetes planean una operación para rescatar a Woody. • El programa grabado de Woody. • Woody pierde el brazo. • Buzz y compañía inician el camino para llegar a Woody. • Woody intenta conseguir su brazo. • Buzz y compañía cruzan el camino. • Los momentos de Woody con el restaurador. • Buzz y compañía en la juguetería de Al. • Cambio de Buzz. • La historia de Jessy. • Los juguetes encuentran a Al. • El grupo de juguetes dentro de los conductos de aire. • Woody escenificando el gran vaquero.
	<p>El capataz no permite que Woody regrese con sus amigos. Woody y compañía están atrapados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El capataz le bloquea el camino a Woody. • Buzz y compañía entran al rescate de Woody. Woody, Jessy y Tiro al blanco quedan atrapados. • La batalla Zurg. • Buzz y compañía van en un auto al aeropuerto.
	<p>Jessy ha quedado atrapada en la maleta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Woody intenta salvar a Jessy. • Woody y Jessy atrapados en un avión.
<p>Conjunción Final</p>	<p>El niño Andy regresa a casa y todos lo reciben con una muestra de fidelidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los juguetes le dan la bienvenida a Andy.

Monsters Inc		
Sintagmas Juncionales	Cardinales	Catálisis
Conjunción Inicial	Sullivan encuentra en horas extra-laborales una puerta fuera de lugar, lo que le causa sospecha y encuentra una niña.	<ul style="list-style-type: none"> ●Cuarto de ensayos. ●Sr Waternoose explica la importancia de ser buenos asustadores. ●Sullivan entrena al lado de Nike. ●Sullivan y Nike camino a la empresa. ●Sullivan y Nike ingresan a la empresa. ●Sullivan y Nike en los casilleros son observados por Randall. ●Todos los monstruos a su trabajo de asustar niños. ●ADN al ataque de limpieza. ●Nike es regañado por la secretaria.
	Randall tiende una trampa a Niké, Niké, Salivan y Boo, descubren que Randall ha querido raptar niños para robarles sus gritos y así producir energía.	<ul style="list-style-type: none"> ●Sullivan escapa con la niña. ●La niña en casa de Sullivan y Nike. ●La niña a dormir. ●Sullivan y Nike llevan a la niña a la empresa y saludan al señor Waternoose. ●Sullivan busca los medios para devolver a la niña. ●Sullivan en el baño con la niña. ●Randall se encuentra con Nike. ●Sullivan cree que la niña ha sido triturada. ● Nike es llevado a la maquina de extracción de gritos. ●Sullivan asusta a Boo.
Disyunción Intermedia.	Sullivan y Nike son enviados al destierro por el señor Waternoose.	<ul style="list-style-type: none"> ●En el destierro Sullivan se siente triste pero decide abandonar a su amigo y regresar a rescatar a Boo. ●Boo es sometida a la maquina de gritos.

Conjunción Final	El señor Waternoose es descubierto en público.	<ul style="list-style-type: none"> •Sullivan y Nike son perseguidos por Randall. • Sullivan y el Sr Waternoose discuten.
	Nike le da una muestra de amistad a Sullivan y le permite que se pueda volver a rencontrar con Boo.	<ul style="list-style-type: none"> •Sullivan se despide de Boo. •Sullivan es gerente de la empresa. •Nike le consigue a Sullivan el acceso de entrada del cuarto de Boo.

Buscando a Nemo		
Sintagmas Juncionales	Cardinales	Catálisis
Conjunción Inicial	Coral, Marlín y todos sus hijos que aun están en período de gestación son atacados por un tiburón, Coral y todos sus hijos mueren, exceptuando a Nemo.	<ul style="list-style-type: none"> •Marlín y Coral se pasean por su nueva residencia.
Disyunción Intermedia	Nemo desobedece a su padre super-protector y es atrapado por un buceador.	<ul style="list-style-type: none"> •Marlín y Nemo camino a la escuela. •Nemo en la escuela. •Nemo frente al océano. •Nemo es atrapado. •Marlín decide ir a rescatar a Nemo. •Marlín conoce a Dory. •Marlín y Dory con los tiburones. •Nemo conoce a los peces del acuario. •Marlín y Dory pierden y recuperan los visores acuáticos. <ul style="list-style-type: none"> •A Nemo le hacen la bienvenida en el acuario. •Marlín y Dory socializan con los peces figura. <ul style="list-style-type: none"> •Marlín y Dory frente a las medusas.

		<ul style="list-style-type: none"> •Nemo intenta dañar el acuario para escapar. •Marlín y Dory son auxiliados y conducidos por las tortugas. Las especies marinas y voladoras difunden la noticia de que Marlín va por Nemo. •Marlín y Dory se despiden de las tortugas. •Marlín y Dory están perdidos en el océano y son atrapados por una ballena. •Nemo y los del acuario logran ensuciar el acuario. •Marlín y Dory llegan al puerto de Sidney. •El acuario vuelve a estar limpio. •Marlín y Dory se exponen ante las aves del puerto. •Marlín y Dory son auxiliados por un Pelicano. •Daria tiene a Nemo. •Marlín cree que su hijo ha muerto y se despide de Dory.
	Nemo logra escapar.	<ul style="list-style-type: none"> •Nemo busca a Marlín. •Nemo rescata a Dory. •Nemo se reconcilia con su padre.
Conjunción Final	Marlín y Nemo han aprendido que crecer es cuestión de paciencia y de confianza del uno en el otro.	<ul style="list-style-type: none"> •Marlín confía en Nemo y éste vuelve a la escuela. •Los peces del acuario han logrado escapar.

Los Increíbles		
Sintagmas Juncionales	Cardinales	Catálisis
Conjunción Inicial	A todos los superhéroes el gobierno les prohíbe operar como superhéroes.	<ul style="list-style-type: none"> •Mr Increíble salvando la ciudad de los villanos. •Boda de Mr Increíble y Elastigirl. •Pleitos legales en contra de los superhéroes.
Disyunción Intermedia	15 años después Mr increíble rompe las reglas y empieza a trabajar con una empresa que requiere continuamente sus actividades de superhéroe. Mr increíble engaña a su familia: su esposa y sus tres hijos	<ul style="list-style-type: none"> •Sr Parr ante una cliente de su trabajo. •Violeta después de la escuela. •Comida familiar. •Mr Increíble y Frozono como superhéroes clandestinos. •Sr Parr ante su jefe y los pleitos legales. •Mr increíble ante propuesta de trabajo. • Misión de Mr Increíble en la isla.
Conjunción Inicial		<ul style="list-style-type: none"> •Mr regresa a casa después de una misión. •Mr Increíble ejercitándose y visitando a Egna. •Las sospechas de Hellen.
Disyunción Intermedia	Mr Increíble se da cuenta que el jefe de su nuevo trabajo es Síndrome, su enemigo. Y Hellen o Elastigirl decide ir a buscar a su esposo.	<ul style="list-style-type: none"> •Mr Increíble tiene un reunión importante. •Hellen en el laboratorio de Egna. •Egna confronta Hellen. •Mr Increíble investiga a Síndrome. •Hellen va en busca de su esposo. • Hellen prepara su viaje. Hellen en el avión. •Elastigirl, Flash y La mujer invisible

		<p>camino a la isla.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mr Increíble atrapado por Síndrome. •Síndrome dialoga con mujer rubia. <p>•Hellen o Elastigirl infiltrada en las instalaciones de Síndrome.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Violeta y Dash esperan a su madre. •Violeta y Dash en peligro de ser atrapados. <p>•Toda la familia escapando en la selva.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Toda la familia es atrapada. •Síndrome confiesa sus planes.
Conjunción Final	Síndrome llega a la ciudad con el Omnidroide o maquina destructora.	<ul style="list-style-type: none"> •Frozone antes de la cita. •El ataque del Omnidroide. •La familia Increíble retorna. •La familia Increíble contra el Omnidroide. •La familia Increíble en el auto.
	Síndrome ha retenido a Jack el hijo menor de la familia Increíble	•Jack lucha contra Síndrome, mientras la familia intenta rescatarlo.
	Cada uno de la familia Increíble decide confiar en ellos mismos para actuar en contra de un villano que ataca la ciudad.	<ul style="list-style-type: none"> •Dahs en la carrera de la escuela. •La familia Increíble decide actuar.

Cars		
Sintagmas Juncionales	Cardinales	Catálisis
Conjunción Inicial	Mc Queen, Strip y Chik han quedado empatados en una carrera automovilística que definirán en una carrera	<ul style="list-style-type: none"> •Competencia. •Los tres competidores al podium de ganadores. •McQueen ante los patrocinadores Ruzt-Eze.

	en California	<ul style="list-style-type: none"> •Mark y McQueen camino a California.
Disyunción Intermedia	McQueen se extravía en la ruta 66 (alterna) rumbo a California y es retenido en Radiador Spring.	<ul style="list-style-type: none"> •Noche tranquila en Radiador Spring. •Llegada de Mark a California. •McQueen conoce a Mate. •McQueen en la corte. •McQueen trabajando con Bessie. •Clientes perdidos en el pueblo. •El Doc reata a McQueen a una carrera. • Una nueva vía. •El Doc le da consejos a McQueen. •McQueen continúa construyendo la calle. •Mate y McQueen se divierten asustando tractores. <ul style="list-style-type: none"> •Mate enseña a McQueen a manejar con los retrovisores. •McQueen duerme en el hotel de los conos. •McQueen en el garaje del Doc. •Todos en la gasolinera de Flo. •McQueen y Sally salen a pasear. <p>McQueen conoce el sitio: Rueda Rueda.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Rally recuerda como era la ciudad antes. •Los tractores en el pueblo. •Doc vuelve a correr. •McQueen termina la carretera. •McQueen va donde todos a ser restaurado. •Noche de todos en la nueva calle.
	La prensa y Mark (el transportador) encuentran a McQueen en Radiador Spring y lo llevan a California.	<ul style="list-style-type: none"> •McQueen se va de Radiador Spring. •McQueen en la carrera de California.
Conjunción Final	McQueen aprendió que lo importante en la vida es la amistad y la lealtad.	<ul style="list-style-type: none"> •McQueen se encuentra con Sally en Radiador Spring.

Anexo 3: Indicios

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
Toy Story I	1. Cuando el niño Andy juega con sus muñecos siempre es Woody el héroe.					Woody vuelve a casa y ratifica su naturaleza de héroe porque regresa con Buzz
	2. • Los juguetes escuchan la voz del niño Sid y se atemorizan porque Sid destruye muñecos • Sid destruye muñeco soldadito				Sid tiene un plan para destruir a Buzz.	
	3. Buzz desconoce su naturaleza de juguete				Buzz ve un comercial y se da cuenta que efectivamente es un juguete	
	4.	Cuando los juguetes amigo de Woody tienen la oportunidad de ayudarlo, el Señor Cara de papa desconfía de él.			El señor Cara de papa interviene para que Woody sea expulsado del camión de mudanza. (el evento se presenta en el marco de la Prueba Glorifican-te).	
	5.	Sid empieza a quemar a Woody por medio de la luz solar que pasa por el vidrio o una lupa.			Woody recuerda lo de la luz solar y activa fuego para su beneficio.	

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
	6.	Los juguetes de Sid son miedosos pero no le hacen daño a Woody ni a Buzz.			Los Juguetes de Sid arreglan a Buzz, contribuyen a su rescate y a la amenaza que Woody le hace a Sid (el evento se presenta en el marco de la Prueba Principal).	
	7.	Sid pone un fósforo en la vaina de Woody.			Woody emplea el fósforo para activar el cohete.	
A Bug's Life (Bichos)	8. Conversación de la reina con la princesa Atta sobre el destino de alimentar a los saltamontes.					Pacto que se rompe cuando los saltamontes son expulsados y derrotados por la colonia.
	9. Flik se enfrenta a Hopper, el líder de los saltamontes.					Flik y la princesa Atta vencen a Hopper
	10. Malt, saltamontes bueno y un poco torpe deja al descubierto que Hopper le teme a las aves. (C.I. 1)			Flik tiene la idea de construir un ave para ahuyentar a los saltamontes. (C.I. 2)		Flik y la princesa Atta vencen a Hopper por medio de un ave. Malt, termina a gusto como empleado del circo.
	11. Flik le pide a la princesa Dot que imagine que una piedra es un semilla				La Princesa Dot convence a Flik de regresar y emplea la metáfora de la piedra como semilla.	Los bichos de circo ofrendan a la Corte Real una piedra en señal de agradecimiento.

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
	11. Hopper hace ver que a los saltamontes no les convie las hormigas unidas.(C.I 2)			Las hormigas unidas construyen un ave.(C.I 2)		Las hormigas unidas se enfrentan a los saltamon-tes.
	12.Flik y la princesa Atta tienen miradas de enamorados.					Flik y la princesa Atta Consolidan su amistad.
Toy Story II	13.Todos los juguetes temen a Al, el hombre pollo que anuncia muñecos en la T.V			Al roba a Woody	Al va a vender a Woody a un museo de Japón.	
	14.Woody y Buzz manifiestan la importancia de la amistad.				Buzz y otros van al recate de Woody.	
	15.Andy rompe un brazo a Woody					Andy cose el brazo a Woody en señal de lealtad con su juguete preferido.
	16.Al cuando roba a Woody manifiesta que el juguete los hará muy rico.				Al intenta vender a Woody a un museo en Japón.	
	17.	Del carro del señor robusto que se ha robado a Woody salen unas plumas.			Buzz descubre que el señor robusto es Al, el de la juguetería.	
	18.	Cuando Woody intenta escapar,alguien enciende la T.V. y frustra el intento de huida.			Woody descubre que quien prendio la T.V es el capataz.	

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
	19.	Al Advierte al del aeropuerto que su equipaje es delicado.				Al se presenta triste en el programa de T.V
Mons-ters Inc	20.El Sr Water-noose manifiesta que las puertas de la habitaciones de los niños no se deben dejar abiertas, pues esto lo que permitiría es que los niños entren al mundo de los monstruos.			Boo Ingresa a el mundo de los monstruos producto de un descuido de una puerta descuidada en horas extralaborales.		
	21. Existe una sala de ensayo en la que todo queda grabado.					Nike evidencia el engaño del señor Waternoose por medio de la sala de ensayo
	22. El Sr Water-noose manifiesta que lo primordial es lograr los gritos de los niños para abastecer la ciudad de energía.			El Sr Water-noose revela que robar niños es una de las formas de lograr el ingreso de energía.		Se descubre que el Sr Water-noose es quien ha estado detrás del tráfico de gritos de niños.
	23. La presencia de una media de niño en el mundo de los monstruos provoca un drástico operativo de limpieza.					Sullivan y Nike engañan al ADN (agencia de detención de niños) con una media de Boo.
	24.La niña se ríe y causa un colapso energético.					<ul style="list-style-type: none"> •Sullivan y Nike intentan hacer reír a Boo para restablecer la energía y poder abrir una puerta. •Sullivan tiene la idea de cambiar el material de

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
						abastecimiento de energía de gritos a risas.
	25. Randall evidencia la rivalidad entre Sullivan y él.			Randall intenta robar a Boo.		Randall persigue a Sullivan y a Nike para quitarles la niña.
	26. Secretaria hace reclamo a Wazowski (Nike) porque se den dejar en orden los documentos diarios.			Sullivan se devuelve a arreglar los documentos para ayudarle a Nike.		
	27. La secretaria se muestra muy estricta					La secretaria es quien estaba infiltrada investigando quién estaba tras el tráfico de gritos de niños.
	28. Nike habla de la puerta al destierro como algo desastroso que le sucede a todos los monstruos olvidados.				Sullivan y Nike son enviados al destierro.	
	29.	El abominable hombre de las nieves habla de una villa.			Sullivan encuentra en la villa el camino al retorno.	
	30.		Un trozo de la puerta de la niña Rereco-gido por Nike y entre-gada a Sulli-van.			Nike reconstruye la puerta de la niña y para abrirla hace falta el trozo de madera que Sullivan conserva.
Buscando a Nemo	31. Coral le anuncia a Marlin que uno de sus hijos se llamará			Nemo	Nemo	Nemo

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
	Nemo.					
	32. Marlin teme que Nemo se arriesgue en el océano.					Marlin confía en las capacidades de Nemo.
	33. Nemo señala a las tortugas como animales que admira.				Marlin es auxiliado por las tortugas.	
	34.	Dory tiene mala memoria.				Dory no recuerda de inmediato quién es Nemo.
	35.	Del bote se ha caído el visor del buceador, está marcado con nombre y dirección.			Marlin recoge el visor y se orienta por medio de él.	
	36.	Un pelicano es amigo de los peces del acuario y le presentan a Nemo.			<ul style="list-style-type: none"> •A Nemo le anuncian que Marlin viene en camino. •El pelicano conduce a Marlin y a Dory a donde está Nemo. 	
	37.	Los peces le muestran a Nemo como Dana (su próxima dueña) maltrata a los pececitos.			Nemo ante Dana se hace el muerto para poder escapar.	
	38.	Gil le revela a Nemo que el drenaje llega al océano.			Nemo intenta escapar y llegar al drenaje.	

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
Los Increíbles	39. Un niño que se hace llamar Incrediboy, se le presenta a Mr Increíble como un admirador y con la capacidad de crear mecanismos para parecer un superhéroe. Mr Incrediboy le pide que lo deje en paz.				Incrediboy, posteriormente llamado Síndrome se revela a Mr Increíble y le manifiesta rencor por haberlo rechazado.	Síndrome con su poder creativo a elaborado una maquina que atenta contra la ciudad.
	40. Simón Paladino defensor de los derechos de los superhéroes ha muerto.					
	41. Mujer rubia espía a Parr o Mr Increíble e ingresa a su oficina.				Mujer rubia lo contrata para una misión secreta a nombre de un jefe extraño.	
	42.	El nuevo jefe de Mr Increíble no asiste a una cita que él mismo ha programado. (D.I 1).			Mr Increíble se da cuenta que su jefe es Síndrome. (D. I 2)	
	43.	Mr Increíble desiste de hacerle daño a la mujer rubia. (D.I 2).			La mujer rubia posteriormente se muestra como su aliada. (D.I 2).	
Cars	44. Chick es un auto que sólo le importa ganar.					A pesar de las circunstancias Chick se proclama ganador.

	Indicios se presentan en			Se evidencian en		
Corpus	Conjunción Inicial	Disyunción intermedia	Conjunción Final	Conjunción Inicial	Disyunción Intermedia	Conjunción Final
	45.	Charla entre dos autos que evidencian la tranquilidad del Radiador Sprig.			<ul style="list-style-type: none"> • Cuando McQueen despierta se da cuenta que está en un pueblo abandonado. • McQueen contribuye para que el pueblo vuelva a tener vida 	McQueen recupera la ruta 66 para que Radiador Spring vuelva a ser un pueblo próspero.
	46.	El Doc le da consejos a McQueen de cómo maniobrar en una curva despavimentada.			·El Doc resulta ser un ex-corredor de autos reconocido.	•McQueen recuerda los consejos del Doc y sale triunfante de una trampa de Chick.
	47.	Shally se muestra amable con McQueen.				Consolidación del enamoramiento.
	48.	Mate le enseña a McQueen cómo conducir en reversa.				McQueen en la carrera pone en práctica lo enseñado por Mate.