

Las nuevas (y viejas) formas del relato audiovisual en nuestros días

Alejandro Fitzmaurice Cahuni

Introducción

El relato es un viejo ritual. El cine lo comprueba. En la oscuridad de la sala cinematográfica, se recuerda ese antiguo tiempo del cual no fuimos parte pero que todos llevamos dentro: la hora nocturna en la que el viejo chamán de nuestros antepasados arrancaba gemidos silenciosos, miedos voraces y emociones nuevas de los corazones de la tribu con sus relatos de engaños verdaderos sobre el origen del mundo, la conspiración de los dioses o el incierto destino que depara la muerte.

Sí, la oscuridad de la sala es la noche y la pantalla, el fuego que tiritita alrededor del círculo trazado, pues, desde los orígenes del hombre, el relato forma parte de la condición humana. De hecho, es casi impensable describir a las grandes civilizaciones del pasado sin la compañía de sus mágicas historias narrando las hazañas que definen sus inicios, cambios y finales. Por ello, murales de cavernas, epopeyas o canciones son, en esencia, lo mismo: historias que retumban como carnavales, opuestas a los funerales del silencio, testimonios contra el olvido, relatos que combaten el incendio de los años.

De esta forma, el acto de contar historias,

indispensable desde los primeros momentos del hombre, jamás se conformó como una mera presencia para explicar mitos. Por el contrario, fue penetrando en distintos niveles de la creación humana. Acaso, de manera lírica, pudiera decirse la literatura fue su primera víctima, pero su espíritu de cazadora insaciable, la llevó al encuentro de otras artes como la pintura, la música y la cinematografía.

Sin embargo, en este todavía incipiente siglo XXI, es cuando las preguntas se dirigen a cuestionar la validez de la narrativa o dramaturgia audiovisual, tal y como hoy día se conoce. La duda es legítima, sobre todo entre los creadores audiovisuales que aspiran a trascender en la meta de poder decir algo original, profundo y conmovedor a través de los canales habituales como la cinematografía, la televisión y la multimedia.

Quien esto escribe ha podido comprobar estas inquietudes a través de los alumnos que comparten sus sesiones de la materia “Guionismo y cinematografía” que imparte en diferentes instituciones educativas del estado de Yucatán. Y sí, la duda es legítima, siendo el propio arte audiovisual quien ha generado infinitas deudas de inteligencia, emoción y profundidad ante la vorágine

de filmes –ha de reconocerse principalmente norteamericanos– repletos de lugares comunes, personajes simplones e historias predecibles, hecho que no pasa desapercibido para el futuro creador, quien orientado por distintas influencias, comienza a inquirir sobre otras posibilidades, otros caminos, nuevas opciones para generar los relatos que sigan conmoviendo a las generaciones del futuro.

De esta forma, sirva este espacio para repasar algunos conceptos fundamentales de dramaturgia y narrativa audiovisual, los cuales permitirán una reflexión más coherente sobre el fenómeno que hoy nos ocupa, tarea que definitivamente no podrá ser exhaustiva, pero sí quizá útil si se le entiende como una mínima aportación al oficio cinematográfico, que si bien puede ser tratado en el papel, necesita de una cámara para conocer a conciencia cuáles son los verdaderos caminos del futuro.

¿Narración o drama audiovisual?

En los anteriores párrafos, se ha utilizado indistintamente estos conceptos, práctica que es común entre los diferentes teóricos que nutren las reflexiones del tema, pero que es prudente reconocer, establecer y diferenciar.

Según De Teresa y Tello (2004): *“Toda narración supone, necesariamente, un emisor de la narración, una secuencia de acontecimientos y un destinatario o narratario”* (p. 119).

De esta forma, por narrativa, debe entenderse esencialmente un relato conducido por un narrador, sin el cual es imposible extender un lazo comunicativo con un destinatario que es el lector mismo. En este sentido, es evidente señalar que el narrador, siempre un personaje de la diégesis –inventado, en palabras sencillas– es a través de quien las intenciones del autor real del relato se definen, moldean y toman forma. Asimismo, ésta es la presencia a través de la cual se recibe información sobre personajes,

tiempos, sitios y descripciones de la historia misma. Es una verdad de Perogrullo pero, sin narrador, no hay novela ni cuento: sencillamente no hay narrativa.

Otro aspecto vital para definir este concepto es el entendimiento de que la narración es una categoría dentro de las diferentes formas discursivas que el ser humano posee para construir e interpretar su realidad social. La narración relata acontecimientos con una relación, al menos implícita, que se extiende a través de tres grandes momentos llamados planteamiento, desarrollo y resolución (Aguado, 2009).

Para Aguado (2009):

La narración es la forma discursiva que se propone relatar los sucesos o una serie de sucesos relacionados, de tal manera que adquieren un significado distinto de aquel que tienen por separado. El hecho aislado no le interesa a la narración, le importa el conjunto de acontecimientos que ofrece la realidad: qué sucede, a quién le sucede, en dónde sucede y en qué circunstancias sucede (p. 71).

En este sentido, Aguado, a través de las reflexiones del teórico Jean Michael Adam, recalca la fundamental presencia de la relación entre los eventos que se presentan en la narración, sin omitir, en este aspecto, al tiempo y al espacio. Así, hablar del “aislamiento” en narrativa, es nombrar a uno de sus tácitos enemigos, elementos que pudieran ser de utilidad en posibilidades artísticas más herméticas, pero que estorban en la cadencia sencilla que todo relato debe poseer.

Al respecto, Bordwell y Thompson (2003) sostienen:

[...] –causalidad, tiempo y espacio– son importantes para la narrativa en la mayoría de sus usos; pero la causalidad y el tiempo resultan fundamentales. Es difícil percibir

una serie de eventos al azar como una historia. Considere las siguientes acciones: “Un hombre se mueve de un lado a otro de la cama, incapaz de dormir. Un espejo se rompe. Un teléfono suena”. Tenemos problemas para considerar esto como una narrativa, porque somos incapaces de determinar las relaciones causales o temporales entre los eventos” (p. 60).

De esta forma, más allá de que existen otras características, la narrativa se diferencia del drama a través de un aspecto muy concreto antes mencionado: el drama, toda obra que escribe para ser representada sin importar el género que aborde –la comedia o la farsa también son dramas– no posee, por lo menos de forma natural, a un narrador que conduzca la historia, ya que, por el contrario, serán los propios personajes, a través de sus acciones, diálogos y actitudes sobre el escenario teatral, quienes permitan el entendimiento de la obra presentada.

Lo anterior no debe significar confusión: tanto la narración como el drama son relatos, posibilidades para contar historias. Ambas tienen similitudes pero también marcadas diferencias que no son posibles soslayar.

Según Román (2003):

[...] los dramas y las narraciones, textos literarios que cuentan historias, vienen a ser relatos; muy al contrario de las poesías, que únicamente exponen formas de sentimiento. Ahora bien, si los dramas y las narraciones son semejantes en los aspectos mencionados, no son similares en otros, pues las narraciones están escritas para leerse, en tanto que los textos dramáticos han sido escritos para ser representados y, en consecuencia, necesitan de un espacio (un escenario) y de un tiempo determinado (una a tres horas aproximadamente) (p. 34-35).

El anterior comentario de la maestra Román coincide con lo expresado por el doctor Fernando Martínez Monroy, quien explica que el teatro (drama) es intensivo, término que implica la necesidad de una tensión que debe crecer hasta el final de la obra, fenómeno que se reproduce en las obras narrativas, aunque no con la misma intensidad debido, entre otros factores, a la indispensable descripción de escenarios o la profundización en la psicología de personajes a los cuales la novela, por ejemplo, no puede renunciar (Martínez, 2009).

De esta forma, es posible entender que la utilización de uno u otro término –narrativa o drama– en el marco del campo audiovisual se explica a partir de que ambas comparten los principios fundamentales de unidad, tiempo y espacio. Sin embargo, en aras de la precisión, debiéramos inclinarnos concretamente por el concepto de drama, sin que esto implique que el cine, la televisión o la multimedia son una suerte simplista de teatro con cámara, elemento tecnológico que llegó para cambiar radicalmente los métodos de creación y realización de historias en un escenario.

Un ejemplo para contextualizar lo anterior puede encontrarse en la figura de Georges Méliès, quien iniciara las primeras producciones cinematográficas de ficción de la historia. Así, el también llamado “Mago del cine” es un indiscutible maestro en el arte de filmar historias cautivadoras, con una imaginación desbordante que, sin embargo, fue bien registrada a través de las primeras cámaras cinematográficas de la historia. Acaso –permítase esta expresión que para muchos pudiese significar un sacrilegio– el único defecto de este director francés fue haber filmado todos sus relatos con eternos planos generales. Por supuesto, el cine apenas arrancaba y Méliès alcanza siempre un veredicto brillante de la historia por diseñar recursos cinematográficos de la nada, por hacer emerger conejos de donde no había negros

sombreros de copa.

Por ello, los grandes teóricos hablan del norteamericano David W. Griffith como el verdadero iniciador del lenguaje cinematográfico, director, que sin importar su ideología atroz y racista, entendió que la cámara tenía que moverse para que la boca del cine comenzara a hablar por sí sola. Por supuesto, con el tiempo, otros gigantes de la cinematografía llegarán para seguir implementando nuevos mecanismos indispensables para la dramaturgia audiovisual, pero sirvan los casos expuestos para demostrar que la presencia de una cámara llegó para cambiarlo todo.

Al respecto, el destacado escritor cinematográfico Tomás Pérez Turrent explica, al argumentar sobre por qué el guión cinematográfico no es un género literario, que entre el teatro y el cine hay marcadas diferencias, principalmente, por los elementos indispensables que cada uno posee.

Así, mientras en el teatro es el diálogo el factor indispensable, en el cine, la imagen lo es todo, siendo los diálogos algo complementario, aunque no fundamental. En síntesis, puede contarse un relato cinematográfico sólo con imágenes –tal y como Griffith, Chaplin y Eisenstein probaron una y otra vez de forma brillante– pero el fenómeno no puede repetirse únicamente con el elemento auditivo (Pérez Turrent, 2004).

En síntesis, aunque no es del todo erróneo referirnos al relato cinematográfico como narrativa audiovisual, por las características mismas del relato narrativo en comparación con el drama, es preferible utilizar este último término, que a su vez, no debe implicar la supresión de las numerosas y enriquecedoras distancias que existen entre el arte dramático y el arte cinematográfico, quizá familiares consanguíneos, aunque definitivamente separados por dos naciones del arte con destinos que son completamente diferentes.

La estructura dramática clásica en el relato audiovisual contemporáneo y su relación con la industria cultural

El anterior apartado, más allá de brindar las diferencias entre dos conceptos teóricos, permite vislumbrar la no escasa complejidad que existe en torno al fenómeno del relato audiovisual, el cual, sin embargo, es comprendido, al menos tácitamente, por el enorme número de espectadores que concurren con enorme frecuencia a salas cinematográficas o al televisor en busca de diversión, entretenimiento y distracción.

En este sentido, es posible que no todos los asiduos espectadores a los canales mediáticos antes mencionados puedan teorizar sobre la importancia de la relación que deben poseer los hechos presentados en una narración o en un drama, así como otros tantos no podrían ubicar con precisión los tres grandes momentos que componen a un relato –planteamiento, desarrollo y resolución–, sin embargo, todos, sin excepción, reconocen la importancia de estos elementos y valoran su presencia al momento de acercarse al fenómeno audiovisual.

Pérez Montero explica lo anterior a través del concepto *inconsciente narrativo*, una suerte de instinto natural, impregnado en la conciencia, para entender el fenómeno del relato, acto que permite interpretar el mundo social e interactuar con él (Pérez, 2007).

Dicho concepto, según el mismo autor, coincide plenamente con el esquema dramático desarrollado por Aristóteles en su célebre obra *Poética*, la cual significa el punto de partida de gran número de trabajos que versan sobre el tema del drama audiovisual en cualquiera de sus campos (Pérez, 2007).

Según Pérez (2007):

El esquema aristotélico se encuentra dentro del acervo cultural que utiliza cualquier sujeto

que se considere medianamente civilizado en Occidente. Podemos hablar de un adulto mexicano con tercer grado de primaria, pero educado informalmente con una o dos horas diarias de televisión en cualquier etapa de su vida. Aún sin conocerlo, ni mucho menos ser consciente de él, este hombre aplica el esquema aristotélico en todos sus procesos de registro mental, ya sean superficiales, lúdicos o de riguroso aprendizaje (p. 36)

Pero, ¿qué es el esquema aristotélico? Primeramente es la conceptualización de una historia linealmente, es decir, sin cambios en el orden en cómo fueron ocurriendo los hechos, a través de tres grandes divisiones ya mencionadas: el planteamiento, el desarrollo y la resolución, forma de organización presente tanto en la narrativa como en el drama, en la novela como en el cine, ya que, según el filósofo griego, todas las obras debían tener un principio, un medio y un fin (Tubau, 2006).

Sin embargo, esta conceptualización, siempre reconocida como aportación aristotélica, no es exclusiva del pensador estagirita. De hecho, el teórico Daniel Tubau describe, a partir de las aportaciones de Jean Claude Carriere y Pascal Bonitzer, las enseñanzas del teatro *Nô* Japonés que esgrimiera sus enseñanzas dramáticas a través de la regla del *Jo-Hai-Kyu*, la cual, indica que toda la obra debe dividirse en tres movimientos, incluso las escenas, las frases y las palabras, puesto que para dicha escuela dramática, todos los elementos del mundo poseen estas tres etapas (Tubau, 2006).

De esta forma, desdeñando por un instante los orígenes de este concepto, es esencial comprender que el esquema dramático clásico representa una fundamental y universal enseñanza, la cual se ha repetido en infinitas ocasiones a lo largo del tiempo y las geografías en las cuales alguien ha deseado elaborar acciones para construir un relato.

Pese a lo anterior, al implementarse desde sus inicios este esquema al cine, las innovaciones no se hicieron esperar, complejizándose a niveles insospechados. El autor Syd Field es indiscutiblemente uno de los responsables de lo anterior, quien a su vez es considerado guía, gurú y maestro de generaciones enteras de escritores cinematográficos de Hollywood.

Así, Syd Field, quien aún imparte talleres para la escritura de guiones cinematográficos alrededor de todo el mundo, fue uno de los primeros en esgrimir una “fórmula” para el desarrollo de una historia audiovisual: el paradigma de Syd Field, modelo que sugiere la división de la historia en tres actos, que coincidan con las divisiones del esquema aristotélico, así como el establecimiento de los llamados *plot points* —grandes cambios en la historia— entre otros puntos de importancia dramática, como el detonante, las pinzas, el punto medio, el clímax y el desenlace, en minutos específicos del guión que deberán reflejarse en el filme (Tubau, 2006).

Tras Syd Field, tal y como Tubau describe, otros autores esgrimieron sus propios métodos y teorías, sumándose a la lista importantes maestros como Robert McKee, Linda Seger y Elliot Groove, quienes a pesar de las diferencias, siempre coinciden con el principio aristotélico de división en tres partes originado hace siglos.

Al respecto, Tubau (2006) argumenta: “*La estructura en tres actos sigue siendo la manera más útil de contarle a alguien un guión y es el lenguaje habitual que se emplea en las reuniones de trabajo, tanto en Hollywood como en cualquier lugar*” (p. 150). Asimismo agrega, el mismo autor, una opinión de un ícono del cine de la Nueva Ola Francesa, Jean Luc Godard (citado por Tubau, 2006) quien sostuvo que: “*En toda historia debe haber planteamiento, nudo y desenlace, pero no necesariamente en este orden*” (p. 151).

Como sea, todas estas cuestiones, todos estos modelos dramáticos para escribir los guiones que

serán el fundamento de cualquier obra audiovisual, responden a un cine en busca de dinero y no necesariamente de calidad. Así, gran número de los filmes en nuestros días están amarrados frenéticamente a una industria cultural que, en aras de sobrevivir, requiere de una producción masiva con procesos similares a la elaboración de automóviles, electrodomésticos o productos comestibles.

En este sentido, queda claro, a través de este mecanismo comercial, que el placer de millones de espectadores en el mundo es el desencanto de muchos otros, cansados de propuestas dramáticas audiovisuales idénticas a las cuales sólo se les ha cambiado el oropel, la envoltura que esconde su verdadero interior. Hoy son vampiros, mañana serán hombres lobo, y en dos meses, volverán los fantasmas a renovar las expectativas, siempre bajo las mismas premisas e inclusive con idénticos “giros de tuerca” en los minutos exactos según marca el paradigma.

Por ello, quienes realizan o aspiran a llevar a cabo los relatos del futuro, reconocen que sólo en la tradicional práctica de la ruptura y en la exigencia constante de nuevas formas los nuevos caminos aparecen. El modelo de Syd Field, tan útil en la enseñanza de una metodología para guionistas incipientes, –hay que reconocerlo– sólo puede instrumentarse en la medida que no represente una chaqueta de fuerza o un alto obligatorio en los esfuerzos de innovación, aspecto que es descrito por dos maestros ya mencionados en un breve párrafo no exento de emoción e inspiración para cualquiera.

Según Bonitzer y Carriere (1991):

En lo referente, por ejemplo, a los preceptos decretados por los profesores americanos, es verdad que pueden llevar algunos éxitos en series de televisión de nivel medio. En ningún caso podrían llevar una obra destacada [...] el mundo cambia, querámoslo o no, algunos dicen incluso que cambia cada

vez más de prisa, y los que estén demasiado mecánicamente secos y encerrados en sus fórmulas bien aprendidas se verán tristemente incapaces de adaptarse, de cambiar de canción, de respirar el aire de mañana (p. 38).

Las nuevas formas de siempre para hacer drama audiovisual

Primeramente, Tubau, nuevamente, ofrece algunas posibilidades que, si bien no son totalmente originales –nada lo es– sí representan una suerte de opciones distintas que es posible retomar con aires renovados: los sistemas narrativos no formales.

Según Tubau (2006):

Los sistemas narrativos formales suelen seguir los patrones de la narración convencional, en la que hay un planteamiento, un desarrollo y un desenlace, y en la que domina la relación causa y efecto. Los sistemas narrativos no formales no se ajustan tan fácilmente a estos patrones. Bordwell y Thompson enumeran cuatro tipos de sistemas narrativos no formales: categóricos, retóricos, abstractos y asociativos (p. 109-110).

De esta forma, se entiende por sistema no formal *categórico* a aquel relato que se organiza por diferentes clases o elementos que conforman un fenómeno, opción utilizada en documentales. Puede ejemplificarse lo anterior con contenido audiovisual que trate sobre una escuela cualquiera, en el cual se abordase la descripción de la misma a través de la exposición del diverso personal humano que la conforma: primero alumnos, luego profesores, después directivos y así sucesivamente (Tubau, 2006).

Por otra parte, el sistema llamado *retórico*, como su nombre lo indica, permite al creador exponer un argumento para convencer a un público a través de

una disertación directa, organizando los diferentes componentes un hecho, acontecimiento o fenómeno para ofrecer y fortalecer una postura ideológica concreta (Tubau, 2006).

Asimismo, según Bordwell y Thompson (2003) el sistema narrativo abstracto es:

[...] un tipo de organización (*a través del cual*) se atrae la atención del público hacia cualidades visuales y sonoras de las cosas descritas: la forma, el color, el ritmo sonoro [...] (p. 111)

Por último, el último sistema narrativo no formal, llamado *asociativo*, es explicado por Tubau como aquel en el cual se yuxtaponen imágenes con la intención de generar sensaciones diversas, ejemplificándolo a través del siempre reconocido *efecto kulechov* que recrea a su vez, magistralmente, el director Serguei Eisenstein en diferentes producciones (Tubau, 2006).

Todas las anteriores propuestas poseen referentes sólidos en filmes de importancia en la historia del cine mundial, desde el mencionado Eisenstein hasta Leni Riefenstahl en la segunda parte de Olimpiada, una apoteosis al espíritu nazi que atestiguó. Sin embargo, tal y como se sostuvo al principio, merecen revisiones más allá del papel y el cineclub, es decir, con una cámara en mano y un director atrevido.

En otro orden de ideas, nuevamente de vuelta al sistema formal narrativo y posiblemente con la idea de no alejarse de la estructura dramática clásica en una imaginaria y futura producción cinematográfica, vale la pena llevar a cabo una revisión de los géneros dramáticos más tratados con frecuencia en el contexto del cine comercial ya descrito en los párrafos iniciales del anterior apartado.

Ciertamente, desear siquiera llevar a cabo una empresa tan ambiciosa –definir, entender y diferenciar el fondo dramático del cual se componen todas las obras cinematográficas– resulta imposible

en el presente texto, pero vale la pena destacar como, mientras géneros de personajes simples, múltiples de escenas épicas y finales felices –las tragicomedias, por ejemplo– son reutilizados una y otra vez, otros géneros, como la farsa, la tragedia o la pieza, son condenados a un fácil desprecio por su escasa familiaridad con el público comercial, incluso sin importar que grandes obras de la historia del cine mundial –*Ciudadano Kane*, *Historia de Tokio* o *Ladrón de Bicicletas*– se enmarquen precisamente en los formatos dramáticos antes mencionados.

Si se ha cumplido el infortunio de continuar la lectura hasta llegar a este sitio, éste posiblemente es el fragmento donde la decepción por no hallar más información sobre las “nuevas formas” de hacer dramaturgia audiovisual pudiera materializarse. No, no hay más. Si acaso únicamente resta recordar ese viejo consejo de ver y revisar, una y otra vez, los trabajos de grandes maestros del cine y la literatura por todos conocidos.

Únicamente cuando creadores y receptores exijan regalos distintos, en esa caja oscura llamada sala cinematográfica, será cuando la industria entienda que ya no bastará ofrecer oropes diferentes. Como sea, el drama audiovisual es el nuevo camino de siempre y como tal perdurará. Si alguna vez en el mundo los relatos se extinguen, entonces sabremos de cierto que todos estamos muertos.

Bibliografía

Aguado, E. (2009). *Los géneros periodísticos de opinión en la televisión mexicana*. Distrito Federal, México: Trillas.

Bonitzer, P. y Carriere, J. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Bordwell, D. y Thompson, K. (2003). *Arte cinematográfico*. Distrito Federal, México: Mc Graw Hill.

Román, N. (2003). *Para leer un texto dramático*. Distrito Federal, México: Ediciones Pax.

Tubau, D. (2006). *Las paradojas del guionista: reglas y excepciones en la práctica del guión*. Madrid, España: Alba.

Universidad Autónoma de México- Centro de Estudios Cinematográficos. (2004). *Guión cinematográfico*. Distrito Federal, México: Universidad Autónoma de México.