

## PRINCIPIOS DE LA NARRACIÓN

*“Quizá la narración sea una forma fundamental para que los seres humanos comprendan el mundo”.*

**David Bordwell**

### 1. ¿Qué es Historia, Argumento y Estilo?

#### ➤ HISTORIA

Es la construcción imaginaria que creamos, progresiva y retroactivamente (según los Formalistas Rusos).

La historia incorpora la acción como una cadena cronológica causa-efecto de los acontecimientos que ocurren en una duración y espacio dados. Todos los acontecimientos de la historia encajan en una sola pauta de tiempo, espacio y causabilidad.

Es una pauta que los perceptores crean a través de asunciones e inferencias; es el resultado de captar claves narrativas, aplicar esquemas (*esquemas plantilla* y *esquema procesales*) y estructuras y comprobar hipótesis.

La historia nunca está materialmente presente en la pantalla o banda sonora

***La historia es un conjunto de inferencias***

#### ➤ ARGUMENTO

Es la organización real y la representación de la historia en la película, es como una narración punto por punto del filme.

Es un sistema porque organiza los acontecimientos de la historia y la exposición de los asuntos.

“Es la arquitectura de la representación de la historia por parte del film”

### ***Entiende el proceso fílmico como un proceso “dramatúrgico”***

La concepción de argumento evita las distinciones de los fenómenos superficiales (tales como persona, tiempo gramatical, metalenguaje) y se apoya en principios más flexibles para toda representación narrativa.

Tres tipos de principios relacionan el argumento con la historia.

1. «Lógica» narrativa. Al construir una historia, el perceptor define algunos fenómenos como acontecimientos mientras construye relaciones entre ellos. Estas relaciones son principalmente de causalidad. Un argumento puede facilitar este proceso alentándonos sistemáticamente para que hagamos inferencias causales lineales, pero puede también disponer los acontecimientos de tal forma que impidan o compliquen la construcción de relaciones causales. Incluye también un principio más abstracto de similitud y diferencia que se denomina *paralelismo*.

2. Tiempo. El argumento puede darnos claves para construir los acontecimientos de la historia en cualquier secuencia (orden) o puede sugerir los sucesos de la narración como si sucedieran virtualmente en cualquier espacio de tiempo (duración) y puede señalar acontecimientos de la historia como produciéndose cualquier número de veces (frecuencia).

3. Espacio. El argumento puede facilitar la construcción del espacio de la historia informándonos de los entornos relevantes y las posiciones y caminos asumidos por los agentes de la historia.

Todos los argumentos usan la dilación para posponer la construcción de la historia.

En una película «normal», el sistema del argumento controla el sistema estilístico: en términos formalistas, el argumento es el “dominante”.

### ➤ **ESTILO**

Es un sistema porque moviliza igualmente los componentes (utilizaciones específicas de técnicas fílmicas) según principios de organización

Denomina el uso sistemático de recursos cinematográficos en el filme.

### ***Entiende el proceso fílmico como un proceso “técnico”. Es la textura del filme***

A pesar de que el estilo está supeditado al argumento, cuando existen técnicas alternativas para un propósito argumental dado, puede crearse una diferencia según la técnica elegida. El estilo fílmico puede también adoptar formas no justificadas por la manipulación de la información de la historia por parte del argumento

## 2. ¿Cuáles son las Tácticas de Construcción del Argumento?

Como se mencionaba el argumento organiza la presentación de la lógica, el tiempo y el espacio de la historia. En general, el argumento conforma nuestra percepción de la historia controlando:

- 1) la cantidad de información de la historia a la que tenemos acceso
- 2) el grado de pertinencia que podemos atribuir a la información presentada
- 3) la correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia

El Argumento puede ser: argumento “escaso o conciso” o argumento “sobrecargado”

A veces lo que parece fuera de lugar puede finalmente encajar netamente en la historia total

Ningún argumento presenta explícitamente todos los acontecimientos de la historia que presumimos que suceden. Las lagunas están entre las claves más claramente presentadas para que el espectador actúe sobre ellas, pues evocan el proceso completo de formación de esquemas y comprobación de hipótesis, estas pueden ser “*Lagunas causales*” o “*Lagunas espaciales*”, pero también puede ser “*temporales*” o “*permanentes*”, es decir el vacío informativo de la historia puede llenarse (rápida o finalmente) o no llenarse nunca.

Los vacíos se crean al optar por presentar cierta información de la historia y ocultar otra. El vacío informativo puede ser “difuso” o “enfocado”. A veces, un argumento hará aparecer una laguna difusa únicamente para enfocarla más tarde.

La dilación puede producirse cuando el argumento pospone revelar ciertos ítem de la información de la historia. En algún punto del argumento se nos podría haber dado la información previa de la historia en un fragmento, llamada Exposición “concentrada”, o la narración podría dispersar la información a lo largo del argumento, entretejida con la acción presente continuada, ésta es la Exposición “distribuida”. La exposición se puede también colocar en cualquier punto del argumento, al principio “*exposición preliminar*” o más tarde “*exposición retardada*” o una “*exposición continua*”

El argumento también se repite, éstas refuerzan las asunciones, inferencias e hipótesis sobre la información de la historia. Llamamos a este tipo de repetición funcional y significativa «redundancia». Y las posibilidades de redundancia en cualquier narración son:

- a) En el nivel de la historia, cualquier suceso dado, personaje, cualidad, función de la historia, entorno o comentario de un personaje, puede ser redundante con respecto a otro.
- b) En el nivel del argumento, la narración puede conseguir la redundancia por la reiteración de su relación con el perceptor; repitiendo sus propios comentarios sobre un suceso o personaje; o adhiriéndose a un punto de vista coherente.
- c) En el nivel de las relaciones entre argumento e historia, la redundancia se puede conseguir representando un suceso más de una vez o haciendo que cualquier suceso de la historia, personaje, cualidad, función argumental, entorno o comentario de un personaje sea redundante respecto al comentario narrativo.

### 3. ¿Qué es Conocimiento, Autoconciencia y Comunicabilidad?

Estas características son propiamente narrativas porque no sólo conforman los procesos del argumento, sino que a menudo implican también opciones estilísticas.

## ➤ CONOCIMIENTO

Cada película empleará normas de conocimiento relevantes para la construcción de la historia.

Conocemos estas normas a través de la familiaridad con las convenciones del género y a través de factores cualitativos y cuantitativos del filme dado.

Referente a la amplitud de conocimiento que tiene la narración a su disposición, puedes ser: "*Restringida*", es decir, de lo que un personaje sabe y otras partes se confinan al conocimiento de otro personaje. Tales restricciones y divisiones crearán inevitablemente lagunas en la historia.

Referente a la profundidad del conocimiento que tiene la narración, se puede aclarar que Una narración puede presentar la totalidad de la vida mental de un personaje, consciente o inconscientemente; puede limitarse a la experiencia óptica o auditiva del personaje; puede renunciar a todo excepto a las indicaciones conductistas de estados psicológicos; puede incluso minimizar éstos.

## ➤ AUTOCONCIENCIA

La narración también se relaciona «retóricamente» con el perceptor. Podemos llamar a esto el grado de *autoconciencia*. Podemos ver muchas tácticas de redundancia, tales como la repetición de información de la historia por parte del argumento, evidenciando un cierto grado de autoconciencia. La «*autoconciencia*» varía en grado y función dentro de los diferentes géneros y modos de la práctica fílmica. Como categoría crítica, la autoconciencia nos ayuda a considerar en qué medida y con qué efectos la película permite que el reconocimiento de la presencia del público modele el argumento.

## ➤ COMUNICABILIDAD

Aunque cada narración tiene una amplitud específica de conocimiento a su alcance, la narración puede o no comunicar toda esa información. La narración esconde exactamente el tipo de información a la que anteriormente ha concedido total acceso, de esta forma el filme nos hará esperar algún tiempo para saberlo.

El grado de comunicabilidad puede juzgarse considerando con qué disposición la narración comparte la información a la que su grado de conocimiento le da derecho.

Como sucede con la autoconciencia, todas las películas son «*no comunicativas*» al menos en un ligero grado: puede producirse una relación fluctuante entre la norma informativa en su conjunto y la extensión del encubrimiento en momentos diversos. En cierto sentido, cualquier desviación de la norma interna de comunicabilidad de un filme se convierte en marco para la sorpresa.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- El Arte Cinematográfico, DAVID BORDWELL & KRISTIN THOMPSON
- La realización Cinematográfica SIMON FELDMAN
- El Lenguaje del Cine, MARCEL MARTIN

