

Unidad 12

- El análisis de la narración.

5. El análisis de la narración

5.1. Los componentes de la narración

No es fácil describir de modo simple y unívoco aquello que consigue que un conjunto de imágenes y sonidos asuma una *dimensión narrativa*.¹ En los textos verbales, la operación parece más factible, puesto que por lo menos se puede jugar con el contraste con las formas de discurso no narrativo (la novela opuesta al ensayo, la parábola opuesta a la exhortación moral, la crónica opuesta a la encuesta, etc.). En el cine, por el contrario, las cosas son más confusas: por un lado porque las formas de no narratividad son bastante reducidas; y por otro porque si nos remontamos a los orígenes del medio veremos que éste siempre ha preferido presentarse más como un dispositivo fabulador que como una máquina óptica, «contar» lo real más que documentarlo. La consecuen-

1. La literatura relativa a la dimensión narrativa del cine parece clausurada, y no vamos a intentar revivirla aquí. Advirtamos sólo que conoció un giro decisivo con la aparición de la *narratología*, es decir, el área de reflexión que estudia lo que convierte en narrativo un texto narrativo o, en otras palabras, que estudia la «narratividad» (véase una síntesis de las adquisiciones de la narratología en MARCHESE, 1983). En cuanto al cine, véase una orientación general en el capítulo «L'analyse du film comme récit» de AUMONT/MARIE, 1988, con bibliografía incluida; son también bastante útiles los volúmenes de la colección «Cinema e racconto», dirigida por Rondolino (TOMASSI, 1988, CARLUCCIO, 1988 y CREMONINI, 1988). Muchas de las categorías aquí utilizadas se han elaborado a partir de CHATMAN, 1978. Finalmente, advirtamos que la narratología cinematográfica (tras haberse ocupado también de las «formas débiles» de la narración, o de las formas «disnarrativas»: véase CHATEAU/JOST, 1979) se ha desarrollado en dos direcciones: una aproximación inspirada en la psicología cognitiva (en este sentido, resulta esencial BORDWELL, 1985) y una aproximación al «acto de narrar» (del que nos ocuparemos en el próximo capítulo: véase SIMON, 1979, BROWNE, 1982 y GAUDREAU, 1988).

cia es que el cine se ha convertido en algo «naturalmente» narrativo: un lugar en el que esta dimensión específica se confunde con el todo.

A esto hay que añadir una segunda dificultad: no está muy claro si la dimensión narrativa pertenece a los contenidos de la imagen o, por el contrario, al modo en que se organizan, relacionan y presentan las imágenes; en otras palabras, no está claro si se refiere a la «historia» en sí, o a su forma de presentación, el llamado «relato». De ahí deriva una cierta ambivalencia del término: no sólo porque en el lenguaje común «narración» sea algo que (como sucede con «representación») indique tanto la acción constituyente como el objeto constituido, tanto el acto de narrar como el resultado de ese esfuerzo, sino porque al referirse a este resultado la palabra remite tanto a lo que aparece en la pantalla como a la manera en que aparece, o mejor aún, tanto al tipo de mundo que toma consistencia en el film como al tipo de discurso que se hace cargo de él. En una palabra: tanto a la «historia» como al «relato».

Sin embargo, y más allá de estas dificultades preliminares, recorriendo las distintas definiciones de narración que se han ido proponiendo, es siempre posible captar una especie de punto esencial a modo de primera aproximación. *La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos.*

Sin duda, esta definición es extremadamente lineal, y si se quiere empírica, pero tiene el mérito de descubrir tres elementos esenciales de la narración:

1. *Sucede algo*: ocurren «acontecimientos» (intencionales o accidentales, personales o colectivos, ricos en consecuencias o muertos en sí mismos, de larga duración o momentáneos, etc.).

2. *Le sucede a alguien o alguien hace que suceda*: los acontecimientos se refieren a «personajes» (héroes o víctimas, definidos o anónimos, humanos o no humanos, etc.), los cuales, por su cuenta, se sitúan en un «ambiente» que los acompaña o de alguna manera los completa (esta unión simbiótica de personajes y ambientes da origen a la categoría narratológica de los «existentes»).

3. *El suceso cambia poco a poco la situación*: en el suceder de los acontecimientos y de las acciones se registra una

«transformación», que se manifiesta como serie de rupturas con respecto a un estado precedente, o bien como reintegración, siempre evolutiva, de un pasado renovado.

Estos tres ejes o factores estructurales identifican otras tantas categorías de fondo: los «existentes», los «acontecimientos» y las «transformaciones».

Serán, pues, estas categorías las que guíen nuestra reflexión sobre el análisis de la dimensión narrativa del film. Es evidente, volviendo a los términos problemáticos que mencionábamos antes, que la definición de narración que hemos dado privilegia la dimensión de la «historia» por encima de la del «relato», es decir, propone como punto de partida el universo narrado (acontecimientos, existentes, transformaciones) antes que la modalidad de su presentación. Como veremos, sin embargo, este último aspecto reemergerá inevitablemente en muchos lugares de nuestra reflexión, sobre todo a causa de la decisiva influencia que ejerce sobre el perfil de lo que se narra. En otras palabras, aun partiendo del análisis de los contenidos narrados, no será posible prescindir del discurso portador.

Pero empecemos a pasar revista a los que hemos definido como componentes constitutivos de la narración, es decir, los existentes, los acontecimientos y las transformaciones, y entremos en el meollo de nuestro terreno de investigación, sirviéndonos como ejemplo de un clásico del cine americano: *La diligencia* (*Stagecoach*, USA, 1939), de John Ford.

5.2. Los existentes

5.2.1. Criterios de distinción entre personajes y ambientes

La categoría de los «existentes» comprende todo aquello que se da y se presenta en el interior de la historia: seres humanos, animales, paisajes naturales, construcciones, objetos, etc. Se articula a su vez en dos subcategorías: la de los «personajes» y la de los «ambientes».

Puede parecer fácil distinguir estos dos ámbitos, sobre todo porque al primero pertenecen intuitivamente los seres vivos y al segundo los objetos inanimados: pero a veces,

sin embargo, existen dudas. De ahí algunos criterios de diferenciación, que no sólo nos permiten distribuir los existentes en esas dos subcategorías, sino sobre todo captar sus distintas características en términos de estatutos o de funciones narrativas (así como su posible degradación posterior).²

1. El *criterio anagráfico* descubre la existencia de un *nombre*, de una identidad claramente definida. Esto, de hecho, es lo que distingue principalmente al personaje del ambiente que lo rodea: el protagonista (ya sea un ser vivo, como el Ringo de *La diligencia*, o un factor ambiental, como los huracanes tropicales de los films catastróficos) tiene un nombre propio, mientras que el entorno que lo alberga y lo lanza a la acción resulta ser anónimo, no identificado (pensemos en los distintos paisajes que sirven de fondo a las acciones, en las rocas y los desiertos del Oeste; o incluso en los comparsas, como son en *La diligencia* el grupo de mujeres que expulsa a Dallas, por otra parte definido mediante una etiqueta, Law and Order League, o en los indios que atacan la diligencia, por otra parte definidos por su pertenencia a una tribu, los apaches). Este último apunte nos recuerda la existencia de casos intermedios: existen nombres genéricos, a mitad de camino entre el nombre propio y el anonimato, que identifican zonas de superposición entre los personajes y el ambiente.

2. El *criterio de relevancia* se refiere al *peso* que el elemento asume en la narración, vale decir, a la cantidad de historia que reposa sobre sus espaldas, a la medida en que se erige en portador de los acontecimientos y de las transformaciones. Obviamente, cuanto mayor sea ese peso, tanto más actuará el existente como «personaje» antes que como «ambiente»; en este sentido, los indios de *La diligencia*, aun siendo casi siempre anónimos (como hemos dicho, se diferencian sólo por el apelativo de la tribu, salvo en el caso de su jefe: Jerónimo), en virtud del enorme peso que ejercen en la trama pueden considerarse como un «personaje», aunque sea colectivo. En el cine, pues, no necesariamente —o, por lo menos, no exclusivamente— es el hombre quien ostenta el mayor peso específico: puede ser un lugar que tenga una gran

2. El problema de la distinción entre los dos planos lo afronta CHATMAN, 1972.

importancia en la historia (¿podría ser *Muerte en Venecia* alguna vez *Muerte en Milán*?), o incluso un factor ambiental que se convierta en el elemento central de la trama (es el caso, de nuevo, de los films catastróficos, donde erupciones, terremotos, incendios, insectos o pájaros enloquecidos, etc., son el verdadero núcleo portador).

También es verdad que la relevancia puede manifestarse ya sea como incidencia e iniciativa en el enfrentamiento con los acontecimientos, ya como pasividad y sumisión. Tendremos entonces, por un lado, el «actuar», declinado en sus distintas formas: el «hacer» (el verdadero actuar, el motor de la historia) y el «hacer hacer» (la manipulación, la influencia, el dominio, la interacción con los demás); el «decir» (la palabra y la comunicación como actos dotados de una incidencia propia sobre las cosas) y el «hacer decir» (la gestión de las redes de información, el hacer hablar de uno mismo); el «mirar» (la mirada como presupuesto de la acción y como acción en sí misma) y el «hacer mirar» (el mostrar y el mostrarse). En este ámbito de relevancia se juegan los destinos de la mayor parte de los personajes del cine clásico. Por otro lado tenemos el «sufrir», típico de aquellos a quienes se hace o se hace hacer, a quienes se dice o se hace decir, a quienes se mira o se hace mirar. El cine moderno ha sabido convertir a estas figuras en sus personajes clave.

3. El *criterio de la focalización*, finalmente, se refiere a la *atención* que se reserva a los distintos elementos del proceso narrativo. En este sentido, un personaje es tal porque a él se dedican espacios en primer plano, mucho más a menudo de cuanto se hace con los elementos del ambiente (por lo general relegados al trasfondo), o porque en torno a él se concentran, en una especie de diseño centrípeto, todos los elementos de la historia, convirtiéndolo, por así decirlo, en un centro de equilibrio que inevitablemente acaba erigiéndose en foco de atención. Así pues, Ringo y Dallas, en *La diligencia*, se separan de los otros protagonistas para constituir el verdadero núcleo privilegiado de la historia.

Es evidente que estos criterios no sirven sólo para diferenciar a los existentes en «personajes» y «ambientes», sino también, y más profundamente, para actuar como factores de gradación en el interior de las dos subcategorías.

Así, se podrán distinguir dos personajes sobre la base del nombre (y no sólo porque dos nombres distintos se refieran a dos personajes distintos, sino sobre todo porque, por ejemplo, el nombre propio de Ringo convierte al personaje en más protagonista que otros personajes con nombres institucionales como «*sheriff*» o «*doctor*»); o se podrán distinguir sobre la base del peso (hay quienes, como Ringo, actúan más frecuentemente y con mayor incidencia, o quienes, como Dallas, lo hacen muy raramente y de manera más inconclusa); o incluso se podrán distinguir sobre la base de la atención de que gocen (los que están siempre en primer plano, y los que están más dispersos y difuminados). Y lo mismo puede decirse de los ambientes.

Dejemos atrás los criterios de distinción y prosigamos por este camino mas específico, concentrándonos sobre las categorías del «ambiente» y los «personajes» en cuanto a lo que puede ofrecernos su interior.

5.2.2. *El ambiente*

Unas pocas palabras sobre el ambiente, antes de centrarnos con mayor atención en los personajes.

El ambiente, como hemos visto, se define mediante el conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como su trasfondo: en otras palabras, es lo que diseña y llena la escena, más allá de la presencia identificada, relevante, activa y focalizada de los personajes. El ambiente remite a dos cosas: por un lado al «entorno» en el que actúan los personajes, al decorado en el que se mueven; por el otro a la «situación» en la que operan, a las coordenadas espaciotemporales que caracterizan su presencia. De ahí las dos funciones del ambiente: por una parte, «amueblar» la escena; por otra, «situarla».

En lo que se refiere al análisis, las dos funciones dan lugar a dos series de categorías distintas.

Para el primer aspecto podemos hablar, por ejemplo, de un ambiente *rico*, es decir, detallado, minucioso, a veces agobiante, opuesto al ambiente *pobre*, es decir, despojado, simple, discreto. O también de un ambiente *armónico*, que mez-

cla entre sí elementos distintos, opuesto a un ambiente *disarmónico*, construido sobre desequilibrios y contrastes.

Para el segundo aspecto, por el contrario, podemos hablar de un ambiente *histórico*, construido mediante referencias a épocas y regiones precisas, opuesto a un ambiente *metahistórico*, donde las referencias se disuelven en lo genérico o en la abstracción. O también de ambiente *caracterizado*, es decir, dotado de propiedades específicas, opuesto a un ambiente *típico*, en el que lo importante es el reenvío a una situación canónica (los ambientes de *La diligencia* actúan en este sentido, sin subrayar, por ejemplo, las peculiaridades de Lordsbury).

Naturalmente, estas categorías son sólo indicativas:³ deben relacionarse con los distintos objetivos del análisis.

5.2.3. *El personaje como persona*

Las tramas narradas son siempre, en el fondo, tramas «de alguien», acontecimientos y acciones relativos a quien, como hemos visto, tiene un nombre, una importancia, una incidencia y goza de una atención particular: en una palabra, un «personaje». Ahora bien, determinar clara y sintéticamente en qué consiste y qué es lo que en definitiva caracteriza a un «personaje», más allá de sus puntos de fricción con el ambiente, resulta bastante difícil.⁴ Preferimos, por lo tanto, no buscar una respuesta unívoca y recurrir más bien a tres perspectivas posibles, tres ejes categoriales diferentes, con los que afrontar el análisis de estos componentes narrativos. Consideremos entonces al personaje ante todo como *persona*, luego como *rol*, y finalmente como *actante*.

3. Otras categorías, relativas en particular a la escenografía, en BANDINI/VIAZZI, 1945. Advirtamos también que un posterior análisis del ambiente nos llevaría al problema del espacio examinado en el capítulo anterior: con la posibilidad, por ejemplo, de distinguir entre espacio-localización (para el que son válidas las categorías de este apartado), espacio-escenario (categorías más complejas: la ciudad, la jungla, etc.), espacio-lugar (categorías más abstractas: abierto-cerrado, espacio contractual-espacio conflictual, etc.)...

4. Para una aproximación al problema del personaje, véase la inteligente reseña crítica de MARRONE, 1986; en cuanto al cine, amplio panorama con bibliografía en TOMASSI, 1988. De todas formas, hay que recordar, como ejemplos de análisis, MICCICHÈ, 1979 (el personaje como persona) y VERNET, 1986 (el personaje como conjunto de rasgos diferenciales).

Analizar al personaje en cuanto *persona* significa asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc. Lo que importa es convertir al personaje en algo tendencialmente real: ya se quiera considerar sobre todo como una «unidad psicológica», ya se le desee tratar como una «unidad de acción», lo que lo caracteriza es el hecho de constituir una perfecta simulación de aquello con lo que nos enfrentamos en la vida.

Según esta óptica podemos diferenciar distinciones como éstas:

— personaje *plano* y personaje *redondo*: simple y unidimensional el primero (el representante de licores, por ejemplo); complejo y variado el segundo (Ringo o Dallas);

— personaje *lineal* y personaje *contrastado*: uniforme y bien calibrado el primero (la mujer del mayor, por ejemplo); inestable y contradictorio el segundo (el jugador o el *sheriff*);

— personaje *estático* y personaje *dinámico*: estable y constante el primero (el banquero e incluso el representante); en constante evolución el segundo (de nuevo Ringo o el *sheriff*).

Naturalmente, luego pueden formularse categorías más específicas, distinguiendo entre aquellas que se refieren al *carácter* (es decir, a un «modo de ser», al personaje como unidad psicológica), y las que se refieren al *gesto* (es decir, a un «modo de hacer», al personaje como «unidad de acción».⁵

En todos los casos queda claro que la «persona», en sus multiformes determinaciones, se basa también en una precisa identidad física, que constituye, por así decirlo, su soporte. De ahí oposiciones como macho/hembra, viejo/joven, fuerte/débil, pero también normal/anormal y, como en nuestro film, blanco/pielroja, etc., con todo lo que puede construir un «esquema anagráfico» ideal del personaje.

5.2.4. *El personaje como rol*

Frente al personaje en cuanto persona terminamos siempre descubriendo su identidad irreductible, es decir, su carác-

5. Véase una discusión sobre las dos tradiciones que consideran al personaje «unidad psicológica» o «unidad de acción» en CHATMAN, 1978.

ter, sus actitudes y su perfil físico, que lo convierten tendencialmente en un individuo único: de ahí sus aspectos más peculiares y específicos. Sin embargo, existe otro modo de abordar al personaje, centrándose en el «tipo» que encarna. En este caso, más que los matices de su personalidad, se pondrán de relieve los géneros de gestos que asume; y más que la gama de sus comportamientos, las clases de acciones que lleva a cabo. Como resultado, ya no nos encontramos frente a un personaje como individuo único, irreductible, sino frente a un personaje como elemento codificado: se convierte en una «parte», o mejor, en un *rol* que puntúa y sostiene la narración. De lo fenomenológico, en resumen, se pasa a lo formal.

No abordamos aquí la empresa de trazar un mapa completo de los «roles» cinematográficos, ya que por sí sola requería un libro como éste. Centrémonos únicamente en algunos de los grandes rasgos que pueden caracterizar a estos «roles», a través de algunas oposiciones tradicionales:

— personaje *activo* y personaje *pasivo*: el primero es un personaje que se sitúa como fuente directa de la acción, y que opera, por así decirlo, en primera persona; el segundo es un personaje objeto de las iniciativas de otros, y que se presenta más como terminal de la acción que como fuente (en *La diligencia*, frente al ataque indio, las diferencias entre hombres y mujeres se explicitan a través del eje actividad/pasividad, con Peacock respondiendo más al segundo elemento que al primero);

— personaje *influyente* y personaje *autónomo*: en el interior de los distintos personajes activos los hay que se dedican a provocar acciones sucesivas, y otros que operan directamente, sin causas y sin mediaciones; el primero es un personaje que «hace hacer» a los demás, encontrando en ellos sus ejecutores; el segundo es un personaje que «hace» directamente, proponiéndose como causa y razón de su actuación;

— personaje *modificador* y personaje *conservador*: los que operan activamente en la narración pueden actuar como motores o, por el contrario, como punto de resistencia; en el primer caso tendremos un personaje que trabaja para cambiar las situaciones, en sentido positivo o negativo según los casos (y entonces será *mejorador* o *degradador*: para éste último rol, pensemos en los indios); en el segundo caso, por

el contrario, tendremos a un personaje cuya función será la conservación del equilibrio de las situaciones o la restauración del orden amenazado (y entonces será *protector* o *frustador*: para este último rol pensemos en los soldados);

— personaje *protagonista* y personaje *antagonista*: ambos son fuentes tanto del «hacer hacer» como del «hacer», pero según dos lógicas contrapuestas y fundamentalmente incompatibles: el primero sostiene la orientación del relato, mientras que el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa.

Las oposiciones, lo repetimos, son sólo indicativas.⁶ Pero sin embargo nos sugieren al menos dos cosas. La primera es que para definir los roles narrativos es importante acudir tanto a la tipología de sus caracteres y de sus acciones, como a sus sistemas de valores, las axiologías de las que son portadores. La contraposición entre protagonista y antagonista es, en este sentido, ejemplar. La segunda observación es que el perfil de cada rol nace tanto de la extrema especificación de las funciones (y de los valores) asignadas, como de la combinación de diversos rasgos. La posibilidad para un personaje de asumir determinaciones distintas (es el caso de Jerónimo en nuestro film, que, en sus acciones, por un lado mueve a su tribu, y por otro amenaza a los viajeros de la diligencia, con el resultado de aparecer como un personaje activo que actúa como influenciador tendencialmente modificador en sentido degradatorio) muestra bien a las claras con su complejidad el modo en que cada uno de los roles nace igualmente de una superposición de rasgos.

Profundicemos en esta doble sugerencia describiendo algunos de los grandes roles codificados, típicos por ejemplo del cine clásico americano de los años treinta y cuarenta, en cuyo marco se mueve nuestro ejemplo. En este ámbito, si se observa con atención, casi todas las dinámicas narrativas que se desarrollan en torno a los personajes pueden inscribirse en la dialéctica entre dos polos, el del *official hero* y el del

6. Algunas de estas parejas (como la de modificador/conservador) se han elaborado a partir de BREMOND, 1973. Advirtamos también que parejas como la de personaje influenciador/autónomo se corresponden con otras de las que hablaremos más adelante, como la de cognitivo/pragmático.

outlaw hero. El primero expresa los valores reconocidos por la colectividad y los ideales de las generaciones anteriores, y se encarna en figuras como el abogado, el profesor, el político idealista, el industrial iluminado, el cabeza de familia, el guardián de la ley, etc. (en nuestro caso, en el *sheriff*, puesto que en él puede más el rigor del deber que la decisión de dejar libre a Ringo); representa la fe americana en la acción colectiva y en los procedimientos legales objetivos que están por encima de las nociones individuales del bien y del mal. El *outlaw*, por el contrario (que se puede definir más como irregular que como fuera de la ley, puesto que el término no tiene aquí su tradicional sentido negativo), expresa las aspiraciones del individuo y las exigencias inéditas de la juventud; se encarna en el aventurero, en el explorador, en el pistolero, en el soñador y en el solitario, y por ello, en nuestro caso, en Ringo y, en menor medida, en Dallas y el doctor; representa aquella parte del imaginario americano que valora sobre todo la voluntad de autodeterminación y la libertad de los impulsos. Si lo regular dice «Seamos una nación de leyes, no de hombres», lo irregular tiene como lema: «No sé qué dice la ley (las normas, las convenciones), pero sé lo que es justo y lo que no lo es».⁷

Es evidente que si en el cine clásico americano estas figuras dan lugar a un claro contraste, hasta el punto de diferenciar dos tipos extremos de actuación, existe también, sin embargo, una tentación sistemática de aproximar esos dos opuestos. De hecho, ninguno de los héroes prevalece definitivamente sobre el otro: ambas perspectivas ideológicas resultan al final útiles para la adquisición de un más completo equilibrio. Por un lado, el legalismo del *official hero* deberá adquirir una mayor disponibilidad al enfrentarse a ciertas situaciones de la vida: en nuestro ejemplo, el *sheriff*, aunque atado a un deber, acaba concediendo a Ringo la posibilidad, primero, de enfrentarse a quienes han destruido a su familia, y luego de atravesar la frontera con quien le permitirá construir una nueva. Por otro lado, el individualismo libre del *outlaw* acaba

7. Véase RAY, 1985: 59 y 62. Resulta clara aquí, como reconoce el propio autor, la deuda con la obra de Fiedler. Véase una aplicación de la categoría de Ray en DI CHIO, 1989.

reforzando los valores legales y comunitarios: Ringo, que al principio se opone a los ideales oficiales de las instituciones políticas y sociales, mostrándose como un sujeto transgresor y enemigo de la integración, va adquiriendo docilidad a medida que avanza la trama (acepta la tutela del *sheriff*) y aporta su contribución indispensable a la resolución positiva de la historia (ayuda a la diligencia a resistir el asalto de los apaches); el final sugiere esta nueva disponibilidad, con los dos personajes inicialmente expulsados de la comunidad fundando un nuevo núcleo social, una familia.⁸ Las concesiones que cada uno de los grandes roles, el *official hero* y el *outlaw*, hace con respecto al otro, conducen a una aproximación de los distintos sistemas de valores y a una compenetración de los diversos modelos de comportamiento. Se llega, en resumen, a una especie de provechoso «compromiso». Esta «resolución de los términos incompatibles» no debe producir extrañeza alguna: el rechazo, por parte del imaginario americano, a escoger uno de los dos modelos de héroe prescindiendo del otro, puede inscribirse perfectamente en la función esencialmente reconciliadora típica de todos los mitos.

Una tendencia similar a la mediación, por lo demás, nos permitirá comprender un último aspecto del personaje como rol. Indudablemente, los «tipos» canónicos pueden relacionarse con polaridades ideales, como son por ejemplo las instancias del Bien y del Mal. Y, de hecho, en el relato fílmico podemos entrever a veces figuras «íntegras», ya sea el héroe totalmente positivo o el malvado integral (representados en nuestro caso por el inflexible oficial y sus soldados, y por el cruel Jerónimo con sus apaches). Pero estas figuras no están nunca en el centro de la dinámica narrativa: por lo general, aquellos que se mueven en la narración combinan tendencias distintas y actitudes diversas hasta el punto de mostrarse ca-

8. El modelo del héroe «reacio» a la acción y a la integración elaborado por Ray encuentra una amplia confirmación en WOOD, 1975: «Es un esquema que se repite constantemente en el cine americano [...] el héroe que no quiere comprometerse con una causa (porque cree sólo en las personas y porque, como al Bogart de *Casablanca*, no le gusta la condición de héroe) entra en combate cuando se hiere o amenaza a una persona que ama (casi siempre una muchacha). Y naturalmente entra en combate en el bando de los que tienen razón».

paces de pasar de un frente al otro. Ahí están, en el lado de la regularidad, los numerosos detectives que actúan en los límites de la permisividad, los abogados que manipulan las leyes, los sacerdotes en el filo de la ortodoxia, y, en el lado de la irregularidad, los gánsters arrepentidos y los pistoleros con buenos sentimientos (de los cuales Ringo es, sin duda, el prototipo). De ahí el efecto antiesquemático que enmascara la sustancial convencionalidad de los «tipos» narrativos: si las figuras extremas constituyen un fondo axiológico únicamente potencial, los demás personajes, aun constreñidos en su rol, mostrarán una apariencia más compleja y más «veraz».

5.2.5. *El personaje como actante*

Otro modo de analizar el personaje consiste en leer tanto su entidad como su actuación desde un punto de vista esencialmente abstracto. Aquí, a diferencia de lo que sucedía en las perspectivas anteriores, no se examina al personaje ni en términos fenomenológicos (el carácter y el comportamiento tal como se expresan), ni en términos formales (la clase de actitudes y de acciones expresadas), sino que se sacan a la luz los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades. Así, el personaje ya no se considera como una persona tendencialmente real, ni como un rol típico, sino como, en terminología narratológica, un *actante*, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance. El actante, pues, es por un lado una «posición» en el diseño global del producto, y por otro un «operador» que lleva a cabo ciertas dinámicas. Con esto nos situamos, evidentemente, más allá de lo que se suele entender por «personaje»: la noción de actante remite a una categoría general, independientemente de quienes luego la saturen, trátase de humanos, animales, objetos o incluso conceptos, en la medida en que se convierten en núcleos efectivos de la historia.⁹

9. La noción de actante ha sido elaborada por Greimas: véase la definición en GREIMAS/COURTES, 1979, y una discusión en el ensayo «Los actantes, los actores y las figuras», en GREIMAS, 1983.

Desde este punto de vista, la primera distinción que se debe efectuar en el interior del abigarrado universo de los personajes es la que se establece entre *Sujeto* y *Objeto*.

El Sujeto se presenta como aquel que se mueve hacia el Objeto para conquistarlo (dimensión del deseo), y a la vez como aquel que, moviéndose hacia el Objeto, actúa sobre él y sobre el mundo que lo rodea (dimensión de la manipulación). Esta doble actitud lo lleva a vivir cuatro momentos recurrentes: activa una *performance* (es decir, se mueve concretamente hacia el Objeto o actúa concretamente sobre él y sobre cuanto se interpone en el camino hacia su meta: de hecho, lo vemos siempre empeñado en desplazamientos, pruebas, decisiones, cambios, etc.); está dotado de una «competencia» (es decir, está en condiciones de tender hacia el Objeto y de intervenir sobre él: antes incluso de hacer, sabe hacer, puede hacer, quiere hacer y debe hacer, y esta capacidad, estas posibilidades, estas intenciones y estas obligaciones, son las que le permiten cualquier tipo de actividad); actúa sobre la base de un «mandato» (si tiende hacia el Objeto es porque alguien lo ha invitado a moverse); y como consecuencia de su actuación obtiene una «sanción» (una retribución-recompensa o, más raramente, una detracción-punición, que establecen la calidad de los resultados conseguidos).

El Objeto es, por el contrario, el punto de influencia de la acción del Sujeto: representa aquello hacia lo que hay que moverse (dimensión de deseo) y aquello sobre lo que hay que operar (dimensión de la manipulación); en resumen, una meta y un terreno de ejercicios. Puede asumir distintas calificaciones: por ejemplo, puede mostrarse como Objeto instrumental o como Objeto final (según el Sujeto tienda hacia él u opere en él con vistas a otra cosa, o como meta última de su recorrido); o como Objeto neutro u Objeto de valor (según sea susceptible de utilizaciones distintas o exprese una axiología concreta), etc.¹⁰

10. Hay que repetir aquí que estas dos definiciones de actantes, como todas las demás, tienen en cuenta sustancialmente sólo las «posiciones» y las «operaciones» que el mismo Actante sostiene. Añadamos que esta aproximación lleva a considerar el relato como el paso de Objetos de mano en mano, entre un Sujeto y otro, con secuencias de motivación inicial y recompensa final. Desarrollaremos más la idea cuando hablemos de las acciones, en el apartado siguiente.

Analizando *La diligencia* en relación al duelo final reconoceremos fácilmente los dos primeros actantes: Ringo es el Sujeto, mientras que el Objeto está representado por la venganza que él mismo persigue en su enfrentamiento con el temible Luke. La competencia del Sujeto en su enfrentamiento con el Objeto es incompleta: Ringo «sabe hacer», «quiere hacer» y «debe hacer», pero está imposibilitado de actuar porque se encuentra arrestado (no puede «hacer»). Por ello, la *performance* se encuentra suspendida, y en gran parte del film vive más como propósito que como ejecución, hasta que el buen comportamiento de Ringo al defender la diligencia le permita también «poder hacer», es decir, conquistar el permiso de enfrentarse a Luke. La sanción final se manifestará después como recompensa (la libertad y el amor).

En torno al eje direccional Sujeto-Objeto se construyen luego otros ejes auxiliares, sobre los que se disponen las acciones de enmarque y contorno. El resultado son otros actantes contrapuestos.

Ante todo, el *Destinador* contra el *Destinatario*. El primero se propone como punto de origen del Objeto, como su horizonte de partida; se trata, pues, de la fuente de todo cuanto circula por la historia (haber es inmediatos, pero también haber es particulares, como la propia competencia del Sujeto, que el Destinador le proporciona a través de un adiestramiento o una persuasión, y la sanción con respecto a su actuación, que el Destinador le expresa mediante premios y puniciones). El Destinatario, a su vez, se identifica con quien recibe el Objeto, se enriquece con él y extrae beneficios. El mismo Sujeto, obviamente, puede convertirse en Destinatario (no sólo cuando conquista el Objeto deseado, sino también cuando adquiere una competencia y recibe una sanción). Añadamos que el eje Destinador/Destinario está relacionado con el eje Sujeto/Objeto, proponiéndose como el «canal de comunicación» a través del cual se desplaza el Objeto: en este sentido «enmarca» los movimientos de los dos primeros actantes, proporcionando la pista de sus desplazamientos.

En *La diligencia*, privilegiando siempre el duelo final, el papel del Destinador está cubierto en parte por la Ley del honor, en la medida en que de ella deriva la obligación de la

venganza, y en parte por la Ley del Estado, encarnada en el *sheriff*, en la medida en que, traicionando su propio dictado, completa la competencia del Sujeto (el *sheriff* concede a Ringo el «poder hacer»). El Destinatario, en tanto beneficiario del acto, es Ringo, y en cierto modo representa a la colectividad que se ve liberada del forajido Luke.

Finalmente, tenemos el *Adyuvante* contra el *Oponente* (a menudo en posición de *Antisujeto*). El primero ayuda al Sujeto en las pruebas que éste debe superar para conseguir el Objeto deseado (son muchos los que ayudan a Ringo: en parte el *sheriff*, sin duda el doctor y el Séptimo de Caballería, y sobre todo Dallas); el segundo, por el contrario, se dedica a impedir el éxito (también son muchos los que actúan como obstáculos en el camino de Ringo hacia su venganza: en parte de nuevo el *sheriff*, luego los indios y sobre todo el propio Luke). El eje diferenciado por estos dos actantes se define así, más que en relación al Objeto que se debe comunicar, en relación al Sujeto empeñado en su *performance*; como consecuencia, debe relacionarse a su vez con el eje Sujeto/Objeto en calidad de estructura de apoyo, de «acelerador» o «decelrador» de los movimientos allí desarrollados.

Este esquema abstracto de análisis, construido sobre tres ejes, explica el funcionamiento y la organización de las estructuras narrativas más típicas. Pensemos en el relato mítico o la fábula: en ellos, como todos sabemos, está por un lado el Héroe (Sujeto), al cual le ha encargado el Rey o cualquier otra figura (Destinador) superar determinadas pruebas, para poder casarse con la princesa y conquistar el reino (Objeto); por otro lado tenemos al Antihéroe (Oponente o Antisujeto) que obstaculiza el feliz cumplimiento de las acciones y que al final es vencido gracias a la intervención de un protector del Sujeto o de un elemento mágico del que se pueda servir éste (Adyuvante). El éxito del Sujeto, y por ello la conquista del Objeto, encontrará su cumplimiento en el beneficio que se aporte a sí mismo, a sus seres queridos y, en fin, a la comunidad entera (Destinatario). Advirtamos también cómo un modelo interpretativo de este tipo subdivide la estructura de un relato en dos recorridos distintos: el del *Héroe* y el del *Antihéroe*. De ahí la posibilidad de redoblar, como en una imagen especular, la disposición de los elementos: lo que desde

el punto de vista del Héroe es el Adyuvante, desde el punto de vista del Antihéroe funciona como el Oponente, y viceversa. Las categorías, pues, pueden invertirse, salvo la del Objeto, que es la meta tanto del Héroe como del Antihéroe (y por eso se enfrentan y tratan de eliminarse mutuamente). Esto permite desarrollar, siempre basándose en los actantes y en sus tres ejes fundamentales, un esquema fundamental cuyo núcleo principal esté basado en la estructura polémica (la lucha) y cuyas partes periféricas se fundamenten sobre la estructura contractual (el pacto, la alianza, la promesa): un esquema que, según algunos, podría evidenciar que las manifestaciones narrativas, más allá de sus diferencias superficiales, no son más que representaciones figuradas de las diferentes formas de la comunicación humana, entendida también como teatro de intercambio, de contrastes, de acuerdos y de enfrentamientos.

De cualquier manera, un modelo de este género, aunque elaborado a partir del análisis del cuento mítico y de la fábula, puede ampliarse también a estructuras aparentemente lejanas de la puramente fabuladora: del mismo modo en que lo hemos aplicado a *La diligencia*, podríamos haberlo hecho con cualquier otro film construido sobre estructuras narrativas distintas de las puestas en escena por John Ford. Por lo demás, volvamos a recordarlo, lo que cuenta en el modelo «actancial» no son las tipologías o las formas exteriores de las acciones, sino las «posiciones» que asumen los distintos elementos y su capacidad de convertirse en «operadores» de la lógica narrativa.

En el interior del esquema narrativo general que hemos delineado, cada uno de los actantes, independientemente de su caracterización básica, puede definirse en relación a algunos otros rasgos suplementarios, y puede ser:

— *de estado* o *de acción*, según su nexa con los demás actantes sea de «unión» (posesión, dominio, amor, etc.) o de «transformación» (contraste, manipulación, deseo, etc.): la mujer del mayor opuesta a Dallas.

— *pragmático* o *cognitivo*, según la acción se manifieste como una actuación directa y concreta sobre las cosas, o como algo exquisitamente mental, en sus diversos aspectos (el juz-

gar, el pensar, el imaginar, el querer, el saber, el creer, etc.): Ringo opuesto al representante de licores.

— *orientador o no orientador*, según la perspectiva en que se coloque su actuación sea la privilegiada del discurso narrativo, de la modalidad de articulación y exposición, o bien la contraria (*La diligencia* está contemplada desde la óptica de Ringo y no de Luke).

Terminamos aquí nuestro reconocimiento del personaje, y más en general de los existentes, y pasamos a analizar el segundo gran componente de la narración: los acontecimientos.

5.3. Los acontecimientos

5.3.1. Acciones y sucesos

En la dinámica narrativa, como ya sabemos, «sucede» algo: le sucede a alguien y alguien hace que suceda. Así pues nos encontramos con los sucesos, o mejor, con los *acontecimientos*, que puntúan el ritmo de la trama, marcando su evolución.

Estos acontecimientos se pueden dividir en dos grandes categorías, sobre la base del agente que los provoca: si se trata de un agente animado, se hablará más específicamente de *acciones*; si el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima, se hablará de *sucesos*.

Los sucesos, pues, explicitan la presencia y la intervención de la naturaleza (acontecimientos climáticos, catástrofes, epidemias, etc.) y de la sociedad humana (acontecimientos colectivos, guerras, revoluciones, etc.): frente a ellos el personaje se encuentra inscrito en un sistema de sucesos bastante más grande que él y que no está en condiciones de controlar, sino —sólo de vez en cuando— de afrontar, de evitar, de sufrir, etc. Tanto es así que cuando los sucesos dominan la acción (de la cual el personaje es protagonista); la onda expansiva de los primeros se refleja sobre los segundos: a menudo, los movimientos del personaje no están totalmente en sus manos, sino que funcionan como respuesta «obligada» a algo que le sucede sin que dependa de él.

Pero afrontemos la segunda categoría, la de la *acción*.¹¹ Repitámoslo: la acción se entrecruza con el suceso en el diseño más amplio de los acontecimientos, y se caracteriza por la presencia de un agente animado. Esta definición, sin embargo, no nos dice mucho: como en el caso del personaje, conviene identificar diversos planos de análisis. Por ello movilizaremos igualmente tres perspectivas de observación, tres modalidades de aproximación, que reflejan los mismos tres niveles de los que partimos para la investigación sobre el personaje: el nivel fenomenológico, el nivel formal y el nivel abstracto. Analizaremos así la acción, ante todo, como *comportamiento*, luego como *función*, y finalmente como *acto*.

Veamos ahora más detalladamente estas definiciones.

5.3.2. La acción como comportamiento

Analizando la acción como *comportamiento*, la consideraremos esencialmente como una actuación atribuible a una fuente concreta y precisa, e inscribible en circunstancias determinadas: el comportamiento es, de hecho, principalmente, la manifestación de la actividad de «alguien», su respuesta explícita a una situación o a un estímulo. En este sentido, muchas son las categorías distintivas de las que puede servirse el análisis: puede existir un comportamiento *voluntario* o *involuntario* (según la acción exprese una clara intencionalidad, o se manifieste como un gesto automático); *consciente* o *inconsciente* (según la acción tenga, por así decirlo, un reflejo en la mente del protagonista, o, por el contrario, vaya acompañada de una ceguera total); *individual* o *colectivo* (según el protagonista sea único o, por el contrario, un grupo social); *transitivo* o *intransitivo* (según la acción «pase» de alguna manera a los demás o, por el contrario, se muestre estéril a la hora de generar nexos); *singular* o *plural* (según la acción se aísle o bien parta de un comportamiento generalizado); *único* o *repetitivo*, y así sucesivamente.

Lo que de cualquier forma está en juego es la observa-

11. La reflexión sobre la acción se ha desarrollado en menor medida que la del personaje: véase, sin embargo, a partir de PROPP, 1928, el trabajo de GREIMAS, 1966, 1970 y 1983, y el de WOLLEN, 1982.

ción en términos «fenomenológicos» de la acción: sus formas y sus manifestaciones concretas, su relieve social específico, el conjunto de los gestos a través de los que se expresa, etc. En una palabra, su procedencia de un personaje que se califica plenamente como «persona», en los términos en que lo hemos definido más arriba.

5.3.3. *La acción como función*

Analizar la acción como *función* significa considerarla no como suceso concreto e irreductible, sino como ocurrencia singular de una clase de acontecimientos general. Las funciones, en resumen, son fundamentalmente tipos estandarizados de acciones que, a pesar de sus infinitas variantes, los personajes cumplen y continúan cumpliendo de relato en relato. Nos encontramos, pues, en un nivel posterior del análisis: pasamos de un plano fenomenológico a otro formal.

Tampoco pensamos establecer aquí una tabla completa de las «funciones» presentes en la narración cinematográfica, puesto que prácticamente debería incluir todas las *acciones típicas* que puntúan los relatos filmicos. Recurriremos más bien a una lista que nace de la reelaboración de otra ya clásica, la que la narratología ha extraído a partir de los cuentos populares rusos (recordando, de todos modos, que cada operación de trasplante debe hacerse con prudencia: no todas las categorías de un *corpus* pueden ir bien para otro).¹² Las grandes clases de acciones pueden sintetizarse de este modo:

— la *privación* interviene por lo general al inicio de la historia, y consiste en que alguien o algo sustrae a un personaje cosas que le resultan muy queridas: sus medios de vida, la libertad personal, la capacidad de hablar, la persona amada, una suma de dinero, etc. Esta acción da lugar a una *falta inicial*, cuyo remedio constituirá el motivo en torno al cual girará toda la trama. En *La diligencia*, si asumimos a Ringo como protagonista, esta función se encarnará en el exterminio de su familia, y se colocará antes de la secuencia inicial del film.

12. El primer esquema de las funciones es el ya clásico elaborado por PROPP. Para la aplicación de este esquema al cine véanse por ejemplo FELL, 1977 y WOLLEN, 1982.

— el *alejamiento*: se trata de una función doble, puesto que por un lado confirma una pérdida (el personaje es separado de su lugar de origen), y por otro permite la búsqueda de una solución (el personaje se encamina hacia un posible remedio). Forman parte de esta clase de acciones movimientos como el *repudio*, la *separación*, el *ocultamiento*, etc.

— el *viaje*: puede concretarse en un desplazamiento físico, en una verdadera *transferencia*, pero también en un desplazamiento mental, en un *trayecto psicológico*; lo que cuenta es que el personaje se empiece a mover a lo largo de un itinerario puntuado por una serie de etapas sucesivas. En *La diligencia* Ringo efectúa ambos viajes: tanto el físico, en la diligencia a través del desierto, como el psicológico de la maduración y la aceptación de las reglas sociales. Añadamos que forman parte del viaje tanto subclases de acciones como la *partida*, como clases más específicas como la *búsqueda* o la *investigación*.

— la *prohibición*: puede ser un refuerzo de la privación inicial, pero también una de las etapas que el personaje atraviese a lo largo de su viaje; se manifiesta como afirmación de los límites precisos que no se pueden traspasar. Frente a esta función, existe una doble posibilidad de respuesta: el *respeto* de la prohibición o, por el contrario, su *infracción*. El arresto de Ringo puede ejemplificar este tipo de acciones.

— La *obligación*: es la inversa de la función precedente, pero también otra de las etapas que puntúan el recorrido del personaje; este último se sitúa frente a un deber que puede asumir el aspecto de una *tarea* que realizar o de una *misión* que llevar a cabo. También aquí tenemos dos posibilidades de respuesta: el *cumplimiento* de todo lo prescrito o, por el contrario, la *evasión* de las obligaciones.

— el *engaño*: es un tercer tipo de situación con que se puede encontrar el personaje, y que se manifiesta como *trampa*, como *disfraz*, como *delación*, etc. De nuevo, la respuesta posible es doble: por un lado la *connivencia*, y por el otro el *desenmascaramiento*.

— la *prueba*: es una función plural, en el sentido de que incluye al menos dos tipos de acciones. La primera es la de las *pruebas preliminares*, dirigidas a la obtención de un medio que permitirá al personaje equiparse con vistas a la bata-

lla final (es la conquista del anillo mágico en los cuentos, o la conquista de la confianza del *sheriff* por parte de Ringo gracias a la defensa de la diligencia). El segundo tipo de acción es el de la *prueba definitiva*, que permite al personaje afrontar de una vez por todas la causa de la falta inicial (es la lucha contra el dragón en los cuentos, o el duelo contra Luke): la *victoria* del héroe y la *derrota* del antihéroe están ligadas a esta última forma de prueba.

— la *reparación de la falta*: el éxito que el personaje obtiene en su prueba definitiva le libera a él o a quien sufriera la injusticia de las privaciones. De ahí deriva la *restauración* de la situación inicial o la *reintegración* de los objetos perdidos (o de lo que pueda corresponderle).

— el *retorno*: como correlato de la función precedente (y como opuesto a la función de alejamiento), aparece el retorno del personaje al lugar que abandonó. Una de las variantes, más que un retorno propiamente dicho, es una *instalación* en un lugar contemplado ya como propio (el castillo en los cuentos, el rancho más allá de la frontera en *La diligencia*).

— la *celebración*: el personaje victorioso es reconocido como tal, y por ello *identificado*, *recompensado*, transfigurado...

El cuadro que hemos trazado no tiene pretensión alguna de integridad o sistematicidad: como hemos dicho, se ha obtenido a partir de un esquema construido para el cuento popular, y teniendo en cuenta un posible relato cinematográfico canónico (hasta el punto de resultar un poco ridículo: pero lo que importaba era descubrir un armazón ideal que cada narración pueda recorrer como quiera). Durante la exposición, ya hemos hecho algunas referencias a nuestro ejemplo: añadamos que, más allá de la presencia de esta o aquella función, *La diligencia* se construye sobre un triple proceso de alejamiento. El primero (que encuentra su ejemplificación en la expulsión de Dallas y del doctor, verdadera expulsión del cuerpo social de dos presuntos marginados: en contrapartida, naturalmente, tenemos la evasión de Ringo de la prisión) da lugar al viaje de la diligencia. El segundo alejamiento (concretado en el abandono del último puesto de refresco) nos introduce en la prueba preliminar, es decir, en la lucha con Jerónimo y los apaches. El tercer alejamiento

(esta vez consentido, más que obligado: Ringo deja al *sheriff* para enfrentarse a Luke y a sus hermanos) introduce finalmente la restauración de la falta, es decir, la constitución de una nueva familia, formada por la pareja Ringo-Dallas, y más en general la reconquista de un rol social, también ejemplificado en la creación de un nuevo núcleo familiar. De ahí se deduce que se necesitan tres separaciones (de la moral oficial, de la presencia de la civilización y del dominio de las leyes) para poder recomenzar a vivir: el recuerdo de los orígenes de América (lejos de las normas, la cultura y el formalismo europeos) no podía encontrar una mejor transcripción.

5.3.4. *La acción como acto*

Hablando de las funciones hemos operado una primera generalización con respecto a los comportamientos específicos representados en el film. Ahora pasaremos a una perspectiva aún más amplia: después de una aproximación fenomenológica y otra formal, adoptaremos una completamente abstracta. Por lo demás, se trata del mismo recorrido utilizado para el personaje, primero considerado como persona, luego como rol, y finalmente como actante. Lo mismo sucede con las acciones: ahora las examinaremos en cuanto *acto*, es decir, en cuanto pura y simple estructura relacional, o mejor aún, en cuanto realización de una relación entre actantes.¹³

Advirtamos ante todo que las relaciones entre actantes (y en particular entre el Sujeto y el Objeto) pueden ser de dos tipos, según se refieran a un simple contacto o a cualquier clase de mutación derivada de él. De ahí la designación de dos tipos de situación con bases distintas, de dos formas diferentes de «enunciados narrativos elementales»: respectivamente, los enunciados de estado y los de actuación.

Los *enunciados de estado* («F unión (S;O)») dan cuenta del establecimiento de una interacción entre Sujeto y Objeto. Esta interacción es a su vez doble: ya que la unión en cuanto

13. Para las numerosas nociones que introduciremos en el presente apartado, véase GREIMAS/COURTES, 1979, la voz «Narrativo (esquema)» y las relacionadas con ella; véase también el ensayo «Por una teoría de la modalidad», en GREIMAS, 1983.

categoría se articula en los dos términos contradictorios de la conjunción y la disyunción, el enunciado puede expresar la posesión del Objeto por parte del Sujeto (enunciado conjuntivo: « $S \cap O$ »), o bien la pérdida o el fallido encuentro con el Objeto por parte del Sujeto (enunciado disyuntivo: « $S \cup O$ »).

Los *enunciados de actuación* («F transformación (S;O)»), por el contrario, dan cuenta del paso de un estado a otro, a través de una serie de operaciones realizadas por el Sujeto.

Estas formas «elementales» de acción definen las operaciones canónicas que estructuran las relaciones entre los actantes. Por su extrema generalidad, permiten reordenar de un modo más compacto las clasificaciones por «funciones» que hemos visto antes. Así, por ejemplo, el enunciado de estado disyuntivo corresponderá a la «privación» o al «alejamiento»; el enunciado de estado conjuntivo a la «reparación de la falta» y a la «llegada»; y el enunciado de actuación, inscrito entre los dos, corresponderá al «viaje» y sobre todo a la «prueba», donde las situaciones se convierten en su contrario. *La diligencia* puede esquematizarse así como una triple disyunción que a través de una triple «actuación» provoca una reunión generalizada (Ringo y Dallas con el orden social, cultural y legal).

La tabla de las correspondencias entre funciones y actos podría presentarse de una manera más completa. Pero esta primera reescritura evidencia ya lo que está en juego en el paso de la perspectiva formal a la abstracta: se pierde el sentido de la concreción y la especificidad de la acción, pero se gana en amplitud y generalización de las observaciones.

En el interior de la perspectiva abstracta es, pues, posible definir el acto (entendido, recordémoslo, como realización de una relación entre actantes) no sólo según su estructura lógica, sino también según su ámbito de extrinsecación, fundamentalmente doble. El acto, de hecho, posee al menos dos dimensiones: la dimensión *pragmática* y la *cognitiva*. En el primer caso el acto se explica a través de operaciones efectivas sobre los existentes (se «opera»); en el segundo caso se explica a través de movilizaciones interiores de los sentimientos, voliciones e impulsos (se «elabora»). La doble naturaleza del acto termina, en otros términos, expresando por un

lado una actuación destinada a una intervención sobre el mundo (la manipulación de las cosas: el acto pragmático), y por otro una actuación que desemboca en la construcción o la simulación de un mundo (el dar consistencia a lo posible: el acto cognitivo).¹⁴

Finalmente, y siempre en la perspectiva abstracta, podemos entender el acto en relación con otros actos, descubriendo la red de coordinaciones y sobre todo de subordinaciones que se ha creado. Cada fase de la actuación, de hecho, presupone una serie de momentos que la preceden e implica una serie de momentos que la siguen; cada realización (cada *performance*) depende de ciertas condiciones y crea otras.

Ante todo, la *performance* procede de la adquisición de una *competencia*: no se puede «hacer» (o mejor, no se puede «hacer ser») si no se «sabe hacer», no se «quiere hacer», no se «debe hacer» o no se «puede hacer». La acción, en resumen, tiene su fundamento en la instauración de una capacidad, de una voluntad, de una obligación y de una posibilidad de actuar.

En segundo lugar, la *performance* está relacionada con la concesión de un *mandato*, un «hacer hacer» que asume la forma del estímulo, del encargo, de la orden, de la autorización, etc. Este mandato puede proceder del propio Sujeto agente (que se autoinvierte de un determinado deber), pero también de un segundo Sujeto, un verdadero «mandador», cuya acción provoca las acciones sucesivas.

Finalmente, la *performance* encuentra confirmación y apoyo, o por el contrario condena y reprobación, en la *sanción* que inevitablemente le sigue. Esta sanción pasa a través de una interpretación de la *performance*, es decir, de un reconocimiento del tipo y del valor de la acción llevada a cabo; a través de un juicio sobre la *performance*, es decir, un con-

14. A este propósito, se puede advertir que en el cine existe una doble solución de montaje que respeta la doble naturaleza del acto: por un lado, los *raccords* «de movimiento» dan cuenta del relieve pragmático del hacer (los nexos que se crean entre las imágenes se instauran a partir de la acción concreta o del movimiento físico que la atraviesa); por otro lado, los *raccords* «de mirada» dan cuenta de lo esencial del aspecto cognitivo del actuar (los nexos entre las imágenes repiten los recorridos de la mirada, del pensamiento y del deseo, no menos decisivos que los estrictamente físicos).

senso o un disenso con respecto a ella; y a través de una retribución de la *performance*, es decir, un premio o una punición. Añadamos que el Sujeto sancionador puede ser el propio Sujeto agente (que se autoabsuelve o se autocondena) o un Sujeto distinto, que encarna la orientación sobre cuya base se emite el veredicto.

Estas son, pues, las cuatro etapas del acto: la *performance*, la competencia, el mandato y la sanción. Ahora bien, si definimos la *modalidad* como propiedad de un verbo para «regir» a otro verbo, o más concretamente, y en nuestro caso, la propiedad de un acto para «regir» a otro acto, se verá cómo estas cuatro etapas corresponden a otros tantos *enunciados narrativos modalizados*. De hecho, como hemos visto, la actuación típica de la *performance* se manifiesta como un «hacer ser» (se trata de una realización que da literalmente consistencia a las situaciones y a las cosas sobre las que actúa); la competencia se estructura como superposición de un «saber hacer», de un «querer hacer», de un «poder hacer» y de un «deber hacer» (es el momento en el que emerge la virtualidad del acto); el mandato aparece como un «hacer hacer» (lo cual moviliza, impulsa, causa); y finalmente la sanción se estructura como un «ser ser» (es la ratificación de que cada uno es lo que es).

Concluyamos diciendo que también este nuevo esquema es capaz de resumir y reordenar en una perspectiva más general la tabla de las «funciones» narrativas. El mandato comprende clases de acciones como la obligación (relacionada con la tarea o la misión, ejemplos evidentes de «hacer hacer»), pero también como la prohibición, el alejamiento, etc. La competencia nace de la obligación (que para el Sujeto agente se convierte en «deber hacer»), pero también de las pruebas preliminares (donde la conquista del objeto mágico permite al Sujeto agente acceder a un «poder hacer»), etc. La *performance* comprende todos aquellos tipos de acciones en las que el Sujeto actúa, y particularmente el viaje, la prueba, etc. La sanción, finalmente, se manifiesta a través de la celebración, en la que el Sujeto agente se reconstituye como héroe, pero también a través de la reparación de la falta, contemplada como premio. Este esquema nos permite efectuar otra lectura de *La diligencia*: Ringo y Dallas, sometidos a sus prohibi-

ciones (que son una forma negativa del mandato), adquieren en el curso del viaje y sobre todo durante el asalto a la diligencia, una competencia que les permite reactivar y llevar adelante su acción (*performance*), hasta el momento en que, enfrentados a un sistema de valores que ha variado también a causa de su actuación, acaban absueltos de toda acusación y legitimados para fundar un nuevo núcleo social (sanción).

Ya es hora de clausurar esta amplia parte dedicada a la acción. Hemos examinado ésta en su triple vertiente: como comportamiento, como función y como acto. En el primer caso hemos procedido desde un nivel de análisis puramente fenomenológico, en el segundo caso desde un nivel formal, y en el tercer caso desde un nivel abstracto.¹⁵

Se impone, entonces, la aproximación a las tres formas del personaje, también dispuestas sobre los mismos niveles de observación: el comportamiento está relacionado con la persona (el personaje como identidad única y singular), la función con el rol (el personaje como tipo canónico) y el acto con el actante (el personaje como posición o como operador).

Por lo demás, esta complementariedad entre las acciones y los personajes se ha subrayado ya en el curso de las numerosas ejemplificaciones que hemos establecido a partir de *La diligencia*: describiendo las funciones hemos hecho referencia al rol central de Ringo, tomándolo como eje portador del relato; del mismo modo, hablando de los roles hemos asumido el duelo final como momento en torno al cual gira la trama.

El camino, pues, se abre hacia una interacción entre los modelos interpretativos. Seguir distintos caminos para llegar de muchos modos diferentes a la meta es, por otra parte, la esencia del análisis.

15. Es interesante advertir que, según numerosos estudiosos de la psicología cognitiva, las estructuras más abstractas, o «esquemas de la historia», subsisten en el nivel mental y son instrumentos indispensables a la hora de guiar la comprensión y memorización de la trama: véase LEVORATO, 1988.

5.4. Las transformaciones

5.4.1. De los acontecimientos a las transformaciones

La actuación, ya sea pragmática o cognitiva, nos conduce a la idea de que la acción, y más en general todos los acontecimientos, en el mismo momento en que tienen lugar, intervienen en el curso de la trama provocando un giro, un impulso hacia adelante, un retorno hacia atrás: de cualquier modo, una evolución. Sabemos que lo que los acontecimientos manifiestan es el hecho de que «sucede algo»: y el «suceder» siempre se toma en su doble acepción, es decir, tanto en el sentido de que algo «pasa», toma cuerpo, ocurre, se realiza, como en el de que algo «sigue» a otra cosa, bien porque simplemente venga después, bien porque sea su efecto. El acontecimiento, en suma, no es sólo aquello que detalla el relato, sino también y sobre todo lo que lo mueve.

Ahora bien, esta conexión fija entre los sucesos produce inevitablemente, incluso a partir de la más insignificante de las acciones, un cambio de escenario, una modificación de la situación de fondo: de una situación se pasa a otra situación, a través de un proceso de *transformación*.

Analicemos, pues, este último gran componente de la narración, la transformación, siguiendo también en este caso, como en el de los otros componentes, diversas vías de investigación y distintos niveles de definición. En concreto, activaremos tres grandes perspectivas, que nos llevarán a contemplar las transformaciones respectivamente como *cambios*, como *procesos*, y como *variaciones estructurales*. Pero vayamos por partes.

5.4.2. Las transformaciones como cambios

Volviendo a la aproximación que hemos reservado para los otros componentes de la narración, personajes y acciones, también con respecto a las transformaciones podemos situarnos ante todo en una perspectiva «fenomenológica». Así pues, analizaremos los grandes cambios que afectan a la narración partiendo de los elementos más evidentes que los ca-

racterizan, es decir, la forma exterior, la modalidad concreta de la manifestación, la relevancia psicológica y social, el tipo de suceso a través del que se expresan, etc. En una palabra, empezaremos entendiendo las transformaciones como *cambios*.

En este ámbito, la transformación puede analizarse desde dos puntos de vista: o bien investigada a partir del personaje, que es el «actor» fundamental del cambio (lo provoca, lo sufre, lo expresa, etc.), o examinada a partir de la propia acción, que, por así decirlo, es el «motor» del cambio (lo impulsa, lo realiza, etc.).

En el primer caso, podemos en principio reconocer cambios *de carácter*, relativos a los «modos de ser» de los personajes, y cambios *de actitud*, relativos a su «modo de hacer». En *La diligencia*, la evolución de personajes como el *sheriff* o el médico se refiere en este sentido más a su actitud que a su carácter: siempre serán, respectivamente, un huraño pero bonachón defensor de la ley, y un bebedor desencantado y jovial, pero en el curso de la trama manifiestan distintos modos de actuación, pasando uno de la intransigencia al liberalismo, y el otro del abandono ante el vicio a la recuperación de su profesionalidad. Por el contrario, personajes como Ringo y Dallas evolucionan de una manera más evidente en lo que se refiere a su carácter: aunque mantengan una actitud constante, la determinación y el desprecio del peligro en él, y el orgullo y la afectuosidad en ella, hay algo en su interior que sufre una transformación; de animales solitarios se convierten en seres sociales, de transgresores en integrados, de individuos en miembros de una pareja.

También podemos dividir los cambios en *individuales* y en *colectivos*, según afecten a un solo personaje o a un sistema de personajes (y en *La diligencia*, como hemos visto, los hay tanto del primero como del segundo tipo); en *explícitos* e *implícitos*, según tengan lugar a la luz del sol o bien a escondidas (la evolución del *sheriff*, por ejemplo, permanece oculta hasta la sorpresa final de la liberación de Ringo); en *uniformes* y *complejos*, según se refieran a un solo rasgo de la persona o a un escenario más complejo; y así sucesivamente: de hecho, son muchas las distinciones posibles.

Pasando a los cambios desde el punto de vista de la acción, nos encontramos con una amplia serie de posibilida-

des: podrán entonces existir cambios *lineales* o *quebrados*, los primeros uniformes y continuos, los segundos contrastados e interrumpidos (pensemos, en el caso de nuestro ejemplo, en el viaje hacia Lordsbury); o también cambios *efectivos* o *aparentes*, según incidan realmente en las situaciones o resulten inconclusos (el arresto de Ringo, en este sentido, representa más un cambio aparente que efectivo, a la vista de la resolución del *sheriff*). Finalmente, podrán registrarse transformaciones, por así decirlo, *de necesidad* y transformaciones *de sucesión*: las primeras proceden de un orden de concatenación causal, y se presentan como modificaciones que obedecen a un diseño preciso y reconstruible; las segundas proceden de un orden de concatenación temporal, y se definen como procesos evolutivos que encuentran en el simple fluir del tiempo su único origen. En una palabra, transformaciones *lógicas* contra transformaciones *cronológicas*.

Ahora bien, a este propósito, hay que advertir que la narración tiende de algún modo a fundir en sí misma estos dos tipos de transformación, superponiendo el criterio según el cual A sucede *después* de B y el criterio según el cual A *es una consecuencia* de B: es el célebre principio del *Post hoc ergo propter hoc*. Sin embargo, ello no impide distinguir relatos relacionados, en su organización interna, más con un criterio que con otro: nos encontraremos entonces por un lado con el relato, por así decirlo, «del pensamiento», por lo demás concatenado por lógica y necesidad (como «teorema», en resumen), y por otro con el relato «de la mirada», por lo demás organizado por sucesión y acumulación (la narración de viajes o descriptiva). De cualquier modo, hay que reconocer que la oposición de los dos tipos de transformación (de necesidad o de sucesión) reside más a menudo en los modelos interpretativos que en los textos examinados: tras la acentuación de uno u otro orden se esconden más que nada dos tipos distintos de concebir, por parte del analista, el dispositivo narrativo en su integridad. El predominio de lo cronológico está en la base de una idea de la narración como «arte del tiempo», gestión de ritmos y de flujos, de anticipos y retornos, de extensiones y contracciones, donde el narrador se propone por un lado como «histórico» o analista, y por otro como ordenador y orquestador. Por el contrario, el predominio de lo lógico tiene como fundamento una idea de la na-

rración como «esquema de explicación del mundo», investigación y revelación de las apariencias, observación y manipulación de los diseños ocultos, y revela una concepción del narrador como «filósofo» o «erudito».

5.4.3. *Las transformaciones como procesos*

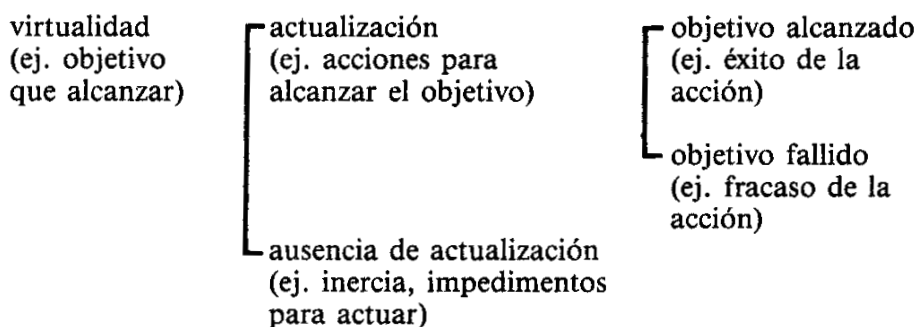
Siempre según nuestro método acostumbrado, cambiaremos de nivel y analizaremos las transformaciones no ya desde una perspectiva fenomenológica, sino desde una perspectiva más formal. En este plano, las transformaciones ya no se configuran como cambios puntuales y concretos, sino como *procesos*, es decir, como formas canónicas de cambio, recorridos evolutivos recurrentes, clases de modificaciones.¹⁶ Lo que está en juego, pues, no es la simple ocurrencia, sino la dimensión típica que asume.

En este sentido, las transformaciones pueden calificarse como procesos de *mejoramiento* o viceversa, como procesos de *empeoramiento*. Ante todo es evidente que la definición de «mejoramiento» o «empeoramiento» depende estrechamente de la presencia de un personaje *orientador*, desde cuyo punto de vista se observe toda la trama; el mejoramiento para él, de hecho, significará el empeoramiento para su antagonista, y viceversa. En estos términos, *La diligencia* se cierra con un *happy end* sólo si asumimos como orientadores a los personajes de Ringo y Dallas; pero si, con una óptica un poco perversa, asumimos como tales a Luke o a Jerónimo, las transformaciones observadas tendrán una dirección bien distinta. La narración, de todos modos, proporciona a este propósito «instrucciones de lectura» y por lo general evidencia desde el principio desde qué perspectiva organiza su discurso. Basándonos en estos puntos, y observando los procesos de transformación en relación a su orientación con respecto a un personaje clave, examinemos todo esto con mayor profundidad y pongamos un poco de orden.

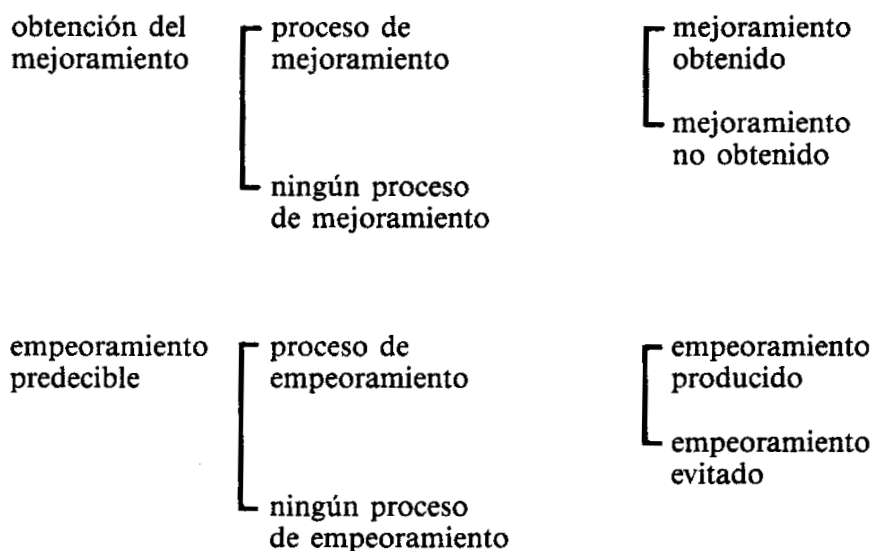
Ante todo, si observamos el relato con atención, estaremos de acuerdo en que saca a la luz intereses humanos, *proyectos*, hacia un mejoramiento o hacia un empeoramiento,

16. Seguiremos aquí sobre todo las indicaciones de BREMOND, 1973.

que pueden manifestarse y actuar, o bien pueden quedarse en el estadio de los simples deseos; y que, una vez manifestados, pueden conducir a ciertos resultados o, por el contrario, resolverse en una ruptura. En resumen, el proceso de transformación de la situación de partida, para mejor o para peor, puede virtualmente tener o no tener inicio, y cuando tiene un inicio puede alcanzar o no alcanzar la obtención del resultado. Las transformaciones proceden, pues, mediante una serie de opciones binarias, que obedecen a un diseño lógico siempre igual y continuamente replicado:



Luego, el proyecto puede tender, como hemos dicho, a la *obtención de un mejoramiento* o hacia un *empeoramiento predecible*. Lo cual da lugar a dos tipos de secuencia distintos, aunque especulares: también ellos se caracterizan por la virtualidad, actualización o no actualización, obtención o no obtención de un fin:



En el interior de estos esquemas, es posible, naturalmente, delimitar recorridos concretos. Tomemos el del *beneficiario* del mejoramiento. Su estado inicial de falta se debe a un obstáculo, que se elimina o salva en el curso del proceso mejorativo gracias a la actualización de ciertos medios posibles. Ahora bien, esta actualización puede tener lugar casualmente, o bien conscientemente: en el primer caso tendremos un *acontecimiento fortuito*, y entonces el beneficiario alcanzará el éxito sin esfuerzo; en el segundo caso, por el contrario, tendremos una *tarea que cumplir*, y el beneficiario deberá entonces, o hacerse parte activa, siguiendo por sí mismo la acción (como hace Ringo, auténtico *agente-beneficiario*), o apoyarse en la intervención de un *agente-aliado* (como hace Dallas, simple beneficiaria pasiva, que encuentra en Ringo al motor de sus propias intenciones). Obviamente, el obstáculo para el éxito podrá concretarse en un tercer tipo de agente, esta vez ya no mejorador, sino degradador, que llamaremos *agente-antagonista* (para Ringo: el *sheriff*, al menos hasta el giro final, los indios, y sobre todo Luke).

Centrémonos en los aliados y los antagonistas. En cuanto al aliado, su intervención puede ser no motivada (ayuda involuntaria o casual) o motivada. En este segundo caso la ayuda se insertará en un intercambio de servicios como contrapartida a una prestación anterior (aliado socio), o como búsqueda de una recompensa (aliado acreedor), o como expectativa de un beneficio (aliado cómplice, el caso que mejor refleja las relaciones que se entrelazan en nuestro film). En lo que se refiere al antagonista, su acción puede asumir dos formas: la *hostil*, si opera a través del engaño o la agresión (es el caso de la relación Ringo-Luke), y la *pacífica*, si de adversario se convierte de algún modo en aliado a través de la negociación o la seducción (es, en el fondo, el caso de la relación Ringo-*sheriff*).

Por supuesto, todo cuanto hemos visto desde el punto de vista del beneficiario del mejoramiento, puede darse inversamente desde el punto de vista de quien persigue el empeoramiento: aliados y antagonistas se invierten. Pero también está el punto de vista de quien sufre el empeoramiento: su esfuerzo se convertirá en dolor, su recompensa será el castigo, etc. Pero no vayamos más allá: nos basta con haber llamado la

atención sobre la sistematicidad que caracteriza a la aproximación «formal» a las transformaciones: la parcela que hemos examinado da buena cuenta de las diversas posibilidades narrativas y de las múltiples opciones consiguientes.

5.4.4. *Las transformaciones como variaciones estructurales*

Después de haber observado las transformaciones según la perspectiva fenomenológica (los cambios) y según la perspectiva formal (los procesos), sólo nos queda completar nuestro reconocimiento proponiendo el tercer nivel de análisis: el abstracto. En este nivel, entendemos las transformaciones como *variaciones estructurales* de la narración, es decir, como operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato.

Ahora bien, en este sentido, cinco parecen ser las principales operaciones activadas: la saturación, la inversión, la sustitución, la suspensión y el estancamiento. Veámoslas con más detalle.

1. La *saturación* es aquel tipo de variación estructural en el que la situación de llegada representa la conclusión lógica, o por lo menos predecible, de las premisas propuestas en la situación inicial. Como dirían los químicos, se satura una valencia libre y se completa una estructura antes incompleta. En suma, se pasa de A a A', lo cual ya estaba previsto en el estadio inicial. Es lo que sucede, para entendernos, en cualquier *sophisticated comedy* americana, en las que el inicio del relato (el encuentro de los protagonistas) ya presupone el fin (su boda): el recorrido entre los dos polos no representa otra cosa que la resolución de una serie de tensiones que, a través de miles de obstáculos, apuntaban desde el principio hacia esa dirección.

2. La *inversión*, por el contrario, es aquel tipo de variación estructural en el que la situación inicial se convierte, en la meta, en su opuesto. Aquí no se completa ni se resuelve nada, sino que se desbarata lo que al principio se daba por contado: se pasa entonces de A a $\neg A$, que representa la negación y el trastorno. Es el caso de las narraciones con final

sorprea: pensemos en las muchas novelas en que el menos sospechoso de los personajes acaba siendo culpable, pero también en ciertos dramas psicológicos y algunas tragedias en los que la propia inversión constituye el núcleo trágico (*Edipo rey* es el ejemplo más clásico).

3. La *sustitución* es aquel tipo de variación estructural cuyo estadio de llegada parece no tener relación alguna con el de partida: aquí no hay ni evolución predecible ni trastorno, sino una variación total de la situación en juego. En resumen, se pasa de A a B, que sólo deriva de la primera por sucesión. Es el caso de algunas novelas descriptivas, de viajes o epistolares, en las que domina la yuxtaposición de las situaciones por encima de su conexión, o de ciertos ejemplos de la narrativa moderna, organizados voluntariamente mediante desconexiones y trayectos casuales.

4. La *suspensión* es aquel tipo de variación estructural cuya situación de partida no encuentra su resolución en un estadio de llegada completo, sino que, por decirlo de algún modo, queda insastifecha, y por ello abiertamente rota (esquemmatizando: $A \rightarrow O$), o bien abierta a desarrollos imponderables (esquemmatizando: $A \rightarrow ?$).

5. El *estancamiento*, finalmente, representa una verdadera no-variación, caracterizada por la insistente permanencia de los datos iniciales, a veces con algunas variaciones. Es el caso, esquematizable mediante la fórmula $A \rightarrow A$, de muchas producciones periodísticas, a menudo centradas en temas y obsesiones que van retornando eternamente.

Estas formas principales de variación, de cualquier modo, a menudo se entrelazan y mezclan en el diseño narrativo. *La diligencia* aparece caracterizada en su superficie por un tipo de variación, pero en sus capas más profundas presenta otro. A primera vista, de hecho, parece que domine la inversión (algunos de los personajes presentados al principio como «respetables», es decir, el banquero, la mujer del teniente, Peacock, las puritanas, se revelan luego menos fiables, menos sinceros y más engañosos; por el contrario, los personajes presentados inicialmente como «poco respetables», es decir, Dallas, el doctor, Ringo, el jugador, se muestran a su vez, al

final del relato, positivos, ricos en humanidad y en valores); en realidad, sin embargo, esta inversión se inscribe fuertemente en la lógica de la narración, y su presencia opera bastante más en el aspecto de la integridad y la evolución predecible que en el del trastorno y la sorpresa. Una falsa inversión, pues; o, mejor dicho, una inversión que enmascara una saturación.

A este posible propósito, debemos decir que una de las características más típicas del cine clásico hollywoodiense es la de proceder mediante cambios que parecen inversiones, y que sin embargo son en realidad saturaciones. Todo se resuelve, en suma, en el más predecible de los modos, pero a través de espectaculares alteraciones cuya función es la de aplazar, complicar y comprometer el cumplimiento de lo que en realidad está ya implícitamente «escrito».

Una última advertencia. De lo que hemos dicho emerge con evidencia la carga dinámica de la narración: el relato se mueve de un polo a otro, de un estado a otro, a través de una serie de cambios y transformaciones. El propio término de «trama», que se utiliza para referirse al tejido del relato, al esquema de reclamos y remisiones que activa, y, ante todo, a su constitución como red de relaciones, no está de hecho exento de manifestar la valencia dinámica de la organización narrativa.

Ahora bien, en el análisis de este tortuoso e intrincado trayecto, adquiere un gran relieve la observación de los dos estadios extremos: la situación de partida y la de llegada. Por ello puede resultar decisivo el análisis de los dos segmentos cruciales del *exordio* y la *conclusión*, que son las puertas de entrada y de salida del texto, y que por ello contienen a menudo datos importantes para quien quiera realizar un análisis. No vamos a adentrarnos en este territorio, por lo demás esencial; nos bastará con señalar, de entre las muchas vías de aproximación posibles al inicio y al final del texto, las más conocidas¹⁷.

Ante todo, puede considerarse el inicio como momento

17. Sobre el inicio y el fin del relato, véase CAPRETTINI/EUGENI, 1988, incluida bibliografía cinematográfica.

de «desequilibrio» (falta, perjuicio, conflicto, etc.), o como «equilibrio amenazado», y en consecuencia el final como la reintroducción o restauración de este equilibrio. En este sentido, la narración, tome la forma que tome, debe ser contemplada esencialmente como el lugar de un orden (respetado, desatendido, pervertido, etc.)

En segundo lugar, se puede ver el inicio como la apertura de una matriz de elementos, como la puesta en juego de numerosas variables, cuyas relaciones son todas de entrelazamiento, y por el contrario el final como conclusión de ese juego de remisiones, como agotamiento de todas las combinaciones posibles (quizá, como hemos dicho en el capítulo anterior, el inicio y el fin puedan en este sentido constituirse en claves interpretativas de todo el film, o como verdadera firma del autor, en los márgenes de la obra). En este caso la narración se vive como el lugar de una entropía (resuelta, suspendida, degenerada, etc.).

Finalmente, podemos considerar el inicio y el fin, en su conjunto, como los dos quicios de una puerta, las líneas de un marco o de un umbral: huellas que designan «otro» territorio, un espacio distinto del mundo real en que vivimos, y que por eso señalan con fuerza tanto el ingreso del espectador en el relato como su salida definitiva. Esta señalización comporta también la transmisión de instrucciones de lectura, la asignación de un rol y de un lugar al espectador, y en cierta medida la apertura y la sanción de su operación. En este caso la narración se vive en sentido estricto como lugar de un contrato en el que, más que los objetos y los contenidos intercambiados, cuentan las modalidades de interacción entre los participantes.

Estas últimas observaciones nos conducen ya al ámbito del próximo capítulo, dedicado al análisis de las dinámicas comunicativas activadas en el texto fílmico. Pero antes volvamos brevemente a la narración para extraer algunas conclusiones.

5.5. Los regímenes del narrar

5.5.1. Resumiendo

Hemos empezado definiendo la narración como una concatenación de situaciones, en las que se realizan acontecimientos y en las que operan personajes inscritos en ambientes específicos. De esta definición hemos extraído los factores estructurales de la organización narrativa de un texto, es decir, los *existentes* (ambientes + personajes), los *acontecimientos* (acciones + sucesos) y las *transformaciones*, y a ellos hemos dedicado nuestra atención.

En concreto, nos hemos centrado en los personajes, en las acciones y en las transformaciones, analizándolos según tres perspectivas complementarias: la *fenomenológica*, concentrada en las manifestaciones más evidentes, puntuales y concretas de los elementos; la *formal*, más atenta a los tipos, a los géneros y a las clases, a la vez que dedicada a reconducir los elementos en juego a frentes más generales; y la *abstracta*, dirigida a la captación de los nexos estructurales y lógicos que los distintos elementos, más allá de su manifestación concreta o de su inscripción en una clase, mantienen recíprocamente. De aquí se deduce un enfoque que podemos esquematizar del siguiente modo:

	<i>personaje</i>	<i>acción</i>	<i>transformación</i>
<i>Nivel fenomen.</i>	Persona	Comportamiento	Cambio
<i>Nivel formal</i>	Rol	Función	Proceso
<i>Nivel abstracto</i>	Actante	Acto	Variación estructural

Naturalmente, resulta más que lícito mantenerse en uno solo de estos niveles de análisis: lo importante es que sea el mismo para los tres componentes (resulta incorrecto, en un mismo estudio, examinar al personaje como persona y la acción como acto...).

En cuanto a los componentes podemos resumir las categorías que se refieren a ellos en las siguientes tablas:

PERSONAJE	
Persona	plano/completamente redondo lineal/contrastado estático/dinámico ...
Rol	activo/pasivo influenciador/autónomo modificador/conservador mejorador/degradador protector/frustrador protagonista/antagonista ...
Actante	Sujeto/Objeto Destinador/Destinario Adyuvante/Oponente ...

ACCION	
Comportamiento	voluntario/involuntario consciente/inconsciente individual/colectivo transitivo/intransitivo singular/plural ...
Función	privación alejamiento (viaje) deber/obligación engaño prueba (preliminar, definitiva) remoción retorno celebración ...
Acto	Enunciado de estado/de hacer mandato; competencia; <i>performance</i> ; sanción ...

TRANSFORMACION	
Cambio	de carácter/de actitud individual/colectivo explícito/implícito uniforme/complejo lineal/quebrado efectivo/aparente lógico/cronológico ...
Proceso	mejoramiento empeoramiento ...
Variación estructural	saturación inversión sustitución suspensión estancamiento ...

Ahora, siguiendo la postura ya adoptada en otros capítulos, no nos queda más que trazar, también para la narración, regímenes dominantes, sistemas coherentes de acciones en torno a los cuales añadir los múltiples modos de entender y hacer actuar a los elementos encontrados.

5.5.2. *Narración fuerte, narración débil, antinarración*

Sintetizar por completo grandes «regímenes» de la narración es algo ciertamente delicado: nos arriesgamos a reducir a un esquema excesivamente elemental toda la complejidad de la organización narrativa. Sin embargo, nos parece posible trazar coordenadas de fondo en el interior de las cuales ordenar la materia hasta aquí analizada; y es lo que vamos a hacer en este último apartado.

Así pues, desde esta perspectiva, tres parecen ser las grandes formas del narrar, tres los grandes regímenes narrativos:

respectivamente, la narración fuerte, la narración débil y la antinarración.¹⁸ Veámoslo con más detalle.

En el régimen de la *narración fuerte* se pone el énfasis sobre un conjunto de situaciones bien diseñadas y bien entrelazadas entre sí. Esto significa que en cada fase del relato se ponen en juego todos los elementos narrativos: entre ellos desempeña un papel fundamental la acción, ya sea como forma de respuesta de un personaje ante el ambiente, o como intento de modificar las cosas. La acción, en otras palabras, funciona como nexo entre los elementos constitutivos de una situación (que en este sentido aparece perfectamente diseñada), y a la vez como medio de transición entre las distintas situaciones (que en este sentido aparecen perfectamente entrelazadas). Destaquemos algunos rasgos de este diseño general.

1. El ambiente (físico o social) en el que se desarrolla la trama se manifiesta en su organicidad, en su condición de dimensión «englobadora», totalidad que al mismo tiempo circunscribe la acción y la estimula continuamente. En *La diligencia*, se trata del espacio abierto del desierto, que a su vez engloba el espacio cerrado de la diligencia, estimulando a sus ocupantes mediante los factores ambientales (calor y luminosidad) y humanos (los apaches).

2. La organización íntima de las situaciones, más allá de un ambiente bien estructurado, evidencia la presencia de «frentes» concretos. De hecho, los valores específicos de cada personaje (valores que en última instancia definen la identidad y califican la acción) se inscriben en un esquema axiológico dual, que se organiza por oposición: *outlaw hero/official hero*, policía/criminal, blanco/negro, etc. (en nuestro ejemplo, en particular, hombre/mujer, blanco/indio, honesto/deshonesto, etc.). Esta estructura dual es recurrente: todo, alrededor y más allá del conflicto principal, se organiza mediante oposiciones y enfrentamientos. Los dos extremos de la oposición dual, pues, se reúnen siempre en un momento resolutorio en el que el encuentro/desencuentro resulta inevi-

18. Los tres regímenes de la narración que aquí describiremos están basados (aunque luego se desmarquen explícitamente) en la idea de «gran forma», «pequeña forma» e «imagen cristal» propuestas en DELEUZE, 1983 y 1985.

table (Ringo y Luke, pero también Ringo y Dallas, en el discurso clarificador, y Ringo y el *sheriff*, en el pacto precedente al duelo).

3. Entre las situaciones de partida y aquella a la que se quiere llegar, entre los dos polos que configuran el espacio donde interviene la acción, se produce un gran descarte que se va colmando progresivamente. El héroe se convierte poco a poco en alguien capaz de actuar (adquiere competencia), y el recorrido diegético del film se dedica a seguir esta transformación principal (en este sentido, *La diligencia* señala un doble recorrido: Ringo debe ser capaz, por un lado, de vengarse, y por el otro de amar y de casarse).

4. La anulación de este descarte pone al descubierto una situación de llegada que actúa como finalización predecible o como perturbación especular de la situación de partida. En suma, dominan la saturación y la inversión, a veces alternándose y a veces superponiéndose: también *La diligencia*, como hemos visto, oscila ambiguamente entre las dos perspectivas, señalando con la liberación de Ringo, al mismo tiempo, una grata sorpresa y una resolución predecible.

A estas constantes obedecen en principio algunos géneros del cine clásico hollywoodiense, del melodrama con trasfondo social (Vidor, Borzage) al film de gánsters (Hawks), del *western* (Ford) al *kolossal* histórico (De Mille).

El régimen de la *narración débil* experimenta un ligero pero significativo desplazamiento de los equilibrios precedentes. Las situaciones narrativas sufren una especie de trastorno: ya no existe equilibrio entre los elementos, sino una hipertrofia de los existentes (personajes y ambientes) respecto de los acontecimientos (acciones y sucesos). Esto conduce a la situación a la asunción de una apariencia más bien opaca: los personajes, sin una acción que reaccione ante ellos, se vuelven enigmáticos, pierden consistencia. Y esto lleva a las situaciones a entrelazarse de modo incompleto y provisional: sin acciones (repetimos: de los personajes y sobre los ambientes), las transformaciones no se explican del todo. Estamos, para entendernos, en el territorio del drama psicológico: en primer plano se sitúan los personajes y los ambientes, mientras que las situaciones adquieren un carácter enigmático y son mínimos los avances que se producen. También aquí, de

todos modos, existen rasgos en los que vale la pena detenerse.

1. En primer lugar, el ambiente (natural y social) no aparece ya como «englobador», sino como «evasivo». En otras palabras, el ambiente ya no circunscribe ni estimula las acciones: ocupa, por así decirlo, el espacio, impidiendo su «extrinsecación» (excepto en forma de gestos mínimos, «indiciales»).

2. En segundo lugar, los valores no se colocan ya en sistemas contrapuestos, sino que se refieren a axiologías próximas al sincretismo y dotadas de una cierta permeabilidad. En este sentido, es típica la coexistencia de diversos puntos de vista: en concreto, la narración adopta indiferentemente el del Héroe y el del Antihéroe, en un vaivén que conduce a la disolución del sentido de un frente neto, de una división del campo. También es típica la superposición de los procesos de mejoramiento y de empeoramiento: continúa estando claro que lo que es bueno para uno es malo para otro y viceversa; lo que ya no está claro es si lo bueno es verdaderamente bueno y lo malo verdaderamente malo. Entre los buenos y los malos, los blancos y los indios, los criminales y los policías, la diferencia es ya siempre imperceptible (véanse los films con policías y *sheriffs* corruptos, malhechores redimidos, pielrojas indecisos entre el mundo de sus tradiciones y el universo de los blancos, etc.).

3. En tercer lugar, tienden a aparecer progresivamente descartes radicales y sin embargo «colmables» entre situaciones diversas. O mejor, al principio sometido al régimen de la narración plena («Existe un descarte entre una situación y otra, y existe una acción que puede colmar este descarte») le sustituye un nuevo principio, según el cual «una pequeñísima diferencia provocada por una acción introduce una grandísima distancia entre dos situaciones». En este clima, pues, la gran acción heroica y moral pierde todo sentido y toda plausibilidad: las dudas y los miedos no son simples etapas en el recorrido que emprende el héroe, formas transitorias que consienten mediaciones, sino que se convierten en la modalidad constitutiva de su comportamiento.

4. El estado final se presenta generalmente o bien como trastorno del inicial, o bien como un estado nuevo, desprovisto de nexos con el original: la sorpresa, en sus dos versio-

nes de inversión sistemática y de sustitución radical, resulta ser ahora un elemento a menudo dominante. En ciertos casos, puede que ni siquiera exista una resolución del enigma: nos encontramos así frente a un elemento de transformación que se caracteriza como suspensión.

Del examen de estas constantes, de cualquier modo, se puede advertir cómo el régimen de la narración débil, además de representar la otra cara de la narración fuerte, su lado complementario, representa también una revisitación bastante crítica, una inversión sistemática que supone el paso de un modelo narrativo «lleno» a otro que tiende a «vaciar». Posibles ejemplos son ciertos géneros como el melodrama pasional o el cine negro más intrigante (Minelli, Lang...). O ciertas revisiones de los géneros realizadas durante los años 50 (el *western* psicológico).

Sin embargo, el régimen que lleva hasta sus últimas consecuencias la crisis del modelo fuerte es el de la *antinarración*, que radicaliza algunas tendencias ya presentes en el régimen anterior. En particular, el nexo ambiente-personaje pierde todo tipo de equilibrio, y la acción ya no desempeña ningún papel relevante: el diseño ya no aparece dotado de una estructura intrínseca, e incluso pierde cualquier tipo de valor dinámico. De ahí derivan algunas constantes, que se pueden oponer fácilmente a las referidas en el primer régimen y, en parte, en el segundo, y que están tras la mayoría de los films de la modernidad (de Godard a Scorsese, de Resnais a Wenders).

1. La situación narrativa ya no es orgánica, sino fragmentada y dispersa. Los personajes resultantes son múltiples, relacionados entre sí y con el ambiente mediante nexos débiles, y continuamente oscilantes entre el comportarse como protagonistas y el limitarse a los papeles secundarios. El conjunto de los existentes (ambientes y personajes) no sólo acaba invadiendo el campo, sino que lo satura desordenadamente: la presencia se convierte en invasión, y la organización sistemática en acumulación.

2. Ya no existe una axiología que actúe de algún modo como referencia, ni tampoco una axiología contaminada y cambiante. Esto significa que los valores, literalmente, se eclipsan.

san: el mundo se convierte en algo neutro, iluminado por unos pocos relámpagos, deslumbrantes pero indeterminados.

3. El hilo que relaciona los acontecimientos entra en crisis: las relaciones *causales* y lógicas son sustituidas por simples yuxtaposiciones *casuales*, formadas por tiempos muertos y dispersos. La acción del personaje se sustituye así por una forma particular de inacción: el «paseo», el andar sin rumbo y sin meta, pensando y mirando alrededor (piénsese en los «recorridos» que llevan a cabo los personajes de *Taxi Driver*, de Scorsese; *En el curso del tiempo*, de Wenders; *Stalker*, de Tarkovski; etc.). De ahí la creciente centralidad del pensamiento y de la mirada, como actos cognitivos, respecto de los tradicionales actos pragmáticos (las acciones concretas).

4. En este universo inconexo las transformaciones se producen muy lentamente, y nunca se resuelven en un estado final concreto: dominan la suspensión y en mayor medida el estancamiento.

Estos son, pues, los tres grandes regímenes de la narración. Con ellos hemos tratado de establecer una tipología general que tenga en cuenta el hecho de que el film, frente a las muchas opciones posibles, adopta unas antes que otras y les otorga un cierto peso. Se trata, en suma, de un sistema de «espesamientos» y «rarefacciones», que lleva a delinear tres grandes perfiles típicos, en cada uno de los cuales se ponen de relieve algunos rasgos, otros se sitúan en segundo plano, y otros, en fin, se omiten por completo.

Concretamente, en el paso del primer régimen, el de la narración fuerte, al tercero, el de la antinarración, hemos advertido un cambio radical de los equilibrios: se va de un sistema que privilegia los acontecimientos y en particular la acción, destinada a actuar como nexo entre los elementos y motor de las transformaciones, a un sistema que muestra un menor interés por los acontecimientos, y por ello privilegia ambientes y personajes por encima de la dinámica de los hechos, y finalmente a un sistema que afloja decisivamente los vínculos existentes entre los elementos en juego (los personajes y los ambientes se convierten en algo confuso; las acciones y los acontecimientos se acumulan casualmente) y que abandona la idea de que la narración pueda realmente avanzar. En resumen, de un «espesamiento» de los acontecimien-

tos se pasa a una «rarefacción» de las transformaciones; o también, más simplemente, de lo estructurado y lo dinámico se pasa a lo disperso y lo suspenso.

Los tres regímenes, obviamente, son tipos ideales: sirven para diferenciar otros tantos modelos generales hacia los que cada film puede tender. Pero esto no impide que en el curso de la historia del cine estos tres regímenes hayan supuesto de alguna manera tres épocas distintas. El cine clásico hollywoodiense representó indudablemente una narración fuerte. Basta pensar en el papel crucial que han desempeñado en él la acción y la transformación: los personajes eran lo que hacían, y no al contrario; y lo que hacían era lo que lograba que avanzara la historia. En particular, la transformación desempeñaba un papel esencial, puesto que combinaba dos recorridos, el vectorial, el de la evolución teleológica y el desplazamiento hacia adelante, y el cíclico, el de la restauración del orden precedente y el retorno hacia atrás; la astuta superposición de ambos procedimientos producía la idea de que había que seguir adelante si se quería volver al lugar del que se había partido, según la enseñanza bíblica por la que hay que afrontar el éxodo si se quiere reconquistar el Edén (éste es esencialmente el significado del *happy end*: realizar un recorrido hacia adelante para volver a la felicidad y encontrar la felicidad en el origen del recorrido). El cine que, en general, podríamos llamar de la *nouvelle vague* representó, por el contrario, una narración más débil. No es casualidad que los personajes fueran los más privilegiados: sus acciones se hicieron más inciertas (a través de una relajación de los ordenamientos) y sus pasos menos firmes (a causa de la indefinición de los fines a los que tendían). Finalmente, el cine contemporáneo, aquel que no es una simple restauración de un mecanismo ya exhausto (Spielberg: extraordinario, sí, pero tan arqueólogo como su Indiana Jones), representa la antinarración. De hecho, asistimos a una especie de progresivo vaciamiento de las categorías: la acción se convierte en estancamiento y las transformaciones no transforman nada. Incluso los existentes, que en la narración débil se habían apoderado de todo, pierden el sentido de la orientación: ya no existe diferencia entre el personaje y el ambiente (¿dónde termina uno y empieza el otro?), ni su interacción tiene sentido alguno (¿qué corresponde a cada uno de ellos?). No es

casualidad que el núcleo narrativo de muchos films (el andar sin rumbo, el «paseo»: de ahí que el género más típico de los años setenta sea la *road movie*) se resuelva en una progresión casual, que acumula etapa tras etapa sin conducir a ninguna parte, y que sólo sirve para una cosa: para sumergir al individuo en el ambiente y para superponer ambos cancelando así cualquier tipo de identidad. La inmovilidad y la inutilidad de los movimientos, la indistinción y lo engañoso de los elementos, en resumen, pueden considerarse como los paradigmas del relato moderno.

Una última observación. El cine moderno ha dejado al descubierto otro tipo de relato, situado más allá de los tres regímenes examinados, aunque en cierta manera puede coexistir con todos ellos. No se trata de narrar según los cánones tradicionales o según nuevos paradigmas (o si se quiere, de no-narrar): lo que está en juego en esta forma «transversal» respecto de los tres géneros es, de una manera más esencial, el hecho de narrar el propio narrar, es decir, exhibir la propia acción del narrador, manifestar el texto como tal, convertir en explícitos los mecanismos y las grandes opciones que están en la base de toda la operación. De hecho, se trata de films que, más que narrar o no-narrar una trama, narran, por decirlo de algún modo, el narrar en sí mismo: a veces entre líneas, a veces explícitamente.

Y esta modalidad del narrar, que definiremos con el término de *metarrelato*, se proyecta hacia el último ámbito que vamos a explorar: el del texto como objeto y, sobre todo, como terreno de comunicación.