

Barrie McMahon y Robyn Quin

HISTORIAS
Y
ESTEREOTIPOS



EDICIONES DE LA TORRE

MADRID, 1997

Traducción: Ana María Mingote.
Supervisión de la traducción: Alfonso Gutiérrez.
Responsable de la versión castellana: Roberto Aparici.
El anexo «Los estereotipos de la etnia gitana» fue preparado especialmente para la versión española por Gladys Nieto.
Título original inglés publicado por Longman Cheshire Pty. Limited, *Stories & Stereotypes: A Course in Mass Media*, 1987.
Ilustración de cubierta: Carmen Rosa Redondo.

Proyecto Didáctico Quirón, n. 07



Del texto original: Longman Cheshire Pty. Limited, 1987

De la traducción: Ana María Mingote

De esta edición: Ediciones de la Torre
Espronceda, 20 - 28003 Madrid (España)

Tel.: 91 692 20 34 - Fax: 91 692 48 55

info@edicionesdelatorre.com

www.edicionesdelatorre.com

Primera edición: junio de 1997

ET Index: 308DQM07

ISBN: 978 -84-7960-453-0

Depósito Legal: BI. 1.184-1997

Impreso en España / *Printed in Spain*

Grafo, S. A.

Avda. Cervantes, 51

Basauri (Vizcaya)

El signo © (*copyright*; derecho de copia) es un símbolo internacional que representa la propiedad de autor y editor y que permite a quien lo ostenta la copia o multiplicación de un original. Por consiguiente, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar, escanear o hacer copias digitales de algún fragmento de esta obra.

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| SUGERENCIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE ESTE LIBRO | 7 |
| INTRODUCCIÓN | 9 |
| PRIMERA PARTE. Historias | 13 |
| Capítulo 1. Relatos | 15 |
| Capítulo 2. Argumento | 23 |
| Capítulo 3. El personaje | 45 |
| Capítulo 4. Expresión | 77 |
| Capítulo 5. Audiencia | 107 |
| SEGUNDA PARTE. Estereotipos | 135 |
| Capítulo 6. Estereotipos negativos | 137 |
| Capítulo 7. Estereotipos positivos | 177 |
| Anexo 1. Estereotipos de aborígenes | 193 |
| Anexo 2. Marginación y duende. Los estereotipos de la etnia gitana, por Gladys Nieto | 225 |

SUGERENCIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE ESTE LIBRO

Este texto puede utilizarse de dos maneras. Bien sea consecutivamente durante un amplio período de tiempo, o como base para desarrollar unidades didácticas más cortas sobre cultura popular (literatura, cine o televisión).

Los cinco primeros capítulos se centran en el conocimiento de la estructura y organización de la narrativa en los medios de comunicación escritos y audiovisuales. Los dos últimos capítulos examinan la naturaleza y función de los estereotipos, tanto positivos como negativos, en nuestra sociedad. El esquema de cada capítulo es el de unas secciones cortas de información teórica seguidas de una serie de ejercicios simples y rápidos diseñados para reforzar la aportación teórica anterior. Cada capítulo concluye con ejercicios un poco más difíciles basados en el material que se ha desarrollado previamente. En la medida de lo posible, se han incluido ejercicios prácticos que podrán realizar los propios alumnos.

Si este texto va a ser utilizado como apoyo para la enseñanza de temas concretos sobre medios de comunicación se sugiere que cada profesor organice los contenidos de la forma más apropiada para la consecución de sus objetivos. Por ejemplo, una unidad creada en torno al estudio del argumento y el personaje en obras de ficción podría centrarse en los primeros tres capítulos. Del mismo modo, el estudio de los personajes puede

basarse en los capítulos 3, 6 y 7 que ayudarán al alumno a profundizar sobre su psicología y sus características.

Los capítulos 1 y 4 ofrecen una sólida introducción al estudio de la narrativa en los medios audiovisuales y escritos.

El capítulo 5 proporciona las ideas fundamentales para el estudio de los géneros. Los últimos dos capítulos son especialmente indicados para todos aquellos que trabajen en el campo de la enseñanza de los medios de comunicación, en particular, y de las ciencias sociales, en general.

Los profesores de medios de comunicación pueden también abordar este libro a partir de ejercicios prácticos, como los sugeridos al final de cada capítulo. Los estudiantes, después de discutir el tipo de información que necesitan para desarrollar un ejercicio práctico, pueden analizar e investigar los contenidos que proponemos en cada caso con el fin de adquirir el conocimiento necesario que les permitirá realizar esta actividad.

Por tanto, no es necesario trabajar con este libro desde el principio hasta el fin. Aunque si se desea realizar, por ejemplo, un estudio amplio sobre narrativa y medios de comunicación se sugiere un uso lineal de este material. Asimismo este libro se presta a que sus distintos capítulos o apartados sean utilizados de forma independiente.

INTRODUCCIÓN

En este libro vamos a hablar de los medios de comunicación de masas y prestaremos especial atención a los programas de televisión, películas, cómics y novelas. Nuestro principal objetivo consiste en comprobar cómo «funcionan», cómo están contruidos y cuáles son sus reglas generales, si es que existen. Esto supondrá el estudio de las distintas formas de narrar una historia. Asimismo se prestará atención a aspectos como el argumento, los personajes, la narrativa y el enfoque que tiene una historia.

Nuestro segundo objetivo consiste en conocer lo que implica la lectura y la visualización de relatos o historias populares y cómo el público utiliza su conocimiento y experiencia para entenderlos. El tercer objetivo, y el más importante de todos, es comprender por qué estos relatos son importantes en nuestra sociedad.

Al ver *cómo* funciona una historia podemos llegar a entender *qué* significa. Por tanto, los cinco primeros capítulos están dedicados al estudio de las estructuras de las narraciones audiovisuales y escritas. La palabra «estructura» nos será sin duda familiar. Un edificio es una estructura, el cuerpo humano es una estructura. Sin embargo, a diferencia de los edificios y del cuerpo humano, en una historia su estructura no puede ser vista ni tocada. Esto es así porque la estructura de una historia subyace a las palabras que podemos leer en una página y a las imágenes que vemos en

una pantalla. Se puede comparar una historia con un partido de fútbol. Imagine por un instante que es un extraterrestre y que desconoce por completo el comportamiento de los habitantes de nuestro planeta. El primer día sobre la Tierra asiste a un partido de fútbol. ¿Qué ve? Hay muchos hombres en una gran área de césped verde. Todos los hombres llevan los mismos trajes aunque con diferentes colores. Todos ellos persiguen arriba y abajo por el campo un balón. En algunas ocasiones uno de los hombres da una patada al balón entre dos postes blancos, lo que provoca a otros dos hombres a agitar unas banderas. Asimismo algunos hombres saltan sobre otros y se abrazan y se oye sonar un silbato. El juego no tiene sentido a menos que conozca sus reglas fundamentales. Una vez que conoce las reglas, los pitidos y las banderas sí adquieren sentido.

La primera parte de este libro tratará de las reglas fundamentales que gobiernan el modo de contar historias. Son estas reglas, ya «conocidas» por la audiencia, las que permiten darle un sentido a una película o a un programa de televisión. Por el conocimiento que usted tiene del idioma castellano puede distinguir cuál de las afirmaciones siguientes carecen de sentido:

Fui a la playa para bañarme.
 A la playa fui para bañarme.
 Para bañarme fui a la playa.
 Para la bañarme a playa fui.

Su conocimiento de la estructura del lenguaje le ha permitido detectar que la cuarta afirmación es un disparate. Las tres primeras frases tienen sentido porque usted entiende la lengua en la que están expresadas.

En el capítulo 5 se estudia cómo una persona interpreta las imágenes del cine o de la televisión y los acontecimientos narrados en una novela. En esta sección se hará hincapié en los códigos que el público utiliza para entender los relatos. Los códigos son signos utilizados y entendidos por gente de la misma cultura. Los miembros de una audiencia comparten la interpretación de estos códigos. Por ejemplo, el estrechar la mano como gesto de saludo forma parte de nuestro código de comportamiento. El modo de vestirse en la cultura occidental establece que uno no debe ponerse corbata con un bañador y que si uno lleva sombrero de copa y frac está de punta en blanco. Hay códigos para comer que regulan el orden en que tomamos la comida: la sopa se sirve antes que el plato principal y el postre después de éste. También existen otros códigos cuyo significado compartimos; por ejemplo, el rojo simboliza peligro; el negro, luto, y un anillo (alianza) simboliza matrimonio. Para dar sentido a las

palabras e imágenes de una historia, los públicos activan su conocimiento acerca de las claves o códigos que se ponen en juego.

Los últimos capítulos examinan qué imagen del mundo y de nosotros mismos se ofrecen en novelas, programas de televisión, etc. Los diferentes tipos de relatos en los medios de comunicación nos presentan creencias sobre la sociedad, sobre nosotros mismos y sobre los demás que tendemos a aceptar como lógicos y naturales porque nos son comunes y parecen reflejar la realidad. Sin embargo, las historias que nos ofrecen no son un espejo de la realidad. Presentan el mundo de una determinada forma y encierran poderosos mensajes sobre nuestras vidas, nuestras formas de vivir y sobre lo que es considerado bueno o malo. Estos mensajes pueden llamarse *valores*.

La forma más común de explorar nuestras vidas es a través de los relatos que ofrecen los diferentes medios de comunicación. A continuación analizaremos cómo se narran esos relatos.

PRIMERA PARTE
HISTORIAS

Capítulo 1

RELATOS

Una manera común de conocer el mundo que nos rodea es a través de relatos o historias. Un relato es simplemente una narración de hechos con un determinado propósito.

Una historia puede ser contada a una persona o a un grupo de personas. Puede ser contada a través de distintos medios: cine, televisión o libros. Puede ser transmitida como un poema, un cómic, un ballet o una canción. Puede narrar ficciones (imaginarias) como en una serie de dibujos animados o puede narrar acontecimientos reales como en un informativo.

Un relato puede ser transmitido a través de una obra de teatro, donde actores representan los acontecimientos como si estuvieran ocurriendo en el momento en que el público los está observando, o puede ser transmitido en forma narrativa. Una narración es una historia contada por un narrador. En una narración, el narrador transmite acontecimientos (reales o imaginarios) que ya han sucedido.

Aunque probablemente no seamos conscientes de ello, hacemos uso de la narrativa todos los días. Cada vez que contamos un chiste, describimos una experiencia o le contamos a alguien una película o un programa de televisión, estamos narrando.

Contar historias es simplemente una forma de organizar



Fig. 1.1. Los relatos son contados en diferentes medios de distinta manera

los acontecimientos y experiencias y transmitirlos a otros de modo que tengan sentido. Parece que todos somos capaces de contar historias aunque no se nos haya preparado conscientemente para ello. Tal vez hayamos nacido con esta habilidad o quizá la adquirimos inconscientemente cuando aprendimos a hablar en nuestra infancia.



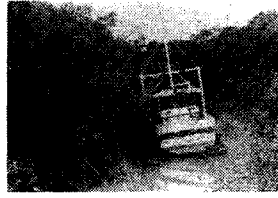
Actividad 1.1. Contar una historia

Es sencillo comprobar si somos capaces de contar una historia. Fíjate en la serie de frases y en la serie de imágenes de la página siguiente. Elige una de ellas y ordénala de forma que tenga sentido. No tienes que utilizar todas ellas. Escribe de qué crees que trata la serie elegida. Cuenta a tu profesor/a o a un compañero/a de clase de qué crees tú que trata la otra serie.

Aunque probablemente tu relato será diferente de las historias de los demás compañeros, los pasos en la creación de la historia habrán sido los mismos. El primer paso consistió en disponer las palabras y las imágenes en una cierta *secuencia*. Una secuencia es un conjunto de cosas o acontecimientos que se suceden; primero, segundo, etc. Una secuencia puede disponerse de acuerdo con el *tiempo* en que los acontecimientos tuvieron lugar.

Por ejemplo, una historia puede avanzar desde el desayuno, primer hecho, a la comida, segundo hecho. Una secuencia de hechos puede, por otra parte, basarse en la relación *causa y efecto*. Por ejemplo, una historia puede comenzar con una botella de leche que se hace añicos y continuar con el estropicio causado en el suelo por la botella rota. En ambos casos los acontecimientos de la historia se suceden de manera lógica. Esta secuencia de los hechos puede considerarse como el *argumento* de la historia.

El siguiente paso consistió en escribir la historia. (También habrías sido capaz de dibujar, filmar, bailar o cantar historias.) Para escribir el relato elegiste determinadas palabras que mejor se acomodaban al significado que tú querías transmitir y rechazaste como inadecuadas otras. Sólo algunas palabras *expresaban* lo que tú querías decir. La *expresión* de una historia supone una elección de palabras y de frases. Por *expresión* entendemos el conjunto de opciones que se toman al contar una historia. Esto incluye el medio que se elige (película, cómic, televisión, etc.), y la forma (dramática, narrativa, informativa, etc.).



- *No había visto a John desde hace cinco años.*
- *La temperatura había sido superior a los cuarenta grados durante al menos una semana.*
- *Pensamos en comer en un restaurante cercano, pero decidimos ir antes a Fortescue.*
- *Siempre me han gustado los ojos castaños.*

Fig. 1.2. Palabras e imágenes pueden organizarse de diferente manera para contar una historia

Al crear tu historia ordenaste los acontecimientos en una secuencia (creaste un argumento) y la expresaste de una determinada forma. Todas las historias conllevan los pasos que has dado.

REFLEXIÓN



Una historia tiene:

- Una secuencia de acontecimientos y de acciones (argumento).
- Y una forma de expresión (medios y recursos para transmitirlos).

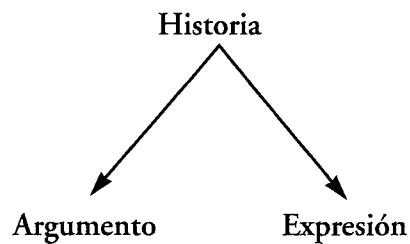


Fig. 1.3



Actividad 1.2. Expresión

Se puede contar la misma historia de muchas maneras. Esto es así porque hay dos aspectos fundamentales, el argumento y su expresión. La famosa historia de amor de Romeo y Julieta ha sido representada como obra teatral, ballet, cómic y en cine. La historia es, fundamentalmente, la misma, pero lo que cambia significativamente en cada caso es la *expresión*: el medio y la forma de contarla.

1.—Resume brevemente la historia de *Caperucita roja*. Asegúrate de que enumeras todos los acontecimientos importantes de la historia en el orden en que suceden.

2.—Presenta esta historia en forma de cómic. Tendrás que dibujar una serie de viñetas, utilizando para ello diferentes tipos de planos. Haz un boceto de las escenas dejando el suficiente espacio para el diálogo de los personajes.

3.—Añade ahora los diálogos de los personajes.

4.—Responde por escrito a las siguientes preguntas:

a) ¿Cómo el medio condiciona la forma de transmitir tu historia? ¿Qué ventajas tiene?

b) ¿Cómo has reflejado el paso del tiempo en tu historia?

c) Si fueras a utilizar tus viñetas como guión para una película, qué tipo de música elegirías para acompañar estas imágenes?

d) ¿Qué efectos podría crear la música que sería imposible conseguir tan sólo con imágenes fijas sin sonido?

e) Trata de recordar alguna historia cuya lectura te haya gustado y que haya sido trasladada al cine. ¿Qué prefieres, el libro o la película? ¿Por qué?



Fig. 1.4. Un relato puede ser contado en diferentes medios. *Alguien voló sobre el nido del cuco* es al mismo tiempo una novela y una película

¿Qué cambios se efectuaron para adaptarla al cine? ¿Puedes sugerir alguna razón que justifique estos cambios?

f) ¿Qué clase de música acompañaría la escena de una película titulada *En compañía de lobos* *, basada en la historia de *Caperucita roja*?

Actividad 1.3. Narrativa-Causa y efecto



Lee la definición de «Narrativa» en la página (15), y después lee los versos siguientes:

Érase una joven muchacha de Riga
Que sonreía cabalgando sobre un tigre.
Cuando volvieron del paseo
La muchacha iba dentro
Y en la cara del tigre se dibujaba una sonrisa.

Anónimo

DONALD ROBERTSON
nació el 1 de enero de 1785
murió el 4 de junio de 1848
a la edad de sesenta y tres años.
Fue un hombre sencillo, apacible
y a todas luces un cristiano sincero.
Su muerte fue muy sentida
y fue debida a la estupidez
de LAWRENCE TULLOCH de Clotherton
que le vendió nitrato potásico
en vez de Sales de Epsom que
lo mató a las tres horas
después de tomar la dosis.

De *A Small Book of Grave Humour*,
Fritz Spiegl (ed.)

He aquí el junco
emblema de nuestra tierra.
Puedes embotellarlo
o sostenerlo en la mano.

De *Monty Python's Big Red Book*

*N. E. *En compañía de lobos* es una película dirigida por Neil Jordan. Utiliza elementos psicoanalíticos para ofrecer una perspectiva nueva de un cuento popular como *Caperucita roja*. Recomendamos su visionado para adolescentes.

1) ¿Cuál de los textos anteriores son narraciones?

2) Elige un refrán o dicho popular que conozcas. Escríbelo, y después preséntalo en forma visual (bien sea en forma de storyboard o cómic). ¿Cómo están ligadas las secuencias? ¿Cuáles están ligadas por el tiempo y cuáles por la relación de causa-efecto? ¿En qué crees que la narración ha ganado y en qué ha perdido cuando pasó de la forma escrita a la visual?

3) Con el texto que hayas elegido como narración, secuencia los acontecimientos de la historia. ¿Hay hechos cuya relación pueda definirse como de causa-efecto?

4) Compara los refranes que has *traducido a imágenes* con otros refranes. ¿Son todos refranes susceptibles de ser convertidos en narraciones?



REFLEXIÓN

Una historia es:

- Argumento (qué)
- Expresión (cómo)

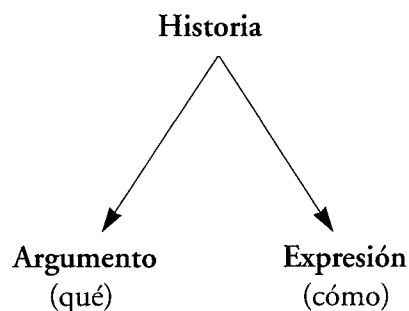


Fig. 1.5

La expresión es tan importante como el argumento porque tanto uno como el otro afectan al significado que puede inferirse de la historia.

OTRAS TAREAS

1.
 - a) Escribe una reseña de una película o programa de televisión que hayas visto recientemente. Incluye:
 - Un párrafo de introducción.
 - Un párrafo sobre la historia (de qué se trata).
 - Un párrafo sobre los personajes de la historia.
 - b) Deja un espacio en blanco para que, después de que hayas leído el capítulo siguiente, escribas en él la «expresión» de la historia, es decir, de qué forma es narrada.

2. Ejercicio práctico: En un ejercicio anterior transformaste un refrán en imágenes.

a) Trata de realizar el vídeo.

b) A partir de esas imágenes crea un *storyboard* para hacer un vídeo. Realiza los cambios de escenas o personajes necesarios para que pueda grabarse en tu escuela o en tu barrio.

c) ¿Qué parecido tiene el vídeo que has realizado con el refrán original? ¿Qué problemas tiene un guionista cuando transforma una obra literaria en una película?

Capítulo 2

ARGUMENTO

Esta sección trata del «qué» de una historia; todos los acontecimientos que se producen en la historia; los personajes que intervienen y el tiempo y el lugar donde se desarrolla la acción.

Acciones en las historias

Los personajes y las acciones son elementos importantes en las historias. Algunas veces, los personajes hacen cosas para crear la acción. Por ejemplo, la agresividad de un personaje puede dar lugar a una pelea. Algunas veces los personajes forman parte de un escenario más amplio de acción como ocurre en una película de guerra, de terror o de catástrofes. Estos escenarios más amplios de acción se denominan algunas veces «acontecimientos».

En algunos casos, sobre todo en series, la acción viene dada por los diálogos entre los personajes. Sus pensamientos y sentimientos también pueden ser considerados acciones.

Aprendemos sobre las acciones de forma diferente dependiendo del medio utilizado para contar una historia. Mientras que en una película podemos ver la acción, en una novela ésta ha de ser descrita. ¿Cómo crees que una película podría expresar una acción que representara a una persona que se siente sola? ¿Cómo se expresaría esta acción en un libro?

Las acciones de una historia, tanto si son acontecimientos de gran dramatismo como sentimientos que tienen los personajes, son de gran trascendencia porque propician el cambio. La situación en una historia es, en cierto modo, diferente, después de que estas acciones hayan ocurrido. Las acciones hacen progresar una historia. Por tanto, las acciones son la base de un argumento.

Algunas de estas acciones son cruciales en el argumento, y si se excluyeran, la historia sería diferente. Por ejemplo, todas las películas de James Bond comienzan con una escena en la que M llama a Bond a su oficina y le confía una misión. Este acontecimiento abre una alternativa. Bond puede aceptarla o rechazarla. Si rechazase la propuesta no habría película. Por tanto, el acontecimiento es crucial y James Bond, naturalmente, nunca rechaza la misión.

Los acontecimientos relevantes en el argumento siempre suscitan preguntas en la audiencia acerca de lo que vendrá después y de ese modo son importantes para despertar y mantener el interés. Otros acontecimientos pueden no ser imprescindibles en el argumento, pero son importantes para rellenar la historia y darnos información acerca de los personajes y del entorno. Por ejemplo, James Bond siempre gasta una broma a Miss Money Penny al salir de la oficina de M. Esto nos revela un aspecto de la personalidad de Bond: es ingenioso y coqueto. Averiguarás que es muy fácil distinguir entre acontecimientos relevantes y no relevantes en una historia. Trata de reconstruir el argumento de tu programa de televisión favorito. Deja de lado todos los hechos irrelevantes e incluye sólo aquellos que sean relevantes para la historia. Trata de hallar los cambios que se producen a raíz de estos acontecimientos.



REFLEXIÓN

Todos los acontecimientos de una historia implican un cambio. Los cambios son de gran importancia en el desarrollo de un argumento.

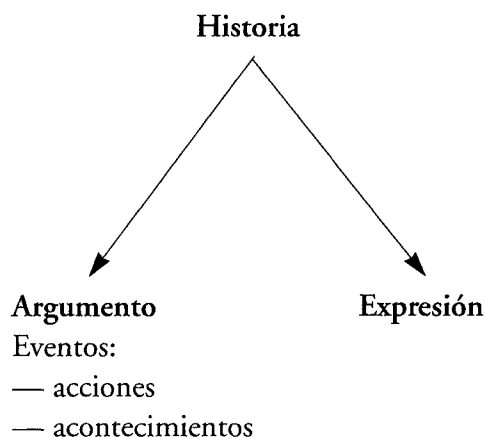


Fig. 2.1

Actividad 2.1. Acciones



Las acciones pueden implicar pensamientos, hechos o diálogo.

1.—Determinar la acción en el párrafo siguiente:

Julie fue a telefonar al hospital. «Sí, él necesitará una transfusión. Está de camino. No se necesita una ambulancia. No había tiempo para esperar; por eso lo llevaron en el coche de Craig. Estará allí en unos minutos.»

2.—Determinar la acción de la Figura 2.2.

3.—Determinar la acción en el siguiente párrafo:

Jemma se sentía totalmente sola y sin amigos. Las paredes desnudas y blancas de la habitación reflejaban el frío que sentía en el corazón.

4.—Si la descripción anterior fuera utilizada en una película, se haría con voz en *off* (cuando oímos una voz, pero no se ve al locutor). ¿Qué otros métodos crees que podrían «utilizarse» para mostrar esta acción?

5.—Comentar cómo las acciones pueden aparecer de distinta forma en los diferentes medios de comunicación.



Fig. 2.2. De *Kicking Around*. © Barron Films

Argumento: Los nexos en una historia

Se pueden crear muchos argumentos diferentes con los mismos acontecimientos, según cómo se entable la conexión de estos últimos. Vuelve a las páginas 23 y 24 para ver cómo se pueden unir los acontecimientos. Más adelante, cuando se analice «los géneros de un relato», veremos cómo la misma historia puede transformarse en decenas de argumentos diferentes.

*F*lashback (rememoración del pasado), *flashforward* (premonición del futuro): Los sucesos pueden presentarse en el orden en que realmente ocurren o fuera del tiempo. Muchas historias comienzan con escenas en medio del relato y luego vuelven al pasado para ofrecer detalles sobre el argumento. Esta técnica de retroceder en el tiempo se llama *flashback*. Se utiliza algunas veces en películas y libros para manipular el orden temporal de los acontecimientos. La técnica de *flashback* fue experimentada ya en 1908 por el director de cine D. W. Griffiths. Un *flashback* frecuente es aquel en el que un personaje adulto se acuerda de su infancia y la escena encadena con la imagen de un niño. El espectador, por la secuenciación de las imágenes y el conocimiento de esta técnica, identificará al niño con el personaje pensando en su infancia. Sin embargo, las escenas de *flashback* no siempre se relacionan con un personaje que recuerda su pasado.

De vez en cuando los relatos utilizan el *flashforward*, es decir, se proporciona al lector o al espectador información sobre algo que va a suceder en el futuro. La técnica se utiliza principalmente para mostrar cómo un personaje puede imaginar lo que le va a ocurrir. ¿Recuerdas alguna película o programa de televisión en que esto se produzca?

El *flashback* ayuda a realizar una serie de funciones en una historia. En el cine este recurso puede servir para dramatizar un acontecimiento del pasado. En *Barry Lyndon*, el personaje central, Lyndon, se entera por un mensajero de la muerte de su hijo. Sobre la escena de la muerte del hijo se oye en *off* la voz del mensajero que le transmite a Barry Lyndon la noticia.

También se puede utilizar el *flashback* para proporcionar a la audiencia información sobre los personajes. En *Amadeus* conocemos las razones de la animosidad de Salieri a través de una serie de escenas del pasado. Asimismo se puede hacer uso de esta estratagema para conectar el pasado y el presente a los ojos del espectador. En *El Padrino II*, a través del *flashback*, se trae a la memoria del espectador el pasado de don Corleone, desarrollado en *El Padrino I*.

El *flashback* y el *flashforward* permiten a las historias visuales modificar el tiempo en que se desarrolla la acción. El lenguaje escrito tiene palabras que nos dicen qué tiempo —pasado, presente o futuro— se está empleando. Las historias audiovisuales no tienen un tiempo gramatical; en la pantalla todo parece ocurrir en el presente a menos que se den pistas u otras indicaciones de la acción que se desarrolla en el pasado o en el

futuro. En algunas ocasiones, una película utilizará un *título* (palabras que aparecen sobreimpresas en la imagen), como una fecha para indicarnos que la escena pertenece al pasado. Más frecuentemente la indicación de cambio en el tiempo aparece mediante el uso de convenciones como los **encadenados**, **desenfoques** o **fundidos**.

Acortar y alargar el tiempo: Las historias no duran necesariamente el tiempo de los acontecimientos que relatan. Si así fuera tendríamos que estar días frente al televisor para llegar a ver un episodio de una serie. Tanto las historias audiovisuales como las escritas pueden alargar y acortar el tiempo real. Se puede recortar gran cantidad de tiempo simplemente con el paso de una escena a otra. Un cambio de ambiente o de indumentaria señalará el paso del tiempo. En las producciones audiovisuales los acontecimientos de larga duración pueden quedar reducidos a una serie rápida de imágenes en el montaje. De igual modo, acciones muy rápidas como las carreras de caballos pueden **ralentizarse** con el uso de la «cámara lenta». Esta técnica fue ampliamente utilizada en la película *Carros de fuego*. El cine permite incluso la suspensión total del tiempo mediante la congelación de la imagen.



Actividad 2.2. *Flashback* y *flashforward*

El interés de una historia puede aumentar por la manipulación del uso del tiempo. Se puede alterar la secuencia de los hechos utilizando *flashback*.

1. Selecciona una poesía o la letra de una canción que cuente una historia.
2. Pon esa historia en forma de *storyboard*.
3. Señala en el *storyboard* la parte de la historia que sería visualmente más atractiva. Ordena el *storyboard* para comenzar la película en ese momento.
4. Señala cómo indicarás a la audiencia que los hechos presentados después de la parte más atractiva que sirve de introducción constituyen un *flashback*.
5. ¿Permite el guión efectuar un *flashforward*? ¿Por qué crees que el *flashback* es más común que el *flashforward*?
6. En grupo, haz un listado de películas en las que se utilizan *flashback* y discute las razones por las que el director los ha utilizado. (Por ejemplo, para revelar acontecimientos cruciales, por razones artísticas, etc.)



Rara vez se cuentan las historias en tiempo real. El tiempo se acorta o alarga para mantener el interés de la audiencia. Esto sucede tanto en documentos escritos como audiovisuales.

1. Elige un capítulo de cualquier novela que hayas leído.
2. Escribe el número de horas o días en que se desarrolla la acción.
3. Traza un gráfico del desarrollo de la acción en el tiempo. Véase Figura 2.3, por ejemplo.

4. Identifica en el gráfico aquellas partes de la historia en que se acorta, se suprime o se ralentiza el tiempo. Escribe las posibles razones de estos cambios de ritmo.

5. Imagina que tienes que convertir este capítulo en una película. ¿Cambiarías de ritmo en los mismos lugares? ¿Cómo variarías el ritmo, es decir, qué técnicas utilizarías?

6. Mira los primeros diez minutos de cualquier película y comenta en grupo el mismo tipo de preguntas que ya has contestado en este ejercicio.

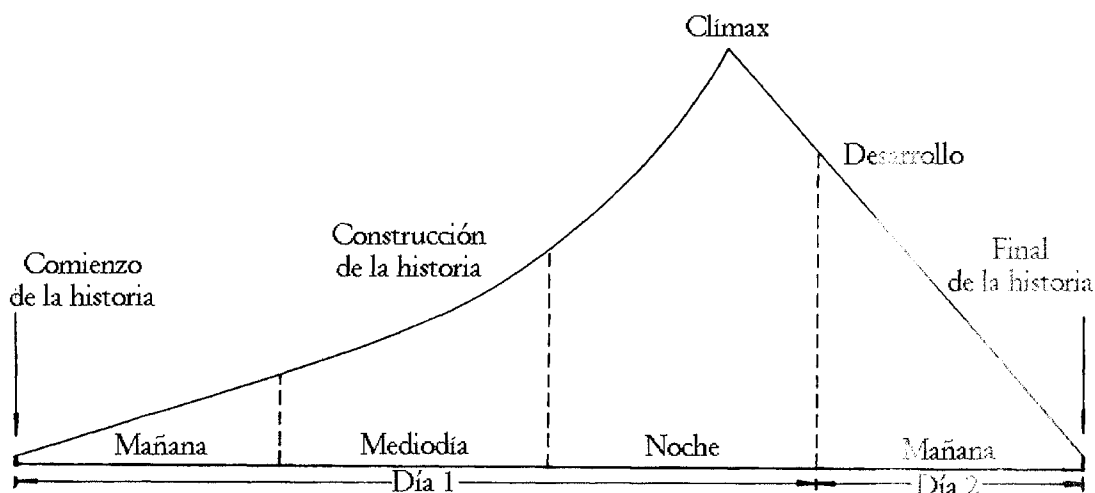


Fig. 2.3

E. M. Forster*, novelista y crítico inglés, nos proporciona un famoso ejemplo acerca de lo que es un guión. Sostiene que decir «El rey murió. La reina murió» no es en sí mismo un argumento. Pero decir «El rey murió y después la reina murió de dolor» sí es un argumento porque se da la causa de la muerte de la reina. En realidad lo que Forster está diciendo es que debe ofrecerse la causa de un acontecimiento para poder decir que una historia tiene argumento. Incluso en los casos en que la causa no se especifica de manera tan evidente como en este ejemplo parece que nuestras mentes insisten en buscar causas e incluso llegan a inventarlas. Observa la Figura 2.4. ¿Puedes contar una historia que ofrezca alguna relación causa-efecto entre las diferentes acciones de las imágenes presentadas? Es probable que se puedan sugerir muchos argumentos diferentes, pero prácticamente en todos ellos tenderemos a buscar relaciones causa-efecto entre los acontecimientos que se presentan secuenciados.

*N. E. En los últimos años se han realizado adaptaciones cinematográficas basadas en novelas de E. M. Forster. Las más destacadas han sido *Una habitación con vistas* y *Maurice*, dirigidas por James Ivory; *Pasaje a la India* dirigida por David Lean.



Fig. 2.4. © Barrie McMahon y Robyn Quin