

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/341309978>

Storytelling. Cómo crear y contar buenas historias

Book · December 2019

CITATIONS

3

READS

41,230

1 author:



[Pablo Matus](#)

Pontificia Universidad Católica de Chile

37 PUBLICATIONS 48 CITATIONS

SEE PROFILE

Pablo Matus

Storytelling

Cómo crear y contar
buenas historias

COLECCIÓN
COMUNICACIÓN



MALETÍN  EDITORES



Storytelling

Pablo Matus

Storytelling

Cómo crear y contar buenas historias

MALETÍN  EDITORES

Storytelling. Cómo crear y contar buenas historias

© Pablo Matus, 2019

© Maletín Editores, 2019

Santiago de Chile

www.maletin.cl

Inscripción N° 297.299

ISBN: 978-956-09473-0-7

Diseño y diagramación: Franco Astudillo

Impreso por Gráfica Metropolitana

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida, transmitida o almacenada, sea por procedimientos mecánicos, ópticos, químicos, eléctricos, electrónicos, fotográficos, incluidas las fotocopias, sin autorización escrita de los editores.

Impreso en Chile.

ÍNDICE

Prefacio	9
Introducción	11
1. Qué es la narración / storytelling	13
Del lenguaje a la narración	13
Storytelling: concepto y premisas	15
Dimensiones del ejercicio narrativo	17
2. Cómo construir una historia (Parte 1: la acción)	21
Qué es una acción	21
Cómo se motiva una acción	22
Cómo se acomete una acción	23
3. Cómo construir una historia (Parte 2: la progresión)	25
Complejidad narrativa	25
Programas narrativos	26
Del querer al poder	28
Hacer y reconocer	29
4. Cómo construir una historia (Parte 3: opciones temáticas)	31
Género como estilo y tema	31
Condiciones de una (buena) tragedia	34
Temas, motivos y argumentos	36
El viaje del héroe	38

5. Cómo construir una historia (Parte 4: personajes)	41
Personaje: concepto y ontología	41
Caracterización	42
Arquetipos y personajes	44
6. Cómo construir la trama	47
Trama: concepto y función	47
Alteraciones temporales	48
Arcos dramáticos	50
7. Cómo construir el relato	57
Representación narrativa: mimesis y diégesis	57
Voces en el relato	61
Perspectiva narrativa	64
8. Cómo significa un relato	67
Narración y sentido	67
La realidad como configuración	68
La realidad como efecto estético	70
9. El proceso del storytelling	73
Conclusión	79
Referencias y lecturas recomendadas	83

PREFACIO

La presente obra tiene un propósito académico. Es, en jerga editorial, una *monografía*, lo que significa que busca exponer de manera sistemática, pero al mismo tiempo particular —desde una perspectiva de *autor*—, parte del conocimiento disponible sobre determinado tema. En este caso el tema es la narración o *storytelling*.

Pero también este libro tiene una intención educativa. Aunque no es un *libro de texto* (un manual de instrucción que incluya ejercicios), recurrentemente se muestran casos y se ofrecen ejemplos, casi siempre aludiendo a cuentos, novelas, series de televisión y películas que casi cualquier lector podría reconocer.

Debido a esta vocación pedagógica a veces también me permito indicar el significado de un concepto técnico o especializado mediante una breve definición entre paréntesis cuadrados o corchetes; la idea era distinguir estos datos de otros comentarios o ejemplos propios del texto, y que están entre paréntesis regulares. También uso los corchetes para introducir traducciones al inglés o al castellano de conceptos que considero valiosos, pues en la literatura especializada suelen usarse de ambas maneras. Tanto los títulos de las obras aludidas, como las palabras en otro idioma y los conceptos clave de la exposición están en cursivas.

Pensando en facilitar la lectura, opté por un estilo menos académico, sin citas permanentes, como sucede en los artículos científicos. Sin embargo, el riesgo es que muchos lectores no puedan rastrear correctamente las referencias a los autores responsables de las ideas que aquí se presentan y discuten. Para mitigar ese riesgo, al menos en parte, al final del libro hay una sección en la que se indican las obras de referencia para cada capítulo.

INTRODUCCIÓN

La historia de este libro tiene algo de tragedia, pero también de comedia. De tragedia, porque es el fruto de un trabajo que jamás vio la luz: los apuntes para un breve curso sobre *storytelling* aplicado a comunicación organizacional, al cual me invitaron, pero que finalmente terminó dictando otro académico. De comedia, porque me permitió confirmar cómo funciona la universidad: en una permanente contingencia —pese a su solemnidad—, pues las cosas siempre pueden ser de una manera tanto como de otra.

Sin embargo, y pese a su “dramático” origen, este pequeño libro me ha dado muchas satisfacciones. En primer lugar, me permitió vaciar en un documento ideas que rondaban mi cabeza hace mucho tiempo. Segundo, me ha permitido pensar en nuevas formas de contar cosas que desde hace un tiempo enseño en cursos universitarios y que siempre he temido no poder explicar con claridad. Finalmente, he podido reconciliarme con el concepto *storytelling*, con el cual he mantenido una cordial distancia porque casi todo lo que he leído hasta ahora sobre él, en sus aplicaciones organizacionales y políticas, me parece superficial y ambiguo.

Y el problema es que el *storytelling* (la narración) no tiene nada de superficial. De hecho, contar bien una buena historia implica una serie de ejercicios intelectuales de alto nivel. Es verdad que muchos libros sobre el tema se concentran en *tips* —entendidos como consejos prácticos breves— relativamente vacíos si se elude la reflexión teórica, como “nacimos para contar historias” o “para construir una historia, piensa en algo que te parezca memorable”. Sin embargo, la práctica de la narración no se agota en esa superficialidad.

Del mismo modo, crear historias no tiene nada de ambiguo. Es más, supone tareas concretas y organizadas lógicamente. Por ejemplo —de acuerdo con el método propuesto en este libro—, concebir una historia implica, en cualquier caso, identificar una acción lograda o por realizar, un agente para dicha acción, un motivo para dicho agente y un contexto para la realización del

hecho (p.e. la participación de otros agentes), solo por mencionar lo mínimo. Y, asumiendo que una historia es un conjunto de acciones concatenadas de manera causal y temporal, además es necesario vincular esa acción con otras que la motiven o que sean el resultado de ella.

Precisamente por mi desconfianza hacia los *tips*, esta monografía carece de ellos. Podría creerse que el capítulo 9 está formado por este tipo de datos, pero es más bien un resumen de los métodos sugeridos, un mapa para orientarse en el territorio de la narración. Entonces, espero que esa síntesis sea fácil de abordar, pero no que tenga un carácter simplón. Y es que siempre imaginé esta obra como un libro de bolsillo, un volumen que, pese a su brevedad, oriente teórica y metodológicamente a aquellos interesados en el ejercicio narrativo, sea con fines artísticos (p.e. escribir un cuento) o comunicativos-estratégicos (p.e. crear el argumento de un *spot* publicitario).

El primer capítulo define al storytelling como evento discursivo y presenta sus tres grandes dimensiones —la historia, la trama y el relato—, que sirven como guía para el resto de los contenidos. Las secciones siguientes exponen distintos elementos vinculados con la creación de una historia: el capítulo 2, la formulación de acciones narrativas; el capítulo 3, la concatenación de acciones para articular una fábula; el capítulo 4, la definición temática o argumental de esta, y el capítulo 5, la creación y el desarrollo de personajes. El sexto capítulo reflexiona sobre la trama y muestra cómo gestionar las alteraciones temporales que implica. El séptimo da cuenta de algunos recursos útiles para la creación del relato, como la posición e identidad del narrador, mientras el octavo reflexiona brevemente sobre aspectos semióticos-estéticos de un relato. Mientras el capítulo 9 presenta la ya descrita síntesis metodológica, la última sección ofrece algunas ideas sobre la narración, su potencial y sus alcances para la comunicología.

Finalmente, les agradezco a los profesores Paulina Gómez-Lorenzini y Gonzalo Saavedra, de la Facultad de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica de Chile, por ayudarme a profundizar durante mis estudios de doctorado en la mayoría de las ideas que aquí expongo y discuto. Pese a que probablemente ninguno de ellos explicaría estas materias del modo en que lo hago —y de hecho podemos tener discrepancias sobre algunos aspectos—, su influencia ha sido enorme. Le agradezco también a la documentalista Pamela Cantuarias (fallecida en octubre de 2010), quien fue mi profesora en cursos de realización audiovisual cuando estudiaba periodismo, por enseñarme a contar y a leer/visionar historias.

1. QUÉ ES LA NARRACIÓN / STORYTELLING

Del lenguaje a la narración

Para entender cabalmente en qué consiste el ejercicio de narrar o contar una historia es necesario empezar por lo más básico: en qué consiste hablar (o expresarse).

Siguiendo a Ferdinand de Saussure, el concepto *lenguaje* define a la capacidad humana para la comunicación mediante el uso de signos convencionales, es decir, cuya significación es fruto de un acuerdo social. A esta clase de signos, Charles S. Peirce les llama símbolos. Y eso es lo que son las palabras, pues significan lo que la comunidad hablante decida, sea esta un país completo o un pequeño grupo de amigos. Por eso el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua coexiste con los dialectos nacionales y locales, e incluso con los pequeños modismos y neologismos que usamos en el marco de nuestras familias y nuestros grupos de WhatsApp.

Sin embargo, las palabras no son los únicos signos convencionales. Los gestos, los uniformes, las señales del tránsito y muchos otros también lo son. Pese a esto, no todos los símbolos son igualmente eficientes para el logro del lenguaje. Por ejemplo, es cierto que la arquitectura de un edificio es capaz de simbolizar un concepto o una idea (p.e. un edificio alto y automatizado, modernidad y poder económico; un edificio de estilo colonial, tradición), pero la arquitectura no es un sistema sígnico muy versátil en términos pragmáticos: no podemos llevarlo a todas partes ni es capaz de transmitir con eficacia cualquier concepto o idea.

Las palabras, en cambio, son muy versátiles. En realidad son los símbolos más eficientes para el desarrollo del lenguaje. En primer lugar, porque nos permiten expresar fácilmente ideas complejas o abstractas, que mediante otros sistemas sígnicos, como los gestos, sería casi imposible comunicar. Un caso: las palabras “ayer” y “justicia” definen a cosas que no podemos ver, tocar

ni señalar, pero que existen en el marco de nuestra sociedad y que significan algo importante. En segundo lugar, las palabras son muy eficientes porque son estables: como diría Saussure, una de las cosas que caracterizan al signo lingüístico es su tendencia a la inmutabilidad. Eso no significa que nunca cambien, sino que funcionan mejor cuando no cambian. De hecho esta es una virtud; si las palabras cambiaran de significado diariamente viviríamos en un caos comunicativo, como el descrito por el mito bíblico de la Torre de Babel.

Entonces, el principal dispositivo del que disponemos para el lenguaje es lo que el propio Saussure llamó *lengua*: el conjunto de signos y reglas de combinación entre signos que una comunidad crea para la comunicación verbal oral y escrita.

La lengua es un recurso social, en el sentido de que existe porque una comunidad lo comparte, como sucede con cualquier idioma y dialecto. No obstante, el uso de la lengua, conocido como *habla*, es un evento individual y singular: cuando conversamos con alguien o le escribimos un mensaje de correo electrónico, cada uno de nosotros emplea el idioma particularmente, en un evento de locución único e irreplicable. Es, en el fondo, un asunto de orden ontológico [del tipo de existencia]: la lengua es un sistema teórico que para todos sus usuarios es más o menos homogéneo (p.e. para usted y para mí el idioma castellano es la misma cosa); el habla, en tanto, es un suceso, un evento que se produce única y exclusivamente cuando alguien se expresa verbalmente (p.e. cuando usted habla, o cuando yo escribo).

Ahora bien, es un hecho que la mayoría de las veces hablamos dirigiéndonos a alguien: cuando conversamos, a nuestro interlocutor; cuando escribimos, a nuestro futuro lector; cuando rezamos, a nuestro dios, etc. A ese escenario Teun van Dijk (y otros también) lo denomina *discurso*: un habla con propósito interactivo o social. En otros términos, el discurso es un evento comunicativo sostenido por el uso de la lengua.

Normalmente, sin embargo, le llamamos discurso a eso que la gente dice, a las palabras que un orador pronuncia o que un escritor redacta. Técnicamente ese es un uso incorrecto: como dirían Gillian Brown y George Yule, la producción verbal del discurso, eso que el evento comunicativo genera en términos materiales —y que por tanto es testimonio de su realización—, en realidad se llama *texto*. Parafraseando a Yuri Lotman, un texto es un conjunto organizado de signos con sentido —pues tiene una lógica que lo sustenta—, que es fruto o expresión concreta de un discurso. Esta diferencia tiene un pro-

pósito metodológico: nos permite distinguir entre el objeto de estudio [qué quiero conocer] y la unidad de observación [qué aspecto de la realidad utilizo para conocer]. Entonces, analizo un texto (p.e. una noticia en un diario) para describir el discurso (p.e. la intención del medio respecto del lector).

Definir al texto como un “conjunto organizado de signos” implica una posibilidad: que los textos no sean exclusivamente verbales. Y es cierto: desde hace algunos años, los estudios del discurso se han abierto al fenómeno de la *multimodalidad*, es decir, a reconocer que dentro de un mismo texto hay signos que pertenecen a distintos sistemas. Por ejemplo, en una noticia en un diario normalmente conviven palabras, números, fotografías e ilustraciones, y juntos forman un todo. Si es así, este documento es un texto, tanto como una conversación entre una pareja, una novela, una fotografía, una película e incluso una viñeta humorística. Cualquier conjunto de signos que posea sentido es un texto.

De acuerdo con Jean-Michel Adam, se reconocen cinco formas textuales generales (podría decirse, cinco tipos de texto): la descripción, la explicación, la argumentación, la narración y el diálogo. La descripción consiste en la exposición de las características inmanentes o actuales de algo; la explicación, en la exposición de un saber que permite resolver un problema; la argumentación, en la exposición de un punto de vista a partir de la concatenación de antecedentes o premisas; la narración, en la exposición de un conjunto de hechos vinculados de manera causal y temporal, y el diálogo, en la enunciación organizada de varios locutores, que pueden producir textos de cualquiera de estos tipos.

En ese marco, *narración* es la creación y difusión de un tipo de discurso (un ejercicio de habla orientado a otro) cuyo propósito es la exposición (textual) de hechos lógicamente organizados.

Storytelling: concepto y premisas

En los últimos años se ha instalado con cierto éxito en los ámbitos académico y profesional el concepto inglés *storytelling*. Este define, literalmente, al acto de contar historias. Es decir, es equivalente a decir *narración* [la acción de narrar] o *relación* [la acción de relatar]. Sin embargo, debido a las complejidades que implica una correcta narración y a los efectos emotivos que se le atribuyen —p.e. Aristóteles le llamaba *catarsis* al efecto que una historia tenía en el oyente/espectador—, el *storytelling* es considerado también un arte.

La fama del storytelling se justifica, normalmente, en dos premisas. La primera es el principio de narratividad, planteado hace unos 40 años por Algirdas Julien Greimas y Joseph Courtés: (casi) todo discurso tiene algún componente narrativo, y por ello esta forma textual sería la más común en el habla cotidiana. Esto se debe a que la amplísima mayoría de los enunciados que producimos utiliza una estructura (sujeto-verbo-predicado) cuyo propósito es dar cuenta de acciones [verbo] acometidas por algo/alguien [sujeto] en un contexto determinado [predicado]. Entonces, todos estaríamos constantemente contando y escuchando historias, lo que de alguna manera nos haría más receptivos a este tipo de texto.

La segunda premisa es el fenómeno del narrativismo, estudiado en el ámbito de la comunicación social por Walter Fisher: precisamente por sus condiciones estructurales, el discurso narrativo tiene una gran capacidad configuradora de sentido, pues representa escenarios cuya lógica es equivalente a la de nuestra experiencia cotidiana en el mundo, en el cual siempre hay entidades que viven situaciones en un lugar y momento determinados. En consecuencia, nuestra propia comprensión de la realidad sigue un orden narrativo, y podemos actuar en la realidad mediante dicha lógica. Esto explicaría, por ejemplo, el carácter terapéutico de la narración (p.e. en el psicoanálisis) y sus capacidades pedagógicas y argumentativas.

Son estas premisas las que, de un modo u otro, permiten a diversos autores sostener que el *storytelling* es la principal herramienta para la comunicación, la cognición e incluso el desarrollo de nuestra identidad. En ese marco se le considera un dispositivo clave para la gestión organizacional, comunicacional y política (p.e. en materias de comunicación interna, de creación y desarrollo de marcas [*branding*], y de propaganda electoral).

No obstante, esta eventual supremacía de la narración puede ser refutada, o al menos cuestionada. Por ejemplo, si se considera que la narración es solo una de las formas textuales posibles: es un hecho que en nuestra vida diaria no solo contamos historias, sino que también describimos cosas, definimos conceptos, sostenemos puntos de vista y, sobre todo, conversamos con otros individuos. De esto surge otra objeción: la narración es un tipo de comunicación naturalmente unidireccional, pensada y ejecutada por un sujeto hacia otro(s), y por tanto no siempre es la mejor alternativa en términos estratégicos.

Además, la premisa de que todos estamos regularmente contando y escuchando historias, solo porque la estructura genérica de estas se asemeja

a la gramática estándar de una oración, puede considerarse una extrapolación exagerada: es también un hecho que no todas las personas son capaces de relatar una historia o de comprender lo que leen con un alto grado de eficacia (pues ambas cosas requieren entrenamiento). Finalmente, si la narración es un tipo de discurso cuyo propósito es la exposición de hechos —y no un efecto pragmático, como sucede con la argumentación, en cuya esencia se encuentra la búsqueda de la adhesión del interlocutor—, atribuirle efectos cognitivos y sociales parece un ejercicio voluntarista.

Más allá de las críticas, es cierto que el *storytelling* se ha convertido en una competencia deseable —y quizás, necesaria— para los profesionales de la gestión y la comunicación organizacional y política. En ese escenario, este libro busca presentar algunos métodos y modelos para la creación de textos narrativos.

Dimensiones del ejercicio narrativo

Hasta ahora he dicho que la narración consiste en la exposición de hechos. Esto, de inmediato, permite reconocer dos dimensiones básicas del ejercicio narrativo: la creación o identificación —en caso de que se trate de eventos verdaderos— de los hechos que vamos a contar, y el acto mismo de contarlos/escribirlos. Por tanto, es posible distinguir entre el contenido del discurso narrativo, o si se prefiere, su componente temático (de qué se trata), y la expresión sensible o material de dicho discurso, es decir, su texto (cómo se cuenta).

Sin embargo, es también posible reconocer una tercera dimensión, intermedia: muchas veces el texto presenta los hechos de manera distinta a como sucedieron originalmente, por ejemplo al emplear saltos temporales para resumir determinados aspectos, o como en las noticias, cuando se cuenta primero el desenlace de la historia (p.e. “Dos personas murieron...”) y luego sus antecedentes (p.e. “...tras chochar sus respectivos vehículos anoche en la esquina de Portugal y Alameda”). Es decir, el texto no siempre reproduce los hechos de manera exacta, sino que se basa en una estructura creada especialmente para la exposición.

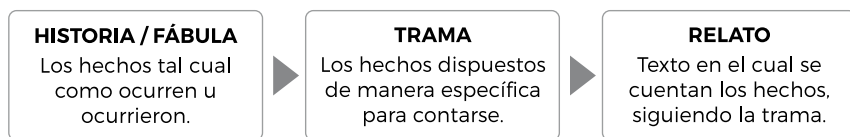
A estas tres dimensiones de la producción discursiva narrativa se les conoce como *historia* (o *fábula*) [*story*], *trama* [*plot*] y *relato*. En otras palabras, el discurso narrativo se compone de una historia/fábula, el conjunto de hechos concatenados de manera causal y temporal en su sentido original,

es decir, tal como ocurrieron; una trama, o el orden en que se decide contar los hechos de la historia, y un relato, el texto narrativo en sí, que implica una serie de recursos o dispositivos estilísticos (p.e. la polifonía: ¿habla solo el narrador o también se incluye la voz de los personajes?).

Como puede deducirse, estas tres dimensiones están concatenadas: para crear un relato necesitamos disponer de una trama, y para esta requerimos de una fábula. En ese sentido, el nivel más estratégico de la narración está en la formulación de una historia, y desde allí se avanza hacia instancias más operativas. En este libro hablaremos sobre conceptos y modelos para ejercitar el *storytelling* en todos sus niveles (véase Figura 1).

Figura 1

Dimensiones o niveles del ejercicio narrativo



Fuente: Elaboración propia.

Esta manera de entender la narración se aplica a cualquier tipo de discurso, sea verbal o no verbal. No obstante, los recursos o dispositivos formales y estilísticos para la creación del relato cambian dependiendo del sistema sígnico empleado (p.e. palabras o imágenes).

Por ejemplo, en el cine contemporáneo el relato tiene tres dimensiones, la imagen (p.e. dos personas conversando), el sonido propio de dicha imagen (p.e. el diálogo entre ellas) y el sonido superpuesto a la imagen (p.e. música incidental), y cada una de ellas puede ser utilizada con una función narrativa (p.e. una música incidental romántica inducirá la idea de que existe una relación entre ambos individuos, o que uno de ellos tiene un interés romántico sobre el otro, pese a que el diálogo entre ellos no lo sugiera). Y si se piensa en el periodismo audiovisual, por ejemplo, es posible agregar una cuarta dimensión: las imágenes o caracteres superpuestos a la imagen original (p.e. el nombre del entrevistado y su cargo), cuya función es normalmente informativa.

Del mismo modo, la experiencia del *storytelling* no es la misma si se trata de un texto escrito (y leído) o de otro dicho (y escuchado). En ese mar-

co, y sobre todo en el caso de las narraciones orales —el verdadero origen del *story-telling*— es posible identificar aspectos textuales (p.e. la reiteración), performáticos (p.e. el histrionismo del orador) e incluso contextuales (p.e. la situación en la cual se cuenta la historia) que cumplen funciones estilísticas clave para el relato.

En este libro solo nos dedicaremos a la narración verbal escrita, aunque sus principios y modelos son obviamente extrapolables a otras formas de relato. Pensando en favorecer dicho ejercicio, los ejemplos que se emplean son mayoritariamente relativos a textos audiovisuales (cine y televisión).



2. CÓMO CONSTRUIR UNA HISTORIA (Parte 1: la acción)

Qué es una acción

Una historia es un conjunto de hechos concatenados de manera causal y temporal. En términos de semiótica narrativa —del estudio de la significación del discurso narrativo—, sin embargo, no se habla de *hechos* sino de *acciones*. O sea, una historia sería un conjunto de acciones concatenadas causal y temporalmente.

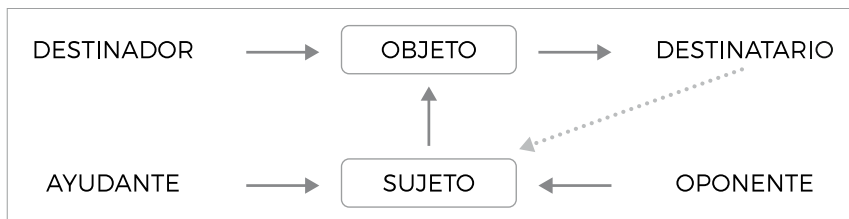
Esto tiene justificación. Una acción es el resultado de un *hacer*, y esto implica la participación de un *agente*, es decir, de algo/alguien que la lleve a cabo. Cuando pensamos en una obra literaria o audiovisual, normalmente asumimos que estos agentes son siempre personajes, personas o seres animados/humanizados que participan en la historia y se relacionan entre sí, pero en realidad esto aplica incluso para las acciones naturales o ajenas a la intervención humana: p.e. en Pompeya fue el volcán [agente] el que hizo erupción [acción].

Además —y en esto la acción es similar al hecho—, debido a su temporalidad, el concepto de acción supone el reconocimiento de un *cambio de estado en el agente*: p.e. de la quietud pasamos al movimiento, de un lugar pasamos a otro, de la ignorancia pasamos al conocimiento, etc. Precisamente debido a que la acción se explica por un cambio, la historia posee una lógica de causalidad y temporalidad, pues toda acción supone un estado anterior sin el cual ella sería inexistente o no tendría sentido (p.e. mi actual ubicación solo es relevante porque recuerdo que antes estaba en otro lugar; si no pudiera moverme o siempre hubiese estado en el mismo sitio, entonces mi ubicación actual no tendría importancia).

Considerando estos elementos, Algirdas Julien Greimas propuso un modelo para explicar la lógica de la acción narrativa. Para él —y basado en ideas de Vladimir Propp— es posible identificar una *estructura canónica* [mo-

délica y prescriptiva] y de aplicación universal compuesta por la relación entre seis *actantes*, roles que tanto personajes como otros entes (p.e. un animal, una emoción, el destino) acometen y que son fundamentales para el desarrollo de una acción (véase Figura 2).

Figura 2
Estructura Actancial Canónica



Fuente: Elaboración propia, a partir de Martin & Ringham (2006).

Desde este punto de vista toda acción narrativa es la búsqueda de un *objeto* por parte de un *sujeto* (en la Figura 2, la relación que muestra la columna central). Ambos términos son genéricos, pues aluden indistintamente a personas, animales, cosas e incluso entes abstractos. La clave para distinguirlos es su función en la historia: objeto es cualquier cosa que sea deseada por el sujeto (una persona, un lugar, una cosa, etc.). Por ejemplo, en los cortos animados de *El Coyote y el Correcaminos*, el canino salvaje [sujeto] quiere atrapar al ave corredora para comérsela [objeto]; en la película *El señor de los anillos: La comunidad del anillo*, Frodo [sujeto] decide llevar el anillo a Mordor para destruirlo [objeto]; en *Corazón valiente*, William Wallace [sujeto] desea conseguir la libertad política de los escoceses frente a los ingleses [objeto].

Cómo se motiva una acción

Hemos dicho que una acción narrativa es la búsqueda de un objeto por parte de un sujeto (p.e. Frodo [sujeto] viaja a Mordor para destruir el anillo [objeto]). Pero también dijimos que una acción es un cambio de estado (p.e. Frodo viaja desde Rivendel hacia Mordor). La teoría de Greimas sugiere que esta lógica de transformación puede aplicarse no solo al hacer del sujeto — conseguir el objeto—, sino también a su motivación; si no fuera así estaríamos considerando al sujeto como un ente inmutable, lo que sería contradictorio con esta teoría. Entonces, ¿por qué el sujeto desea el objeto?

El proceso de motivación del sujeto es representado por la fila superior de la Figura 2 y corresponde a la acción de un *destinador* sobre un *destinatario*. Esto significa que el primero presenta u ofrece el objeto al segundo (p.e. en *Star Wars: La venganza de los sith*, Palpatine le ofrece a Anakin Skywalker la oportunidad de salvar a Padmé si se convierte al Lado Oscuro). Pero también es posible que el destinador le encomiende o incluso le ordene al destinatario ir por el objeto (p.e. más adelante, en el mismo filme, Palpatine le ordena a Anakin —ya convertido en Darth Vader— asesinar a todos los jedi). Como sabemos, los actantes no son necesariamente personajes, y por eso es posible que el destinador sea, por ejemplo, una emoción (p.e. en las películas *Kill Bill*, el anhelo la venganza motiva a Beatrix Kiddo a asesinar a Bill y sus secuaces) o un evento natural (p.e. en *Dante's Peak* la erupción del volcán motiva a los protagonistas a escapar). Como sea, algo/alguien siempre debe instalar ese deseo en el destinatario/sujeto.

Hasta ahora hemos hablado del *deseo* del destinatario/sujeto por el objeto, y es correcto en términos teóricos, pero eso no siempre significa que el destinatario/sujeto realmente quiera alcanzarlo; a veces lo necesita —para sobrevivir, para salvar a alguien más o para evitar una catástrofe— y a veces simplemente es su obligación, pues alguien —o su propia ética o conciencia— se lo ordenó. Un caso alternativo es el de la inevitabilidad del destino [*ananké*] en la tragedia griega, que de alguna manera también actúa como destinador (p.e. Edipo, sin importar lo que hiciera, estaba destinado a matar a su padre y casarse con su madre).

Si bien parece haber una redundancia entre el destinatario y el sujeto, en realidad no siempre son el mismo ente. Por ejemplo, un rey puede ofrecer la mano de su hija —y por tanto, la posibilidad de convertirse en el futuro en rey—, al caballero que mate al dragón; esto implica que inicialmente hay varios caballeros, y que solo aquel que cumpla la tarea alcanzará el premio. Entonces, muchos pueden ser los llamados, pero pocos —y a veces, solo uno— los elegidos. La diferencia entre destinatario y sujeto es, por tanto, ontológica: el primero es el actante que recibe la motivación; el segundo, aquel que efectivamente va por el objeto.

Cómo se acomete una acción

La estructura básica de la acción narrativa implica no solo la intervención del sujeto, sino también de otros actantes que otorgan el carácter dramáti-

co [la existencia de conflictos] a la obra. Estos son los *ayudantes* y los *oponentes*, y su participación se representa en la fila inferior de la Figura 2.

Ayudante es aquella entidad —de cualquier especie o categoría, al igual que el destinador— que colabora con el sujeto en la búsqueda, alcance y goce del objeto (p.e. Sam respecto de Frodo; Hattori Hanzo y la espada que forja, respecto de Beatrix Kiddo; el conocimiento de estrategia militar, respecto de William Wallace, etc.). Oponente es aquella entidad que actúa en contra del sujeto y su esfuerzo por alcanzar al objeto (p.e. Sauron respecto de Frodo; Bill y sus secuaces, respecto de Beatrix; la cobardía de los nobles escoceses —que temen perder sus privilegios si desafían al rey inglés—, respecto de Wallace, etc.).

Por supuesto, es posible que un personaje cambie de rol durante una historia, pero eso depende del momento o instancia que analicemos (p.e. Obi-Wan Kenobi al principio es ayudante de Anakin, pero luego —cuando este se vuelve al Lado Oscuro— se convierte en oponente). También es posible que un personaje cumpla simultáneamente dos roles actanciales, sean complementarios (p.e. Pai Mei, en cuanto maestro de artes marciales, es tanto destinador como ayudante de Beatrix) o contradictorios (p.e. durante el viaje a Mordor, Gollum es tanto ayudante de Frodo como su oponente). La flexibilidad es la gran virtud de este modelo.

Ahora bien, no debemos olvidar que los actantes no son siempre personajes. Cuando analizamos o construimos una historia en razón de los mentores, los héroes y los villanos, nos limitamos a pensar solo en los personajes como fuerzas agentes... y eso es un error porque —y la vida misma lo demuestra— muchas veces nuestro mayor aliado/enemigo reside en nosotros mismos (p.e. la perseverancia versus la desidia). Es más, diversos actantes pueden convivir dentro de un personaje. Por ejemplo, en esta breve historia: “La atracción que siente por una bella joven [destinador] motiva a un adolescente [destinatario/sujeto] a invitarla a bailar [objeto]; sin embargo, aunque él baila bastante bien [ayudante], su temor al rechazo lo hace dudar [opponente]”.

Entonces, la lección greimasiana es que toda acción narrativa [sujeto-objeto] debe explicarse por una dinámica de motivación [destinador-destinatario] y otra de realización [ayudantes-oponentes], en las cuales cualquier aspecto de la realidad puede intervenir: el azar, el destino, la naturaleza, los animales, las personas, sus emociones, etc.



3. CÓMO CONSTRUIR UNA HISTORIA (Parte 2: la progresión)

Complejidad narrativa

Hasta ahora, cuando hemos presentado un ejemplo o referido a una obra literaria o audiovisual para ilustrar un concepto siempre se ha pensado en la acción como unidad de análisis [aquel aspecto de la realidad que se estudiará]. Es decir, hasta ahora solo nos hemos puesto en el escenario de observar acciones independientes (un sujeto, un objeto), no una secuencia de acciones. Pero dado que una historia se define como un conjunto de acciones concatenadas causal y temporalmente, es fundamental estudiar cómo se produce/explica dicho encadenamiento.

Esto nos hace pensar en el fenómeno de la *complejidad narrativa*. En este marco, por complejidad entendemos —tal como las teorías cibernéticas— el resultado de la variedad dentro de un fenómeno. Algo es complejo porque está compuesto por elementos distintos, más o menos numerosos y que a su vez implican un grado de contingencia o variabilidad, es decir, podrían ser de distintas maneras. Aunque la complejidad suele tomarse como equivalente a la dificultad, no es siempre así: anudarse los zapatos es una tarea que involucra numerosos y diversos movimientos manuales, así como diversas torsiones de los cordones —o sea, es un procedimiento complejo—, y sin embargo lo hacemos de manera cotidiana y casi sin pensar... por tanto, nos resulta fácil. Una narración, entonces, puede ser compleja en la medida en que esté construida por numerosos y diversos elementos, y eso no significa que sea algo difícil o tedioso.

Al finalizar el capítulo anterior se presentó un ejemplo en la cual casi todos los actantes coexistían en el mismo personaje: “La atracción que siente por una bella joven [destinador] motiva a un adolescente [destinatario/sujeto] a invitarla a bailar [objeto]; sin embargo, aunque él baila bastante bien [ayu-

dante], su temor al rechazo lo hace dudar [oponente]”. Es posible reconocer una acción principal: el adolescente quiere invitar a una bella joven a bailar (en el fondo, ese es el tema). Pero también es evidente que dicha acción ha sido motivada por otra anterior (el adolescente se siente atraído por la joven, lo que necesariamente se da antes de que él piense en invitarla) y que su realización implica otras dos acciones, posteriores a la decisión del muchacho de invitar a la joven (él reconoce sus posibilidades de éxito en el baile, dado que es un buen bailarín, pero también piensa que es posible que ella rechace su invitación, más allá de sus aptitudes para la danza, por cualquier otro motivo, como por ejemplo la posibilidad de que ella no sienta por él una atracción equivalente). Entonces, ¿este caso es un acto unitario o una historia (un conjunto de acciones)?

En gramática se habla de morfología para definir el estudio de la estructura de las palabras. Greimas llamó *morfología narrativa* al esquema actancial precisamente porque quiso destacar el hecho de que toda acción es una estructura y por ello implica una dinámica de motivación y otra de realización. Es decir, la acción narrativa es siempre compleja.

Programas narrativos

Precisamente por la variedad que permite el esquema actancial, es posible emplearlo para explicar una acción dentro de una historia, una secuencia de acciones dentro de ella o incluso una historia completa. En estos dos últimos casos, y dada la generalidad que implican en la descripción temática —de la secuencia, de la historia—, al esquema actancial se le conoce también como *programa narrativo*. Por ejemplo, es posible decir que todos los cortometrajes clásicos de *El Coyote y el Correcaminos* poseen el mismo programa narrativo general: el hambre [destinador] motiva al canino salvaje [destinatario] a cazar al ave para comérsela [objeto]; en esa aventura cuenta con el apoyo de su propia inteligencia y los productos Acme [ayudantes], pero también se enfrenta a su mala suerte y, a veces, a problemas con los productos Acme [oponentes].

Ahora bien, es evidente que este programa no permite explicar todas las acciones que integran los cortos de la serie. Si vemos cualquier episodio notaremos que cada intento del coyote es una mini-historia, y en cada una de estas hay acciones particulares que pueden explicarse por un programa narrativo. Por ejemplo, en el episodio “*Chariots of Fur*” [*Carros de pelo*], una parodia al título de la película *Chariots of Fire* o *Carros de fuego*, en determinado momento el coyote [destinatario/sujeto], víctima ya de una obsesión [destinador], para

atrapar al correccaminos [objeto] instala una enorme trampa para ratones en medio de la carretera [ayudante]; sin embargo, un ratón gigante cae en ella, arruinando el plan [oponente]. En consecuencia, es posible reconocer programas narrativos dentro de otros programas narrativos.

Un esquema actancial que describe una historia en términos generales se denomina *programa narrativo de base*. Los que describen historias parciales dentro de la historia global, y que de alguna manera permiten la realización de esta, se denominan *programas narrativos de uso*.

Esta distinción, sin embargo, es jerárquica. Lo que queremos decir con ella es que hay programas narrativos más importantes que otros en razón de la cantidad de hechos que cada uno describe (la historia completa o solo una fracción de ella). Pero ¿y qué pasa con la progresión temática —o el avance— de la historia?

La concatenación causal y temporal que define a la historia no solo se manifiesta en la jerarquía de los programas narrativos, sino también en su encadenamiento temático. Por ejemplo, al comienzo de la historia de *Shrek* la sociopatía [destinador] motiva al ogro [destinatario/sujeto] a viajar hasta el castillo de Lord Farquaad para pedirle que desaloje a los personajes de cuentos de hadas que han invadido su pantano [objeto], travesía en la cual cuenta con el apoyo de Burro [ayudante] y el rechazo de los demás seres del bosque e incluso de los humanos de la ciudad, que lo ven como un monstruo [oponentes]. Este programa se desarrolla en los primeros minutos del filme... tras los cuales se activa otro: Farquaad [destinador], viendo la fuerza de Shrek —que fácilmente derrota a sus soldados—, le promete desalojar su pantano si rescata y trae con vida a la princesa Fiona [objeto], que no solo se encuentra lejos, sino que está custodiada por un dragón [oponentes]; en este viaje el ogro es nuevamente acompañado por Burro [ayudante].

Esta concatenación es temática o argumental porque implica un cambio de destinadores y objetos de valor, pero no un cambio de destinatario/sujeto. Es decir, vemos cómo avanza la historia del sujeto. A esta progresión se le conoce como *recorrido o itinerario narrativo*. Y así como en gramática el concepto sintaxis define el modo en que se combinan las palabras, Greimas llamó a esta dimensión *sintaxis narrativa* pues explica la concatenación de programas para constituir una historia.

El itinerario narrativo corresponde a una dimensión de análisis diferente de la jerárquica, aunque ambas son complementarias: p.e. los dos programas descritos en *Shrek* son también programas de uso respecto del programa de

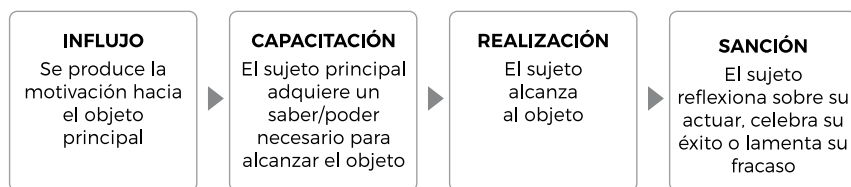
base (la historia del ogro, que por diversas peripecias conoce a la princesa Fiona y se enamora de ella).

Del querer al poder

El recorrido/itinerario narrativo consiste en cuatro etapas para el desarrollo de una historia. Por supuesto, estas instancias no son obligatorias —no todas las historias deben tenerlas—, pero se asume que están presentes en toda historia completa/compleja (véase Figura 3).

Figura 3

Itinerario narrativo



Fuente: Elaboración propia a partir de Martin & Ringham (2006).

La primera etapa es llamada *contrato*, *manipulación* o *influjo*, y consiste en la inducción del sujeto principal (el protagonista) hacia el objeto principal de la historia (su gran misión). Las premisas greimasianas son que el sujeto se define por su *ser* (p.e. quién es, en qué cosas cree) y su *hacer* (p.e. a qué se dedica, qué capacidades tiene); que aquello que realmente motiva a la acción es el *deseo* —entendido como un impulso emotivo (interno, propio del sujeto) hacia algo que se apetece—, y que, por tanto, siempre existe un *querer-ser* antes del hacer. Es decir, la verdadera movilización del sujeto implica su involucramiento emotivo. Entonces, aquello que primero define al sujeto es que quiere el objeto: de alguna manera lo conoció y luego lo deseó.

Por ejemplo, en *Star Wars: Una nueva esperanza*, en determinado momento Obi-Wan Kenobi [destinador] invita a Luke Skywalker [destinatario] a unirse a la Alianza Rebelde para luchar contra el Imperio, y así convertirse en un jedi [objeto]. En su toma de decisión, Luke considera el rechazo de su tío Owen, quien se niega a que el joven abandone el planeta [oponente], así como el mensaje de la princesa Leia a Obi-Wan, pero es principalmente la muerte de sus tíos Owen y Beru a manos de soldados imperiales lo que empuja al protagonista a lanzarse a la aventura [ayudantes].

A partir del análisis anterior es posible suponer que lo más importante de esta etapa es el eje destinador-objeto-destinatario. Sin embargo, no hay que olvidar que las etapas del itinerario se expresan como programas narrativos, es decir, cada programa es un elemento de la sintaxis. Por tanto, lo que queremos decir es que este programa descrito consiste en una acción de influjo, no que solo el ejercicio de motivación del destinador sea lo más importante.

No obstante, de acuerdo con la lógica greimasiana el deseo no basta para lograr el éxito. El sujeto puede querer mucho al objeto, pero eso no le garantiza tener la capacidad de alcanzarlo. Entonces, aquello que también define el ser del sujeto es que puede alcanzar al objeto, es decir, posee competencias: un *saber-hacer* (método) y/o un *poder-hacer* (recursos). El supuesto es que el sujeto no las posee originalmente, sino que debe adquirirlas, es decir, de alguna manera tiene que ser entrenado y/o habilitado. A veces esto ocurre gracias a un personaje, a veces por un evento fortuito o una anagnórisis (el sujeto se da cuenta de que puede). O sea, siempre es por un actante. A esta segunda etapa del itinerario se le conoce por esto como *capacitación* (o *competencia*), y consiste en un programa narrativo en el cual la acción clave es la preparación o el entrenamiento del sujeto para el futuro alcance del objeto principal.

Por ejemplo, en *Una nueva esperanza*, cuando Skywalker y Kenobi viajan a Alderaan en el Halcón Milenario, Obi-Wan [destinador/ayudante] entrena a Luke [destinatario/sujeto] en el uso de la Fuerza y del sable de luz [objeto], ante la incredulidad del propio Luke y las burlas de Han Solo [oponentes].

Hacer y reconocer

Puesto que la narración es un discurso de acción, es la acción central del programa narrativo de base la que en realidad da vida a la fábula. Es ese hacer el que define finalmente al sujeto en cuanto agente, y consiste en la búsqueda actual del objeto, el momento concreto en que dicho encuentro sucede. A esta tercera etapa de la sintaxis se le conoce como *realización* (o *performance*). Greimas dice que es “el hacer que hace ser”, pues de su resultado depende el cambio de estado.

Por ejemplo, en *Una nueva esperanza*, la batalla decisiva se desarrolla cuando la Alianza Rebelde busca destruir la Estrella de la Muerte, principal arma del Imperio. Luke [destinatario/sujeto], a instancias de Obi-Wan [destinador/ayudante] —quien, tras morir a manos de Darth Vader, se ha convertido en un espíritu unido a la Fuerza—, logra destruir la estación espacial [objeto] pese a la resistencia de Vader y de la flota imperial [oponente], al disparar un

torpedo hacia su interior sin usar los instrumentos de su nave, sino solo el poder de la Fuerza [ayudante].

Es importante advertir que la etapa de realización no implica necesariamente un triunfo, sino solo el encuentro final entre sujeto y objeto. Por ejemplo, en *Star Wars: El Imperio contraataca*, Luke [destinatario/sujeto], ansioso por convertirse en jedi y en cierto modo buscando venganza frente a la muerte de Obi-Wan [destinador], enfrenta a Darth Vader para rescatar a Leia y Han [objeto]; sin embargo, pese a haber incrementado sus habilidades gracias al maestro Yoda [ayudante], es superado por el poder del sith [oponente] y termina derrotado.

Podría pensarse que las fábulas terminan cuando la acción principal acaba, pero no. En realidad, cada historia que conocemos incluye un momento posterior al hecho cumbre, en el cual se produce una suerte de meditación o ponderación, e incluso se formula una moraleja. Es decir, es importante que los personajes —y el lector/espectador— tengan oportunidad para reconocer los resultados de la aventura emprendida, lo que a veces supone una celebración, si hubo éxito, o una reflexión —y tal vez un castigo— si hubo fracaso. Esta etapa final, en la cual la acción clave es la evaluación del desempeño del sujeto principal, en razón del conjunto de expectativas instituidas en la fase de influjo, se conoce como *sanción o valoración*.

Por ejemplo, en *Una nueva esperanza*, tras la destrucción de la Estrella de la Muerte, Obi-Wan [destinador] celebra el triunfo de Luke [destinatario/sujeto] diciéndole “La Fuerza estará contigo siempre”, dándole a entender que está en camino a ser un jedi [objeto], lo que se refuerza con la alegría de los otros rebeldes [ayudante] —con quienes luego Luke festeja—, pero al mismo tiempo se ensombrece por la supervivencia de Darth Vader [oponente]. Es decir, los rebeldes ganaron la batalla... pero la guerra no ha terminado.

No hay que perder de vista que este es un modo de comprender la progresión de la historia. No es necesariamente el modo en que la fábula será contada, y que corresponde a la trama.



4. CÓMO CONSTRUIR UNA HISTORIA (Parte 3: opciones temáticas)

Hasta ahora hemos aprendido a construir una acción narrativa y a vincular acciones, en términos jerárquicos y lógicos, para formar una historia o fábula. Pero una duda razonable después de haber resuelto esto es hasta qué punto estas estructuras, que se presumen universales, son aplicables a cualquier tipo de historia. ¿Da lo mismo si es una tragedia o una comedia? ¿Da lo mismo si la fábula es sobre venganza o amor? En este capítulo hablaremos sobre estas opciones temáticas.

Género como estilo y tema

En el ámbito de las letras el concepto de *género* permite definir diversas realidades. Por una parte, la noción de *género discursivo* alude a prácticas o formas verbales relativamente estables que, precisamente por dicha condición, involucran funciones y estilos/registros particulares. Desde este punto de vista el poema y la novela son géneros tanto como la clase universitaria, la consulta médica o el saludo y la despedida. El término *género literario*, en tanto, aplica para las formas generales que adquiere el arte creado mediante el uso de la lengua [la literatura], y que tradicionalmente son tres: el teatro, la poesía y la prosa/narrativa. Para nuestro caso es necesario recurrir al concepto *género narrativo*, que define a ciertas formas de composición y exposición de historias.

La idea de género narrativo es compleja porque —dependiendo de la fuente consultada— conduce a reflexiones sobre aspectos compositivos, estilísticos y temáticos que se entrelazan.

Por ejemplo, desde cierto punto de vista hablar de géneros narrativos supone distinguir entre la epopeya, la novela y el cuento. La primera es un relato extenso relativo a una historia colectiva —incluso de carácter nacional— cuyo tiempo es indeterminado pero siempre muy anterior al tiempo de la narración

(véase capítulo 7), como sucede con *La Iliada* o, salvando las diferencias, la saga de *Star Wars* (“Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana...”). La novela, siendo también un relato extenso, versa sobre una experiencia individual —o de un colectivo acotado—, su historia se desarrolla en cualquier momento posible y posee una mayor diversidad temática (p.e. mientras una novela costumbrista es aquella que retrata y describe las prácticas sociales y culturales de una comunidad en un momento dado, como *Orgullo y prejuicio*, una novela negra es aquella que muestra dramas policiales y, con un tono realista, representa el mundo de la criminalidad y la violencia, como *Los hombres que no amaban a las mujeres*). Finalmente, el cuento es un relato más o menos breve cuya historia está compuesta por pocas acciones, un reducido elenco de personajes y un arco temporal restringido (p.e. *La caperucita roja*).

Por supuesto, esta manera de entender los géneros narrativos no es absoluta ni universal, como lo demuestra la existencia de los conceptos novela corta y novela épica, así como el hecho de que estas distinciones perfectamente pueden agruparse bajo el rótulo de subgéneros literarios.

El concepto de género narrativo también se aplica a las formas que adquiere el discurso de acuerdo a la ontología [el ser] de su referencia (p.e. a qué clase de objetos alude en la realidad): narración de ficción, si refiere a un universo creado por el autor, o narración de no-ficción, si refiere al universo empírico.

Asimismo, tradicionalmente se reconoce como géneros narrativos a diversos tipos de historias. Por ejemplo, en el ámbito de la ficción un drama es una historia basada en el desarrollo de conflictos entre personajes y la expresión de sus emociones (p.e. *Cumbres borrascosas*); una fábula, aquella que educa respecto de valores o principios y en la cual los personajes suelen ser animales antropomorfos (p.e. *La liebre y la tortuga*), y una fantasía, aquella que presenta mundos y personajes con características y capacidades mágicas o sobrenaturales (p.e. *El hobbit*). Del mismo modo, una historia que se caracteriza por el cultivo del miedo y sus emociones asociadas es catalogada como de terror (p.e. *Eso*), mientras que una que se basa en la existencia y el uso de tecnologías actuales, potenciales o imaginarias es llamada de ciencia ficción (p.e. *Blade Runner*). En el caso de la no-ficción el repertorio incluye por ejemplo al ensayo (que representa un punto de vista), la biografía (que relata la vida de una persona) y la crónica (que describe y relata hechos). En ambas dimensiones las alternativas son múltiples y diversas.

Pero existe una cuarta manera de interpretar el concepto de género narrativo que potencialmente resulta más útil a la hora de crear una historia, por su simpleza y flexibilidad: la distinción de Northrop Frye entre la tragedia, la comedia, el romance y la sátira.

Una *tragedia* es una historia sobre un problema que afecta a la sociedad o la comunidad —o que es significativo para sus integrantes—, cuyo origen normalmente se asocia a defectos o vicios propios de la humanidad, como la arrogancia o la avaricia. En ese sentido, el problema no depende tanto de un individuo o grupo, sino de los pecados cometidos o por cometer (p.e. Edipo). Por ello los personajes tienden a ser complejos, en el sentido de que no son absolutamente buenos ni malos. La acción clave, entonces, consiste en la resolución del problema, lo que a veces implica el reconocimiento de una verdad oculta, la reparación de una injusticia o el sacrificio de algo/alguien querido, situaciones que suelen afectar de manera definitiva a los participantes (p.e. al final de *Titanic*, Jack Dawson —el protagonista— se sacrifica para salvar a Rose).

Una *comedia* es una historia sobre un problema surgido de un yerro [un error involuntario] o un malentendido, por lo que normalmente es menos trascendente que el problema de la tragedia. Esto permite que en la comedia los contratiempos no sean insuperables y que los conflictos se basen en engaños y secretos cuyas consecuencias son inocentes (p.e. nadie morirá a causa de ellos). Por ello el desenlace suele mostrar a los personajes —incluso a aquellos en conflicto— celebrando y disfrutando de su reencuentro, tras la aclaración del equívoco (p.e. en la serie *Friends*, muchos episodios terminan con los amigos juntos, tomando un café en el Central Perk o en el departamento de algunos de ellos).

Pese a lo que su nombre sugiere, un *romance* no es necesariamente una historia de amor sino una historia sobre separación y reencuentro, lo que puede ocurrir entre una pareja pero también entre otro tipo de personajes (p.e. una madre y su hija, un niño y su perro) y en otro tipo de situaciones (p.e. Dorothy, en *El mago de Oz*, fue alejada de su hogar y durante toda la historia hace lo posible por volver a Kansas).

En ese marco, el problema típico del romance es la separación, lo que a su vez implica un deseo por lograr/obtener algo. Por eso las historias de aventuras (p.e. *Indiana Jones y la última cruzada*) son, desde este punto de vista, romances: el protagonista, una vez que advierte que debe buscar o recuperar algo

(p.e. Indiana se entera de que su padre desapareció en Venecia mientras buscaba el Santo Grial), realiza un viaje en el que debe superar amenazas, contratiempos y pruebas (p.e. Indiana debe interpretar el diario de su padre y seguir las pistas para encontrarlo y hallar la reliquia). Muchas veces este viaje es tanto físico-espacial como espiritual, pues para obtener el objeto el sujeto requiere de transformaciones (p.e. Indiana no solo recorre Europa en la aventura, sino que también perdona a su padre por haber tenido una niñez solitaria). Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre en la tragedia, en el romance los personajes tienden a ser menos complejos (p.e. Indiana es inteligente y aventurero; los nazis son malvados y ambiciosos). Como puede suponerse, el desenlace consiste en el reencuentro y en la expectativa de un futuro feliz (p.e. Indiana, su padre y Sallah cabalgan juntos hacia el atardecer).

Finalmente, una *sátira* es una historia irónica-crítica sobre algún aspecto o momento de la vida (p.e. la política, la adolescencia, el sexo) y que mezcla elementos de otros géneros (p.e. los filmes *Scary Movie* imitan a películas de terror adolescente pero con un tono cómico). Debido a su propósito burlesco, normalmente el protagonista es o se muestra ingenuo, despreocupado e incluso desconcertado respecto de los problemas, sus causas o consecuencias, pese a tener cierta semejanza con los protagonistas de otros géneros (p.e. Austin Powers, Maxwell Smart y Johnny English, respecto de James Bond). En consecuencia, la sátira se caracteriza por la intertextualidad [referencia a otros textos y estéticas], y en ese contexto supone un conocimiento previo por parte del lector/espectador.

Condiciones de una (buena) tragedia

En la tradición aristotélica, la tragedia es considerada un género superior debido a su complejidad y al efecto emotivo que suele tener en el lector/espectador (p.e. la catarsis se define como una purificación del alma del espectador motivada al sentir piedad y temor a partir del sufrimiento de los personajes). En ese marco, Aristóteles postula ciertos elementos o condiciones para una buena fábula trágica.

Lo primero es poseer una *acción completa y entera*, es decir, con un principio, un desarrollo y un final conectados lógicamente (p.e. en *Titanic*, Jack aborda el barco, conoce a Rose, se enamoran, el barco choca contra un iceberg, ambos intentan salvarse, pero solo ella lo consigue, lo que le permite tener una vida plena y envejecer, para recordar su amor).

Lo segundo es que la historia verse sobre una *acción principal*, completa y organizada de tal modo que eventuales transposiciones o supresiones no alteren o disloquen su unidad (p.e. la película *Titanic* cuenta la historia a partir del recuerdo de una anciana Rose, sin que eso le reste coherencia).

Tercero, que presente *acciones ficticias o posibles, pero siempre verosímiles*, entendiendo por tales aquellas necesarias para el desarrollo de la historia (p.e. para que Rose pueda salvarse, ella debe sobrevivir a la hipotermia y el madero que la sostiene debe mantenerse a flote... pese a lo increíble que parezca).

Estas tres características de alguna manera operacionalizan el axioma de la lógica causal en la historia: se supone que todo lo que sucede ocurre porque algo anterior lo explica o motiva. Sin embargo, existe otra posibilidad. La excepción a esta regla se conoce como *deus ex machina*: cuando un elemento externo es introducido artificialmente en la historia —fuera de su lógica causal— para resolver un conflicto. Por ejemplo, en la película *Superman*, cuando el héroe se da cuenta de que Lois Lane ha muerto, decide volar a máxima velocidad en sentido contrario a la rotación de la Tierra... lo que provoca que el tiempo retroceda y él pueda salvarla; sin embargo, el relato nunca había mencionado ni sugerido esta capacidad, por lo que termina siendo una sorpresa, un “truco sacado del sombrero”.

Una cuarta condición es la presencia de ciertos elementos o recursos compositivos. Uno de ellos es la *peripecia*, que corresponde a un cambio repentino en la situación debido a un accidente o un imprevisto (p.e. Jack conoce a Rose por suerte, cuando ella intenta suicidarse una noche en la popa del barco). Otro es la *anagnórisis* (o *agnición*), un cambio en los personajes debido al reconocimiento de una información o al develamiento de un secreto (p.e. cuando Caledon Hockley, el novio de Rose, se entera de la relación entre ella y Jack, su actitud cambia y se vuelve violento). El *lance patético* es un evento de impacto emotivo debido a una acción destructora o dolorosa (p.e. toda la secuencia de destrucción y hundimiento del barco). La *hamartía* es el paso de la dicha a la desdicha —nunca al revés— provocado por un error involuntario, el desconocimiento o el azar (p.e. Jack y Rose se salvan del hundimiento del Titanic, pero finalmente la hipotermia termina por matar a Jack delante de Rose, sin que ella pueda hacer nada).

Probablemente el más relevante de todos estos elementos sea la *anagnórisis*, debido a su impacto argumental: cuando una verdad se devela suele haber una gran transformación en los personajes. Por ejemplo, en *Star Wars*:

El Imperio contraataca, cuando Luke Skywalker se entera de que Darth Vader es su padre, su objetivo cambia y ya no desea matarlo, sino lograr que renuncie al Lado Oscuro de la Fuerza, y esa decisión resulta clave para derrotar al emperador. En *Sexto sentido*, cuando Malcolm Crowe se da cuenta de que en realidad él es simplemente otro fantasma que el pequeño Cole puede ver, de alguna manera se reconcilia con su destino y eso le permite ir al más allá.

Como puede deducirse, estas características bien podrían aplicarse a otros géneros. Por ejemplo, la comedia, el romance y la sátira también requieren de un principio, un desarrollo y un final, y en ellos son también frecuentes las peripecias y anagnórisis (p.e. en *Friends*, cuando Joey se da cuenta de que Chandler y Monica tienen un romance). Por eso en ciertas obras sobre narratología [el estudio del discurso narrativo] y literatura estos recursos se atribuyen también al drama —por su carácter conflictivo y emocional—, que no necesariamente es una tragedia sino muchas veces, un romance (p.e. *Orgullo y prejuicio*). Además, estas formas aristotélicas pueden advertirse tanto en historias de ficción como de no-ficción (p.e. los sucesos reales del Titanic poseen estas condiciones).

Temas, motivos y argumentos

Hasta ahora he aludido a la noción de *tema* de manera general, implicando que nos referimos al contenido de la historia, es decir, de qué se trata. A partir del foco en la teoría de Greimas hemos sugerido que una historia está formada por acciones, es decir, cambios de estado experimentados por sujetos respecto de objetos. Sin embargo, esta mirada es procedimental: nos permite saber cómo construir una historia (p.e. identificar un objeto, postular un destinatario que lo presente a un destinatario, reconocer a un sujeto, etc.), no sobre qué puede versar la historia (p.e. qué es lo que motiva al sujeto a actuar: la ira, la pena, la venganza, el amor, etc.).

En la narratología y la literatura se usa el concepto *motivo* para definir a las unidades del *argumento* de una fábula, es decir, a sus elementos temáticos. Pero no son temas en el sentido genérico, como el amor o la tristeza, sino en el sentido de una codificación cultural y figurativa [que da forma]. Por eso en este ámbito el concepto de motivo se asocia con la noción retórica de tópico, pues alude a un esquema formal que aporta significado y orienta la progresión de la historia.

Diversos autores han reconocido y sistematizado argumentos y motivos recurrentes en la literatura universal, formas temáticas más o menos comple-

jas de alto valor dramático —pues se asocian a conflictos profundos— y gran influencia. Por ejemplo, el mito de Fausto, aquel hombre insatisfecho con su vida que vende su alma al diablo a cambio de éxito y placeres, es técnicamente un argumento pues en sí mismo contiene una proto-historia, muchas veces replicada (p.e. en un episodio de *Los Simpson*, cuando Homero le vende su alma al diablo a cambio de una rosquilla). La insatisfacción inicial que experimenta Fausto, en cuanto elemento dentro del argumento, es un motivo. Igual que la promesa de felicidad absoluta, la ayuda u oferta por parte de un ser mágico o divino y la concepción del alma como un objeto transable.

Parafraseando a Elisabeth Frenzel, mientras el argumento es como una melodía, el motivo es como un acorde. Por esto, un mismo motivo puede formar parte de diversos argumentos. Un caso: la traición del amigo —es decir, cuando un amigo, un discípulo querido o incluso la pareja del protagonista, tentado por un agente externo o movido por sus propias ambiciones, finge lealtad pero finalmente actúa perjudicándolo y decepcionándolo— está presente en argumentos como el de Julio César (Bruto), Sansón (Dalila) y Jesús (Judas)... pese a las diferencias entre estos (p.e. mientras Julio César es un líder político que traiciona a la república al convertirse en dictador, Jesús es un líder religioso que entrega un mensaje de amor y redención).

Entonces, es posible construir una historia pensando en determinados argumentos y motivos, y eso probablemente le agregará valor a la fábula pues la hará más comprensible... aunque también más predecible. Pero esto, en muchos casos, la hará más emotiva. Por ejemplo, cualquier adaptación del argumento de Fausto normalmente implicará una tensión respecto del destino del protagonista, pues sabemos que en algún momento el diablo —o quien sea que le ofreció el acceso al éxito/placer total— volverá para cobrar la deuda pendiente.

Como puede deducirse, para el empleo de argumentos y motivos son muy útiles las obras recopilatorias —como las de Frenzel—, aunque es imposible asumir un solo compendio como verdadero y definitivo. En realidad, el catálogo de argumentos y motivos se construye a partir de un conocimiento enciclopédico de la cultura (p.e. mitos, tradiciones, obras literarias, etc.). No obstante, y siguiendo a Frenzel, mientras los argumentos suelen presentarse y clasificarse a partir de nombres (de personajes de la historia o literatura, de lugares reales o literarios), los motivos tienden a reconocerse a partir de situaciones o roles típicos (en la historia o literatura).

Por ejemplo, la figura de Alejandro Magno resume un argumento: un joven líder, prodigioso y educado en la élite —en este caso, por Aristóteles—, consigue expandir su imperio de manera vertiginosa y alcanzar el éxito, aunque finalmente fallece de manera prematura debido a una enfermedad. Dentro de este argumento hay varios motivos: p.e. el líder joven (el prodigio juvenil), el maestro sabio, el éxito vertiginoso, la muerte prematura y accidental, etc. Esto puede parecer frustrante, pues da a entender que no podemos ser realmente originales cuando componemos una historia; sin embargo, no hay que olvidar que estas teorías no tienen carácter normativo, sino descriptivo, es decir, no buscan decirnos cómo deben ser las historias, sino cómo han sido generalmente.

El viaje del héroe

En ese marco, uno de los argumentos más reconocidos en la narratología es *el viaje del héroe*, un tema tan clásico y recurrente en la cultura que ha sido considerado, antropológica y literariamente, como un *monomito* o mito único, dado su carácter universal. El principal difusor de esta idea fue Joseph Campbell, quien resume esta historia genérica de la siguiente manera: “El héroe inicia su aventura desde el mundo cotidiano hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; luego regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos”.

A juicio de Campbell la historia de la humanidad —no solo de la civilización occidental— demuestra que en cualquier cultura es posible reconocer una forma más o menos estándar de fábula mitológica, que desde el punto de vista psicoanalítico permite comprender cómo las personas dan sentido a su existencia y al mundo, a partir no solo de una estructura sino principalmente del valor simbólico de ciertos personajes o roles de orden arquetípico.

Respecto de la estructura, Campbell plantea tres etapas generales y 17 instancias distribuidas en ellas. La primera etapa es la *salida*. La premisa del monomito es que existe un estado inicial del héroe, cuando todavía no lo es o no sabe que lo es. De pronto recibe cierta información que lo alienta a dejar su vida cotidiana (1. Llamada), ante lo cual le surgen dudas pues se cuestiona los riesgos y el efecto de abandonar su hogar (2. Rechazo de la llamada). Cuando supera las dudas suele contar con el apoyo de un tercero que le ofrece competencias o artefactos útiles para enfrentar el viaje (3. Ayuda sobrenatural),

que en rigor empieza cuando se adentra en lo desconocido (4. Primer umbral). Esta decisión implica una separación de sí mismo, un período de inmersión en lo desconocido y un renacimiento o autoaceptación como potencial héroe (5. Vientre de la ballena).

Por ejemplo, en parte del filme *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* se representa la etapa de salida: Frodo debe dejar su hogar (1), pese a su resistencia inicial (2), para lo que cuenta con la orientación de Gandalf (3); tras salir de la Comarca y vivir una serie de peripecias (4), llega a Rivendel, donde acepta la misión de destruir el Anillo Único (5).

La segunda etapa es la *iniciación*. En ella, la autoaceptación como héroe implica enfrentar ciertos desafíos iniciales, e incluso fracasar en ellos (6. Pruebas). Luego debe aprender a reconocer el valor del amor trascendente y verdadero (7. Encuentro con la diosa), así como a alejarse del placer momentáneo y rechazar el camino fácil (8. Tentación), lo que lo conduce a su gran momento de aprendizaje, en el cual es confrontado e iniciado por un agente de gran poder, normalmente de un rol paterno (9. Expiación). Cuando el héroe aprende lo necesario está listo para enfrentar su desafío mayor (10. Apoteosis); su capacitación le permite lograr el objetivo y experimentar un triunfo (11. Don final).

Por ejemplo, gran parte de la saga de Harry Potter muestra una etapa de iniciación: tras una niñez de soledad y dificultades (6), Harry descubre el amor verdadero en sus amigos (7) y rechaza la tentación de convertirse en un mago oscuro (8); guiado por Dumbledore (9), aprende a destruir los horrocruxes (10) para enfrentar y derrotar a Voldemort (11).

Finalmente, la tercera etapa es el *regreso*. Tras el éxito en la misión el héroe duda sobre la utilidad o conveniencia de volver a su hogar (12. Negativa a regresar). Cuando se decide debe enfrentar dificultades que solo pueden superarse empleando sus nuevos dones (13. Vuelo mágico), muchas veces gracias a la ayuda de otros seres poderosos que no participaron de la lucha final (14. Rescate del exterior). Como el propósito de volver es aprovechar en su tierra natal el nuevo conocimiento y el don final obtenido, es importante que el héroe descubra cómo hacerlo (15. Umbral del retorno); esa iluminación le permite encontrar la paz y la plenitud (16. Maestro de los dos mundos), y finalmente comprender el sentido de la vida, libre de temores (17. Libertad para vivir).

Por ejemplo, el filme *Matrix: Revoluciones* muestra esta etapa: Neo duda sobre contarles a sus amigos el verdadero rol del Elegido (12); cuando se da cuenta de que aún puede acabar con la guerra (13) es liberado del Merovingio

por Trinity y Morfeo (14) y visita al Oráculo, quien le dice cómo enfrentar su destino (15); en el mundo real Neo viaja a la Ciudad de las Máquinas (16) y se sacrifica frente a Smith para salvar la existencia (17).

Puede advertirse que el monomito, pese a ser un argumento complejo, posee una gran flexibilidad porque sus elementos pueden aplicarse tanto a historias parciales (p.e. una secuencia dentro de una película) como completas (p.e. toda una saga de novelas).



5. CÓMO CONSTRUIR UNA HISTORIA (Parte 4: personajes)

Personaje: concepto y ontología

Así como los géneros, argumentos y motivos ayudan a construir temáticamente una historia, las opciones relativas a la caracterización, es decir, la definición y descripción de personajes, son también relevantes.

Por ejemplo, si el protagonista es un héroe aparentemente invencible y provisto de valores positivos (p.e. Superman, en *Man of Steel*), su éxito o su fracaso tendrán efectos narrativos y emotivos —en el lector/espectador— distintos a si el protagonista es un antihéroe, un rebelde-forajido con defectos evidentes y que es temido por los demás (p.e. Riddick, en *Pitch Black*), o si es una joven que lucha contra los estereotipos de género y la rigidez de la tradición (p.e. Mérida, en *Valiente*). Del mismo modo, si nada parece justificar el odio del antagonista hacia el héroe nos quedaremos con la sensación de que la historia está incompleta. En definitiva, aunque una historia es un conjunto de acciones concatenadas causal y temporalmente, muchas veces son los personajes —y no los eventos— los que poseen la capacidad de hacer que esta sea memorable.

Un *personaje* es una figura textual humana, o al menos antropomorfa, que existe en una historia. Que sea una figura textual significa que el personaje es un ser constituido por signos (p.e. palabras o imágenes), cuestión que lo distingue definitivamente de una persona, cuya existencia es tanto natural (su cuerpo) como cultural (p.e. su identidad). Esto, sin embargo, no quiere decir que los personajes no existan; de hecho existen, pero no en el mundo natural [aquel que se crea y desarrolla con independencia de la acción humana], sino —como diría Umberto Eco— en un *mundo posible*: aquel universo creado por el autor, en el cual ocurre la historia y en el que aplican condiciones o propiedades tanto del mundo natural como imaginarias (p.e. en la Tierra Media descrita por Tolkien los humanos coexisten con hobbits, enanos, elfos, orcos y otros seres... pero aun así en dicho escenario existe la gravedad).

Por eso cuando hablamos de Aquiles, el Quijote, Blanca Nieves o Ally McBeal no estamos haciendo una referencia [una alusión a algo que existe o ha existido en el mundo físico, como un árbol, un edificio o Napoleón], sino una intertextualidad [una alusión a otro texto, alguno de sus elementos o su estética].

La relevancia o el valor cultural del personaje es un tema de larga data. Precisamente por el efecto de la catarsis aristotélica, probablemente todos hemos experimentado sensaciones de gozo o de intenso dolor a partir de los pensamientos, las vicisitudes o el destino de un personaje, que nos hacen considerarlo un sujeto tanto o más trascendente que muchas personas. Eso se debe a que —al menos en la literatura moderna— nuestro conocimiento del personaje puede llegar a ser más profundo que el de cualquier persona: no solo lo vemos actuar y hablar; además podemos acceder a su conciencia y sus pensamientos, así como a la de otros personajes que buscan ayudarlo o perjudicarlo. Es decir, hay recursos narrativos (como la polifonía; véase capítulo 7) que nos ayudan a empatizar con el personaje.

Otro factor importante en la relación que establecemos con los personajes es la condición dialógica de la narrativa —y del discurso verbal, en general—, es decir, el hecho de que todo uso lingüístico no solo se basa en un dispositivo social (la lengua) sino que además representa a la comunidad hablante, con sus tópicos y dialectos, y por ello el texto siempre dialoga con la cultura y el corpus literario anterior.

Caracterización

En el ámbito de la narración, *caracterizar* es proveer cierta información sobre un personaje que permita posicionarlo en un mundo posible con determinadas propiedades o características.

En términos pragmáticos [del efecto de los signos o del texto en sus usuarios], entonces, la caracterización tiene dos instancias: la creación del personaje por parte del autor y el conocimiento del personaje por parte del lector/espectador. Como puede suponerse, la primera tiende a ser absoluta, pues el autor es quien primero conoce al personaje y quien más lo conoce, mientras que la segunda es parcial, no solo porque el lector/espectador descubre al personaje a medida que avanza el relato, sino sobre todo porque lo único que sabe del personaje es aquello que el relato le muestra.

Teniendo en mente la construcción de la historia/fábula, el personaje se configura como una sumatoria de rasgos: algunos —los más fáciles de crear— relativos a su apariencia (p.e. en el mundo posible de las películas de Marvel: Thor es alto, fornido, rubio, viste una suerte de armadura y su arma es un enorme martillo); otros relativos a su comportamiento (p.e. Thor es valiente, pero también impulsivo y agresivo, por lo que suele involucrarse en luchas y conflictos), y otros, a las relaciones con otros personajes (p.e. Thor es el hijo predilecto de Odín, rey de Asgard, lo que motiva los celos de su hermano Loki).

Aunque la narratología moderna reconoce su valor y relevancia, la tradición aristotélica sugiere que la clave de una historia son las acciones, no los personajes. Por eso el Estagirita distinguió entre los conceptos de *personaje*, en cuanto ente dramático (quien realiza las acciones en la historia), y *carácter*, en cuanto elemento constituyente de su identidad (atributos). Fue esta dimensión la más desarrollada en su teoría, pues queda de manifiesto mediante el actuar de los personajes.

A su juicio hay cuatro cualidades esenciales en el carácter: la *bondad*, es decir, una orientación moral para el actuar (sea efectivamente buena o mala: p.e. el deseo de hacer justicia en nombre de las víctimas, o el deseo de venganza por la afrenta sufrida); la *conveniencia*, es decir, el correlato entre la identidad del personaje y su forma de actuar (p.e. si es joven resulta lógico que sea impulsivo); la *semejanza*, es decir, la importancia de que los personajes se asocien con categorías o tipos clásicos (p.e. un héroe no puede ser un cobarde), y la *constancia*, es decir, la congruencia moral y actitudinal del personaje durante la historia (p.e. si el sujeto es deshonesto al principio, debe serlo también al final).

Buena parte de esta tradición se ha mantenido y respetado. Por ejemplo, Bart Simpson posee las cuatro cualidades: su vandalismo infantil está motivado por el deseo de llamar la atención, lo que parece lógico considerando que tiene 10 años y su familia es ligeramente disfuncional; en ese sentido se parece a otros niños-problema (p.e. Daniel el Travieso) y por ello rara vez Bart muestra una evolución en su carácter.

Sin embargo, en la narratología moderna han surgido otras visiones que permiten complementar —o cuestionar— el enfoque aristotélico. Por ejemplo, desde el punto de vista de su funcionalidad, los personajes se clasifican como *principales* y *secundarios*. Los primeros son aquellos que cumplen labores decisivas en el desenvolvimiento de la acción, lo que normalmente les lleva a experimentar cambios físicos o psicológicos (p.e. en *El señor de los*

anillos, pese a destruir el Anillo Único, Frodo termina con secuelas permanentes en su alma y por ello al final debe viajar a las Tierras Imperecederas). Los secundarios, en tanto, son aquellos que están subordinados al actuar de los principales, y por ello suelen ocupar los roles actanciales de ayudante u oponente, lo que además implica que no experimentan grandes cambios durante la historia (p.e. Sam siempre es el amigo y asistente fiel de Frodo, y tras la destrucción del Anillo Único se casa y vive feliz en la Comarca).

Asimismo, desde el punto de vista de su complejidad, un personaje *redondo* [*round character*] es aquel que, teniendo una faceta dominante o muy característica en su personalidad, no se agota en ella y exhibe una diversidad valórica e intelectual que lo asemeja a las personas reales, por lo que normalmente durante la historia vive una gran transformación, capaz incluso de sorprender al lector/espectador (p.e. en *Shrek*, tanto el ogro protagonista como la princesa Fiona). Un personaje *plano* [*flat character*], en tanto, es aquel que no vive grandes conflictos internos pues su personalidad es relativamente constante, su pasado es simple o desconocido y suele tener un mismo punto de vista sobre la realidad, lo que lo vuelve reconocible e incluso predecible (p.e. Gingy, el hombre-galleta de jengibre).

Como puede deducirse, es probable que los personajes más relevantes y complejos (principal-redondo) sean los más trascendentes y memorables. Sin embargo, estas categorías pueden mezclarse y por ello los resultados pueden variar: un personaje secundario puede perfectamente ser redondo (p.e. Catherine Willows, en *CSI*: a lo largo de la serie nos enteramos de su pasado, sus motivaciones y proyectos, ella vive cambios y reacciona ante las situaciones adversas y favorables), así como un protagonista puede ser un personaje plano (p.e. Wile E. Coyote, en los cortos animados de *El Coyote y el Correcaminos*: nunca nos enteramos de su pasado o sus motivaciones, más allá de las relativas al ave corredora).

Arquetipos y personajes

La semejanza aristotélica se ha mantenido vigente gracias a la formulación y aplicación de diversos catálogos de *arquetipos* [representaciones de caracteres humanos, que por su generalidad se presumen universales y fundacionales]. Los más populares son los propuestos por el psicólogo Carl Gustav Jung y los derivados del trabajo de Joseph Campbell sobre el monomito, aunque en la literatura especializada tienden a fundirse debido a sus similitudes.

Los arquetipos pueden clasificarse según cierta coincidencia en sus propósitos generales. Por ejemplo, existen figuras que se caracterizan por proveer una estructura al mundo, como el *creador*, el *protector* y el *gobernante*. El arquetipo del creador sintetiza a ese personaje de vocación innovadora y que desea producir —por sí mismo o con la ayuda de otros— algo nuevo y excepcional, por lo que tiende a fomentar el desarrollo, el conocimiento y la investigación, valorando mucho la autenticidad (p.e. el Dr. Emmett Brown, en *Volver al futuro*). El arquetipo del protector, en tanto, corresponde a ese personaje cuya principal motivación es cuidar a otros y ofrecer/prestar ayuda, por lo que tiende a fomentar la seguridad y el cariño en quienes le rodean (p.e. María Rainer, la protagonista de *La novicia rebelde* [*The Sound of Music*]). Asimismo, el arquetipo del gobernante aplica a aquellos personajes que desean la estabilidad social y el orden, y por ello buscan —o se ven empujados a buscar— el poder y el liderazgo, lo que muchas veces implica que fomenten el control e incluso la represión (p.e. Miranda Priestly, la editora de “Runway” en *El diablo viste a la moda* [*The Devil Wears Prada*]).

Existen también figuras que se caracterizan por potenciar las relaciones entre las personas. Por ejemplo, el *bufón*, un arquetipo que aplica a personajes que desean vivir y disfrutar el momento, son alegres y despreocupados, y por ello contagian de alegría a sus cercanos (p.e. Dori en *Buscando a Nemo*). Lo mismo sucede con el *sujeto común*, que corresponde a personajes carentes de atributos sobresalientes pero cuya gran bondad es que desean pertenecer y ser parte de algo —una relación, una familia, una nación—, por lo que fomentan la estabilidad en sus grupos (p.e. Leonard Hofstadter en *The Big Bang Theory*). El arquetipo del *amante*, en tanto, representa a aquellos que desean experimentar el amor y sobre todo la emoción de la conquista, por lo que fomentan el romance y las pasiones (p.e. Elizabeth Bennet en *Orgullo y prejuicio*).

Una tercera dimensión es la de los arquetipos que se caracterizan por el propósito de dejar una huella en el mundo. El más famoso de todos es el *héroe*, aquel que no solo desea probar su valor sino que además es competente y competitivo, por lo que su anhelo de éxito tiende a ser justificado y fomenta la valentía en los demás (p.e. el Capitán América). El *forajido* es aquel que desea la revolución y por ello es irreverente, rebelde y está dispuesto a romper con las tradiciones y las normas, por lo que fomenta la libertad (p.e. Ren McCormack, el protagonista de *Footlose*). Por su parte, el *mag* es aquel que desea comprender y transformar el universo, no por el anhelo de libertad, como el

forajido, o de éxito, como el héroe, sino para servir y orientar a otros —por eso también se le llama *mentor*— mediante su conocimiento (p.e. Gandalf, en *El señor de los anillos*).

Finalmente, existen arquetipos que se caracterizan por anhelar un mundo mejor. Entre ellos está el *inocente* —también llamado el *soñador*—, quien simplemente desea ser libre y feliz, es optimista, honesto y normalmente renueva la fe de los demás (p.e. el robot Wall-E en la película homónima). También el *explorador*, que desea tener aventuras y descubrir el mundo, por lo que fomenta la independencia y la curiosidad (p.e. Indiana Jones), así como el *sabio*, que desea/posee el conocimiento y lo usa para explicar el mundo y orientar a los suyos, sin la carga de misticismo que posee el mago (p.e. el Sr. Spock en *Star Trek*).

Todas estas opciones forman parte de un catálogo virtualmente infinito. Si se considera que la teoría jungiana reconoce además otras figuras arquetípicas, como el *niño inocente* (p.e. Christopher Robin, en *Winnie the Pooh*) o el *anciano sabio* (p.e. el Señor Miyagi, de la saga *Karate Kid*: un caso que no se confunde con los arquetipos del mago o del sabio que también representan Gandalf y el Maestro Yoda), además es factible imaginar múltiples combinaciones. Lo importante es tener presentes estas posibilidades al momento de construir la fábula.



6. CÓMO CONSTRUIR LA TRAMA

Trama: concepto y función

Como se explicó en el capítulo 1, existen tres dimensiones básicas del ejercicio narrativo: la historia o fábula, el conjunto de acciones concatenadas de manera causal y temporal en su sentido original; la trama, el orden en que se decide contar los hechos de la historia, y el relato, el texto narrativo en sí, que implica una serie de recursos o dispositivos estilísticos.

Vista de este modo, la existencia de la trama es algo que podría discutirse. Al fin y al cabo, la historia ya posee un orden, una lógica causal y temporal. Sin embargo, la experiencia nos demuestra que es posible —y a veces, necesario— construir el relato a partir de un orden alternativo para los hechos.

Por ejemplo, en periodismo durante mucho tiempo se ha usado un plan de redacción conocido como *pirámide invertida* para reordenar los hechos de la fábula, de manera que los más importantes o trascendentes sean relatados antes que los menos importantes o intrascendentes. Un caso: supongamos que anoche, en la esquina de las avenidas Portugal y Alameda, en Santiago, un bus chocó con un automóvil debido al descuido de su conductor, que no respetó la luz roja del semáforo, y que por el accidente los dos ocupantes del vehículo menor fallecieron. Los eventos de esta historia han sido expuestos de manera lógica: primero se localiza temporal y espacialmente el suceso, luego se describe el hecho desde sus causas hasta sus consecuencias. Sin embargo, desde una perspectiva noticiosa lo más importante —lo más grave— se ha dejado al final (la muerte de dos personas), y eso sería un error. Un redactor periodístico, entonces, escribiría la noticia empleando una trama alternativa: efecto, causa principal, causa secundaria y localización. Por ejemplo: “Dos personas murieron luego de que un bus que no respetó la luz roja del semáforo chocó al automóvil en que viajaban, anoche en la esquina de las avenidas Portugal y Alameda”.

Esta práctica de reordenar los hechos de la historia con una finalidad pragmática —pues se busca tener un efecto en el lector/espectador; en el caso de ejemplo, informarlo primero de lo más relevante— explica que en algunos estudios sobre narratología a la trama se le llame también *intriga*. Pero no es que el autor quiera confundir o engañar al lector, sino todo lo contrario: mediante una estructura alternativa en la exposición de los hechos busca atraer su atención y ayudarlo a experimentar la fábula de una manera particular. En ese sentido, el concepto de intriga implica no solo un nuevo encadenamiento temporal de las acciones; sobre todo involucra la intención de fomentar la curiosidad del lector/espectador —de ahí el uso del concepto — y, en ese marco, conducirlo de mejor manera al desenlace.

Es por esto que cuando Boris Tomachevski formuló el concepto de trama lo vinculó con el uso de los motivos (véase capítulo 4). A su juicio, una fábula es un conjunto de motivos ordenados por una lógica causal y temporal, mientras que la trama reúne a los mismos motivos pero en una sucesión diferente. Es decir, la misión de la trama es introducir los motivos en el horizonte del lector; en razón de dicha tarea se permite alterar el ritmo de los hechos, e incluso el orden en que se presentan en el relato.

Alteraciones temporales

Hasta ahora se ha planteado que la trama consiste en reordenar los hechos de la fábula y que esto implica potencialmente una alteración en la lógica causal de su realización. Sin embargo, no es realmente una transgresión lógica, sino solo temporal: una cosa es en qué orden sucedieron los hechos y otra, en qué orden los cuento... y eso no supone una modificación en la causalidad de los hechos. Por ejemplo, si en la realidad de la fábula el evento A es causa del evento B, es también evidente que A ocurrió antes que B; no obstante, en la realidad de la trama —y por tanto, del relato—, puedo permitirme explicar primero el evento B y luego el evento A, o bien decir simplemente “B sucedió por culpa de A”, y el lector/espectador debería entender la lógica de la causalidad sin mayores problemas. Entonces, volviendo al ejemplo del choque, aunque contemos la historia empleando la estructura de pirámide invertida podemos suponer que el lector entenderá que primero ocurrió la colisión y luego los pasajeros del automóvil fallecieron.

Esta reflexión conduce a otra: para poder establecer alteraciones temporales es imperativo distinguir entre *el tiempo de la historia*, el orden en que los

hechos efectivamente sucedieron (p.e. A-B-C), y *el tiempo de la trama*, el orden en que los hechos son expuestos en la narración (p.e. C-B-A). Este asunto es delicado porque también involucra a —y a veces se confunde con— lo que algunos llaman *tiempo del relato*, y que en términos pragmáticos-empíricos, como reconoce Gérard Genette, no es más que el tiempo que toma su lectura o visionado. Por tanto, vale la pena una aclaración: al hablar de tiempo de la historia o de la trama no estamos pensando en la experiencia temporal del lector/espectador, sino en la cronología de los hechos (algo sucede o se cuenta primero, otra cosa sucede o se cuenta después).

Ahora bien, si la trama es una sucesión de acciones o eventos, entonces por sí misma establece un sentido y permite al lector/espectador orientarse. Por ejemplo, en *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, en determinado momento el protagonista ve los recuerdos de Severus Snape —de su infancia, de su juventud y recientes— y se entera de cosas que sucedieron en el pasado cercano y remoto de la historia... pero esos hechos han sido expuestos casi al finalizar la trama. ¿Cómo es que el lector/espectador puede entenderlo y distinguir entre lo *actual* y lo *pasado*? Porque constantemente ha recibido pistas sobre cuál es el *presente* de la trama y, al introducir la acción anterior, el texto le informa que leerá/presenciará un evento previo. Este ejercicio corresponde a lo que se conoce como *tiempo de la narración* (véase capítulo siguiente), el cual es fruto de los recursos que emplea el relato para que el lector/espectador comprenda la diferencia entre la trama y la historia.

Tal como Genette, Mieke Bal llama *anacronías* a las alteraciones temporales o desviaciones cronológicas de la trama, y en ellas distingue tres dimensiones de análisis: la *dirección*, la *distancia* y la *extensión*.

La *dirección* alude a las posibilidades de modificación temporal: hacia el pasado o hacia el futuro. Cuando la trama interrumpe su presente para incluir hechos anteriores se trata de una *retrospección* o *analepsis*. Una analepsis breve y delimitada a un hecho o conjunto de hechos temáticamente relacionados es lo que se conoce como *flash-back* (p.e. un recuerdo, normalmente del propio personaje). Una analepsis extensa y que permite contar la historia o parte de la historia desde el pasado hasta el presente se conoce como *racconto* (p.e. la mayoría de la película *Forrest Gump*). Cuando la trama interrumpe su presente para incluir hechos posteriores o futuros se trata de una *anticipación* o *prolepsis*. Una prolepsis breve y delimitada a un hecho o conjunto de hechos temáticamente relacionados se conoce como *flash-forward* (p.e. en el filme *Sherlock*

Holmes, en la escena donde el protagonista anticipa cómo será su pelea con un boxeador). Una prolepsis relativa al futuro de algo o alguien se define como *premonición* (p.e. el inicio de la novela *Cien años de soledad*: “Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo”).

La distancia corresponde a la longitud que separa a la alteración temporal del presente de la trama. En ese marco, tanto la analepsis como la prolepsis pueden ser *internas*, cuando su rango temporal no supera al de la historia, o *externas*, cuando lo supera. Por ejemplo, la historia de la primera película *Rambo* [*First Blood*] se basa en las peripecias del protagonista en un pueblo en el norte de Estados Unidos, pero en determinados momentos él recuerda la Guerra de Vietnam y a sus compañeros caídos, lo que corresponde a un evento muy anterior a la fábula y por tanto, a una analepsis externa.

Finalmente, la extensión define al lapso al cual corresponde la alteración temporal. Tanto la analepsis como la prolepsis pueden ser puntuales si su evocación alude a solo un instante, o durativas si aluden a un período mayor o indefinido (p.e. el recuerdo de Rambo sobre Vietnam, aunque dura pocos segundos en la película, evoca a diversos eventos, y eso lo convierte en un *flash-back* durativo). Del mismo modo, las anacronías pueden ser *completas* o *incompletas* según la cantidad de motivos o informaciones que posean. Por ejemplo, Rambo recuerda su experiencia en Vietnam solo mediante sonidos — helicópteros, disparos, explosiones y gritos—, lo que en cierto modo nos permite inferir su drama... pero no verlo ni conocer las causas de aquel dolor (p.e. ¿la muerte de sus compañeros fue culpa de Rambo, o fue solo un accidente?), y eso lo convierte en una analepsis incompleta.

Arcos dramáticos

La principal manera de configurar una trama es mediante los llamados *arcos dramáticos*, estructuras tipo a partir de las cuales los eventos o motivos son concatenados siguiendo una lógica de ascenso y descenso del conflicto, pensando en potenciar la intriga.

Aunque Aristóteles no alude a la trama, el fundamento de los arcos dramáticos se encuentra en su noción de *acción completa*, es decir, aquella que tiene un *principio*, un *desarrollo* y un *final*. Y es que a partir del Estagirita es posible sostener que un desenlace es bueno —o efectivo, o emotivo— principalmente debido a su verosimilitud, es decir, a su justificación a partir de los hechos

que constituyen el principio y el desarrollo. Por ejemplo, lo que nos impacta de la historia de Edipo es que a medida que avanza el relato nos damos cuenta de que cada cosa que sucede se explica por otra anterior, y que todas juntas confluyen en el final, haciéndolo verdaderamente trágico. Entonces, la idea es que la trama presente los hechos de la fábula de tal manera que el principio y el desarrollo vayan agregando tensión, hasta que en determinado momento el conflicto estalle y ocurra el desenlace.

En cierto modo, construir una trama a partir de arcos dramáticos significa organizar los eventos de la historia pensando siempre en justificar el final: todo debe conducirnos a él.

Esto, sin embargo, parece contradictorio con el concepto de trama. ¿Para qué decir que vamos a reorganizar los hechos de la fábula, si de todos modos vamos a terminar con el mismo desenlace previsto en ella? La respuesta es que en realidad muy pocas tramas muestran la fábula en un orden absolutamente inverso, pues algo así es muy difícil de entender. Lo normal es que la cuenten en el mismo sentido original, pero con algunos saltos temporales para acelerar la acción, y con *flash-backs* o *raccontos* que solo representen una parte de la historia (p.e. el ya mencionado caso de *Forrest Gump*: intercala eventos actuales con *raccontos*, hasta que —cuando el protagonista se entera de que está cerca de la casa de Jenny, y por tanto ya no necesita seguir esperando el autobús— el filme se queda en el presente de la trama).

En definitiva, los arcos dramáticos son estructuras que ayudan a darle tensión o ritmo a la trama, y la reorganización a la que aluden solo eventualmente implica variaciones temporales: muchas veces es más bien un asunto de extensión, compresión e incluso eliminación de motivos.

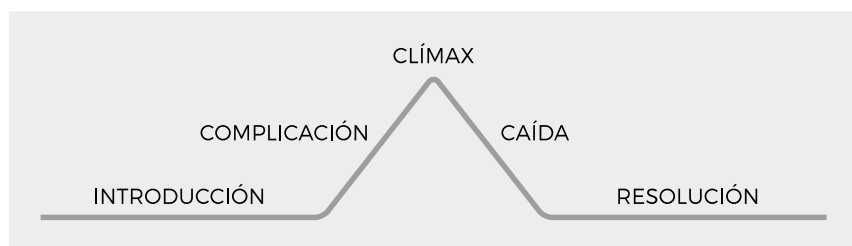
Como se ha sugerido, esta lógica de gestión de la tensión dramática tiene un fundamento aristotélico. Sin embargo, en la *Poética* no se habla de la trama ni se explica en qué consisten el principio, el desarrollo y el final. Una definición bastante reconocida es la de Elio Donato, quien —analizando a la comedia como género— llamó a estas instancias *prótesis*, *epítasis* y *catástrofe*: la primera corresponde a la introducción de los personajes y su situación inicial; la segunda, al desarrollo de la acción principal y el detalle de las tribulaciones de los personajes hasta llegar a un punto máximo o clímax; la última, en tanto, consiste en la resolución del conflicto y la valoración de los eventos derivados del clímax.

Este arco clásico-aristotélico, llamado también *estructura en tres actos*, puede considerarse la base de todas las tramas modernas. Por ejemplo, en la

película *Valiente*, el primer acto [prótasis] incluye eventos como la presentación de Mérida y su familia, así como el primer ataque de Mor'du; el segundo [epítasis], las peripecias de Mérida para escapar del compromiso al que su padre quiere obligarla, las cuales la llevan a su encuentro con la bruja y causan la transformación accidental de su madre —la reina Elinor— en un oso; finalmente, el tercer acto [catástrofe] muestra que después de derrotar a Mor'du, Mérida se reconcilia con Elinor, lo que rompe el hechizo y permite que esta vuelva a ser humana.

Sin embargo, la estructura en tres actos no siempre ha sido el estándar. Por ejemplo, en el siglo I a.C. el poeta Horacio declaró su preferencia por los relatos de cinco actos: los tres fundamentales de Aristóteles, unidos por dos nexos. Basado en esta idea, en el siglo XIX Gustav Freytag postuló un diagrama con forma de pirámide que representa las etapas clave de una *estructura en cinco actos*: la *introducción* o exposición del estado inicial; la *complicación* o generación del conflicto mediante nudos o dificultades; el *clímax* o manifestación en plenitud del conflicto; la *caída* o experiencia posterior al clímax, que por éxito o fracaso implica una disminución de la tensión dramática, y la *resolución* o revelación, cuando se vuelve a la normalidad o se instaura una nueva (véase Figura 4).

Figura 4
Pirámide de Freytag



Fuente: Elaboración propia a partir de Freytag (1900)

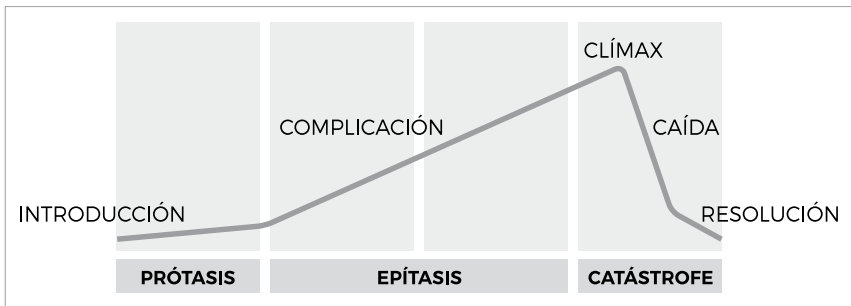
Es necesario aclarar que en este contexto la noción de *acto* no define a una acción particular, sino a una fracción temática-funcional de la obra. Por tanto, la *prótasis* o *introducción* consiste en una o más acciones, las cuales toman más o menos tiempo en la trama según los intereses del autor, y lo mismo sucede con las demás instancias.

Esta dimensión temporal de los arcos dramáticos es, quizás, su aspecto más complejo. Y es que, en principio, tanto la estructura aristotélica como la Pirámide de Freytag pueden llevar a creer que las partes de la trama —los actos— deberían tener duraciones equivalentes (p.e. un tercio o un quinto para cada una). Sin embargo, esto generaría diversos problemas: por ejemplo, en el caso de la estructura en tres actos, la presentación de los personajes en su estado inicial podría ser innecesariamente extensa, mientras que en el caso de la estructura en cinco actos, el clímax estaría demasiado lejos del final del relato, y entonces nos quedaríamos con la sensación de que no fue relevante para el desenlace. Lo peor es que cualquiera de estas situaciones sería contradictoria con el propósito de la trama de fomentar el interés del lector/espectador y generar la tan valorada intriga.

Christopher Keane, a propósito de la redacción de guiones para cine, ofrece una respuesta a este dilema. Aunque él trabaja con una estructura en tres actos —que, insisto, es la más común—, su sugerencia es diseñar temporalmente las tramas pensando en una proporción de 4/4. De ese modo, el primer cuarto de la trama, y por tanto del relato, debería corresponder al principio o prótasis (primer acto); los dos cuartos siguientes, al desarrollo o epítasis (segundo acto), y el último cuarto, al final o catástrofe (tercer acto). Si aplicamos este criterio a una síntesis entre las estructuras de tres y cinco actos, obtendremos un diagrama como el de la Figura 5: una Pirámide de Freytag inclinada hacia la derecha y que nos permite representar de manera más realista la composición temporal de una trama moderna.

Figura 5

Síntesis de arcos/estructuras dramáticas



Fuente: Elaboración propia a partir de Freytag (1900) y Keane (2002)

Por supuesto la distribución temporal sugerida por Keane es solo referencial, y no necesariamente corresponde a la trama de todas —ni siquiera a la mayoría— de las novelas, películas o episodios de series de televisión que vemos. Es decir, la catástrofe no siempre dura un cuarto del libro o del metraje del filme (normalmente es menos). Pero de todas maneras este modelo nos ayuda a entender cómo deberíamos distribuir los elementos de la trama en un esquema temporal general.

Ahora bien, lo verdaderamente interesante es la composición del tercer acto, que según la Figura 5 —y siguiendo a Keane— contiene no solo parte de la complicación, sino también al clímax, la caída y la resolución. Parece algo abrupto, y en ese sentido es sospechoso. ¿Realmente los desenlaces de los relatos son tan complejos (es decir, poseen tantas variables)? La respuesta es sí.

Veamos un ejemplo. En *Star Wars: El imperio contraataca*, el clímax se produce cuando Darth Vader le revela a Luke Skywalker que él es su padre, y que por tanto Obi-Wan Kenobi, a quien el joven consideraba su mentor, en realidad le había mentido. Pero esa escena no se explica sin la secuencia anterior, en la cual Luke comienza su duelo con el sith, ni sin la secuencia anterior a esta, cuando el aspirante a jedi llega a Beshpin buscando rescatar a Han Solo y Leia Organa. Y todo eso corresponde a un mismo conjunto de motivos que forman el desenlace de la trama. El final de la película no comienza en el clímax, sino un poco antes. Tras el clímax Luke cae al vacío y la trama se dedica a mostrar el escape de los rebeldes desde Beshpin [caída] y luego la sanación de sus heridas físicas y emocionales, que incluyen la última escena, en la cual Luke y Leia ven a Lando Calrissian y Chewbacca partir en busca de Han Solo [resolución].

Otro caso es *El padrino*: el clímax se produce cuando, durante el bautizo del hijo de Connie y Carlo, los secuaces de Michael Corleone asesinan a los jefes de las otras familias mafiosas de Nueva York, concretando la venganza por la traición de la cual fueron víctimas su padre, don Vito, y su hermano Santino. Esta secuencia no se explica sin la anterior, que muestra el funeral de don Vito, y especialmente sin la escena en la cual Salvatore Tessio, antiguo amigo de los Corleone, se revela como traidor al operar con nexo entre Michael y su archienemigo, don Barzini. Tras el clímax Michael vuelve a su casa e interroga a Carlo, a quien luego manda a matar por haber traicionado a Santino, mientras sus hombres capturan y asesinan a Tessio [caída]. Finalmente vemos cómo, durante la mudanza desde la vieja casona de Long Island, Connie increpa a Michael por haber matado a su esposo, mientras él niega todo y le miente a su

esposa, Kay, al mismo tiempo que asume en propiedad su rol como nuevo jefe de la mafia [resolución].

Como se ha explicado, desde el punto de vista de los arcos dramáticos la construcción de la trama consiste en la (re)distribución de los hechos de la fábula, pensando en favorecer la exposición dramática-emotiva de la historia. En todos estos casos eso sucede.



7. CÓMO CONSTRUIR EL RELATO

Desde el principio de este libro se ha explicado que el ejercicio narrativo o de *storytelling* tiene tres instancias o dimensiones de ejecución/análisis: la historia (qué hechos debemos contar), la trama (en qué orden debemos contarlos) y el relato (cómo los contamos). También hemos afirmado que, precisamente por la concatenación entre estas instancias y la dependencia entre ellas, el grado más estratégico del *storytelling* radica en la historia. Sin embargo, eso no significa que el nivel del relato sea meramente operativo o —dados sus recursos estilísticos— decorativo. Y es que el relato es *la* dimensión narrativa con la cual el lector/espectador tiene contacto. Todo lo que él sabe lo sabe gracias al texto, y eso debe llevarnos a apreciarlo como un objeto valioso.

De los tópicos relativos a la construcción de relatos verbales, en este libro desarrollaremos tres, por considerarlos más generales y útiles al momento de elaborar cualquier texto: los modos de representación textual narrativa, la identidad u ontología del narrador, y la perspectiva con que se cuenta la historia.

Representación narrativa: mimesis y diégesis

Aristóteles creía que el ejercicio discursivo narrativo se basaba en la representación del mundo real, o al menos de un mundo posible verosímil, es decir, comprensible en su lógica. Entonces, a diferencia del discurso retórico, que busca lograr la adhesión del interlocutor —lo que idealmente implica persuadir, pero a veces simplemente supone que el otro acepte conversar y respete ciertas reglas para esa conversación (p.e. escucharnos)—, el discurso narrativo solo busca mostrar al interlocutor una realidad a partir de la descripción de escenarios, circunstancias, acciones y sujetos. Es decir, la narración no tendría en sí misma un afán estratégico más allá de la exposición de hechos.

En ese marco, el Estagirita planteó que la narración es esencialmente *imitación*. Pero no porque todas las historias fuesen verídicas, sino porque

siempre, de alguna manera, los hechos relatados se asemejan a la experiencia humana (p.e. hay entidades que hacen cosas, hay un entorno en el cual esas cosas suceden, los personajes tienen razones y pasiones, etc.). Debido a esto el relato puede tener efectos emotivos (la ya mencionada catarsis).

Desde el punto de vista textual-estilístico, sin embargo, la representación narrativa no es solo imitativa. Aristóteles distinguió entre la *mímesis* o imitación pura (o casi pura), como la que se da en las descripciones detalladas y en la reproducción de la voz y las situaciones de los personajes —o la reproducción de otros textos, como en la citación con comillas—, y la *diégesis* o recuento, es decir, una relación menos detallada o que normalmente expone los hechos en la voz no de los personajes sino de un observador externo.

Por ejemplo, en el caso de una conversación entre dos personajes, *mímesis* sería reproducir el diálogo completo, mientras que *diégesis* sería resumir la escena y el tema de la conversación:

Ejemplo 1

Mímesis y diégesis

Mímesis:

JOSÉ: Ahora que llegamos al restaurante, quiero comentarte algo en lo que he estado pensando hace tiempo.

ANA: ¿En qué?

JOSÉ: Es que no sé cómo decírtelo...

ANA: Dale, no tengas miedo.

JOSÉ: ¿Quieres casarte conmigo?

ANA: ¿Qué?

JOSÉ: Parece que no fue buena idea...

ANA: No... es decir... sí, es buena idea... es decir: ¡sí, casémonos!

Diégesis:

Apenas llegaron al restaurante, José le pidió matrimonio a Ana y ella aceptó.

Fuente: Elaboración propia

El concepto de mimesis es complejo porque incluye diversas opciones. Como se ha visto, la reproducción de un diálogo es mimesis, pero también lo sería una descripción detallada de los personajes, su situación y entorno. Lo mismo una relación pormenorizada, paso a paso, de un suceso. La premisa es, entonces, que toda narración explícita y que le permita al lector/espectador observar los hechos *como si estuviera allí* es una mimesis. Esta es la lógica del ya clásico axioma “Show, don’t tell” [“Muestra, no cuentes”], atribuido a Anton Chéjov y popularizado por Ernest Hemingway: un relato que busque introducir al lector/espectador en la realidad de la fábula debiera preferir una representación mimética (y, en consecuencia, un relato que busca ocultar esos detalles debiera preferir la diégesis).

Puede deducirse, entonces, que el uso de una narración mimética o diegética impone ciertos significados en el texto y, por ello, ciertos efectos en el lector/espectador. Por ejemplo, Gérard Genette advierte que un discurso *narrativizado* —es decir, lo más diegético posible (lo que normalmente se conoce como estilo indirecto)— impone una mayor distancia entre los hechos de la fábula y la experiencia que provee el texto respecto de ellos, y en ese sentido la diégesis opera como un mecanismo reductor de la realidad representada. En tanto, el discurso *restituido* —lo más mimético posible (lo que se conoce como estilo directo)—, precisamente por el detalle de su representación, tiende a ofrecer un mayor grado de fidelidad respecto de los hechos de la fábula y, como se ha sugerido, una inmersión más profunda del lector en la experiencia de la historia.

Existe una opción intermedia, el discurso *transpuesto*, en la cual la mimesis es mediada por intervenciones diegéticas, lo que puede hacer más agradable la lectura pero limita la garantía de fidelidad respecto de los hechos (esto corresponde al estilo indirecto-libre, p.e. cuando el narrador nos cuenta qué piensa o siente el personaje):

Ejemplo 2

Discurso transpuesto

Apenas llegaron al restaurante, José tomó de la mano a Ana y la miró con cariño, pero sintiendo algo de temor.

—He estado pensando en algo.

—¿En qué? —le respondió ella, sin imaginar nada.

—Es que no sé cómo decírtelo...

—Dale, no tengas miedo.

—¿Quieres casarte conmigo? —preguntó José, arqueando las cejas, con una expresión casi temerosa.

—¿Qué?

—Parece que no fue buena idea...

—No... es decir... sí, es buena idea... es decir: ¡sí, casémonos!

Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, la realidad demuestra que es casi imposible producir un texto totalmente mimético, salvo en el caso de historias muy simples y breves. Si todo fuera mimesis, en realidad habría que describir cada cosa en la escena y cada detalle de los personajes, además de reproducir de la manera más fiel cada cosa que digan... lo que sería agotador y poco práctico. Por eso, gracias a la trama, los relatos se permiten hacer pequeños saltos temporales. Por ejemplo, en el caso de una película: una persona abre la puerta de su casa en la mañana, la vemos salir, luego la vemos en un taxi y finalmente la vemos entrando en el edificio donde está su oficina... Conclusión: ha ido al trabajo. ¿Habría sido necesario mostrar todo el tiempo que esperó el taxi o todo el trayecto en el automóvil? No realmente. Lo más frecuente es que los textos narrativos tengan tanto mimesis como diégesis.

Pese a esto, desde un punto de vista ontológico la representación narrativa no es siempre —ni tampoco es exactamente— una imitación, pues si se realiza mediante la lengua, que es un sistema signico convencional, entonces la experiencia textual narrativa no es más que una ilusión de mimesis, como la llama Genette. Lo que realmente logramos, entonces, cuando ofrecemos descripciones detalladas o diálogos completos, es emplear recursos estilísticos para aumentar el grado de mimesis de un relato, pero nunca seremos totalmente miméticos.

Voces en el relato

Como se ha sugerido en los ejemplos anteriores, el discurso narrativo permite la coexistencia de distintas voces: en principio, las de los personajes, pero también la de alguien más... un observador externo, alguien que parece presenciar la escena y por ello puede describirla, a veces incluso dando cuenta de cosas que no son evidentes, como el estado de ánimo y los pensamientos de los personajes. Ese observador es el *narrador*, una entidad textual cuya función es relatar los hechos, por sí mismo o de manera complementaria a la actividad de los personajes.

La coexistencia de voces parece algo natural, algo propio de la narración, pero no siempre ha sido así. Mijaíl Bajtín advirtió que en realidad lo más común en la historia de la literatura siempre había sido la *monofonía*, es decir, la existencia de una sola voz, a veces correspondiente a un narrador externo y a veces a un personaje (p.e. el que cuenta su propia historia). Sin embargo, a su juicio una de las características de la novela moderna —y en el caso ruso, de la obra de Dostoievski—, es el surgimiento de la *polifonía*, o sea, una multiplicidad de voces. Esta no solo se manifiesta en la copresencia de distintos personajes que hablan; además se debe a la existencia e intervención del narrador, quien no solo habla sino que a veces incluso nos permite acceder a la conciencia (voz interior) de los personajes. Por ejemplo:

Ejemplo 3

Polifonía

Todo brillaba de puro limpio; el suelo y los muebles estaban encerados. “Obra de Lizaveta”, pensó Raskolnikov. No se habría podido encontrar una mota de polvo en toda la casa. “Las viejas viudas y malvadas son las que tienen todo así de pulcro”, seguía pensando Raskolnikov para sus adentros, y miró de reojo, intrigado, la cortina de indiana que ocultaba la puerta de la segunda habitación, un cuarto diminuto, ocupado por la cama de la vieja y una cómoda, al que todavía no se había asomado ni una vez. Toda la casa se reducía a esas dos piezas.

—¿Qué desea? —pronunció severamente la vieja, siguiéndole al cuarto y plantándose otra vez justo frente a él para verle la cara.

—He traído esto para empeñar...

Fuente: Fiodor Dostoievski. *Crimen y castigo* [1866]. cap. 1

En este fragmento de *Crimen y castigo* hay cuatro voces: el narrador, la conciencia de Raskolnikov, la voz de Raskolnikov y la voz de Aliona Ivanovna, “la vieja”. Entonces, la pluralidad de voces es muchas veces una pluralidad de conciencias independientes, es decir, los personajes no son solo objetos del discurso del autor-narrador, sino que por sí mismos son sujetos del discurso.

Personalmente considero necesario distinguir, sin embargo, entre las *voces presentes en el relato* y las *voces narradoras*. Si la narración es el ejercicio de contar historias, entonces voces narradoras son solo aquellas que relatan algo: la fábula misma —que es la base del relato— o una historia secundaria dentro de la fábula. Entonces, un personaje que habla para simplemente expresarse no es necesariamente una voz narradora. Solo lo sería si, por ejemplo, le contara una historia a otro personaje.

Para explicar las condiciones y formas de la narración en el relato —entendida entonces como el ejercicio explícito de contar una historia, sea por parte del narrador o de un personaje—, Genette distingue tres dimensiones: el *tiempo de la narración*, el *nivel narrativo* y la *persona*.

El tiempo de la narración corresponde al momento en que se sitúa el hablante respecto de los hechos que cuenta. Si el narrador o personaje cuenta una historia que ocurrió en el pasado —o en su pasado—, entonces es una *narración ulterior* (p.e. “Ayer compré las entradas para el concierto”); si cuenta una historia actual, que ocurre en este momento, es una *narración simultánea* (p.e. “Ahora mismo estoy comprando las entradas para el concierto”), y si cuenta una historia que ocurrirá en el futuro de su mundo posible, es una *narración anterior* (p.e. “Mañana compraré las entradas para el concierto”). Existe una opción intermedia, en la cual el narrador o personaje cuenta una historia que ocurre en el presente casi-actual, es decir, cuando el relato es inmediatamente posterior a los hechos de la fábula; a este caso se le llama *narración intercalada* (p.e. “Estimada María: Te escribo [ahora] para contarte que acabo de comprar [recién] las entradas para el concierto”).

Estas formas son generales y pueden aplicarse a casi cualquier género. Por ejemplo, dado que el periodismo da cuenta de noticias [hechos ciertos, actuales y de interés general], las narraciones periodísticas son normalmente ulteriores (p.e. el conductor de un noticiario de televisión presenta notas relativas a hechos ocurridos ese mismo día o en días inmediatamente anteriores) o simultáneas (p.e. un reportero del noticiario, en un despacho en directo, comenta el resultado parcial de un partido de fútbol). Sin embargo, también es

posible que la narración periodística sea anterior, cuando un reportero anticipa los hechos que sabe que ocurrirán en un evento programado (p.e. la inauguración de los Juegos Olímpicos). En consecuencia, la variedad en los tiempos de la narración no es un privilegio de la literatura de ficción.

El nivel narrativo se refiere a la jerarquía que puede establecerse entre las voces narradoras. Como hemos sugerido, así como existe la figura del narrador tradicional, aquella voz que desde una posición externa a la fábula —pues no es un personaje— cuenta los hechos, también es posible que uno de los personajes de la fábula le relate una historia a otro personaje (p.e. una anécdota de su pasado, un hecho histórico de aquel mundo posible, el argumento de un libro, etc.). La primera situación corresponde a un *narrador de primer nivel*; la segunda, a un *narrador de segundo nivel*.

Al narrador de primer nivel Genette lo llama *narrador extra-diegético* porque su acción de narrar ocurre afuera de la diégesis que es el relato (recordemos que para Genette el relato no es más que una ilusión de mimesis). Es decir, el narrador de primer nivel está afuera de la historia, no existe en ella. En cambio, al narrador de segundo nivel lo llama *narrador intra-diegético* porque su acción de narrar ocurre dentro del relato: su narración forma parte de la historia que alguien más (el narrador original) cuenta. La transición entre estos niveles —p.e. cuando un narrador de primer nivel cede la palabra a otro de segundo nivel— es llamada *metalepsis narrativa*.

Finalmente, la dimensión de la persona define a la identidad de la voz narradora, en el sentido de su presencia o participación en los hechos de la fábula. Cuando el narrador está presente, porque es el protagonista de los hechos (p.e. Robinson Crusoe) o un testigo-observador (p.e. Ismael en *Moby Dick*), Genette lo llama *narrador homodiegético*. Cuando no forma parte de la historia es un *narrador heterodiegético* (p.e. el de *Crimen y castigo*).

Entonces, la voz narradora tendrá, según el nivel de su narración y su vínculo con la historia, uno de estos cuatro estatutos:

- Extra-homodiegético es el narrador externo (o de primer nivel) que cuenta una historia en la que participa (p.e. el narrador de *El principito*).
- Extra-heterodiegético es el narrador externo (o de primer nivel) que cuenta una historia en la que no participa (p.e. el narrador de *Crimen y castigo*).

- Intra-homodiegético es el narrador interno (o de segundo nivel) que cuenta una historia en la que participa (p.e. el personaje Antonio Salieri, al relatar al padre Vogler la historia de su relación con Mozart, en el filme *Amadeus*).
- Intra-heterodiegético es el narrador interno (o de segundo nivel) que cuenta una historia en la que no participa (p.e. el personaje Hermione Granger, en *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, cuando les lee a Harry, Ron Weasley y Xenophilius Lovegood el “Cuento de los tres hermanos”).

Perspectiva narrativa

Cuando un narrador es homodiegético, sea porque es testigo de los hechos o porque es el protagonista —situación que Genette define como *narración autodiegética*—, es lógico que conozca muchos antecedentes y detalles. Pero a veces el narrador es heterodiegético y aun así sabe tanto o más incluso que los protagonistas (p.e. el de *Crimen y castigo*). ¿A qué se debe esto? ¿Acaso no es la participación en la historia lo que más define la capacidad de un narrador?

Parafraseando a Genette podríamos decir que no, pues la clave de la relación es el grado de conocimiento que el narrador tiene o adopta sobre el mundo posible de la fábula. Es, en cierto modo, un asunto de posición o punto de vista del narrador en cuanto sujeto cognoscente. Por eso a esta dimensión Genette la llama *perspectiva narrativa o focalización*, y distingue tres tipos:

- Un narrador que sabe menos de lo que saben los personajes tiene una *focalización externa* (p.e. el que solo describe lo mismo que puede ver un personaje, pero no nos cuenta qué siente o piensa el personaje ni qué otras cosas ocurren simultáneamente en otro lugar, pues el personaje no podría saberlo).
- Un narrador que sabe lo mismo que los personajes tiene una *focalización interna* (p.e. el que describe lo mismo que ve el personaje, pero también nos cuenta qué siente o piensa, aunque no nos dice qué otras cosas ocurren simultáneamente en otro lugar). La focalización interna puede ser fija, cuando se permanece en el punto de vista de un mismo personaje; variable, cuando el punto de vista cambia entre personajes, o múltiple, cuando un mismo hecho es mostrado desde diversas perspectivas.

- Un narrador que sabe más que los personajes tiene una *focalización nula* —es decir, no está focalizado en un personaje— y entonces se dice que es *omnisciente* (p.e. el que describe lo mismo que el personaje, pero también nos cuenta qué siente o piensa e incluso qué otras cosas ocurren —han ocurrido u ocurrirán— en otro lugar).

Pese a que la figura del narrador omnisciente parece un concepto absoluto, Janet Burroway advierte que es posible distinguir entre el *omnisciente editorial*, esa voz narradora totalmente conocedora del mundo posible, su historia y sus destinos, y el *omnisciente limitado*, aquel que sabe mucho pero no tanto como para prever el desenlace o anticipar los engaños de los que son víctimas los personajes.

En términos figurados, la contraparte del narrador es el *narratario*. Este corresponde a aquel ser a quien el relato se dirige: normalmente somos nosotros los lectores/espectadores, pero debido al fenómeno de la narración intradieética es posible que el narratario sea un personaje.

Un aspecto inquietante de las perspectivas/focalizaciones es el grado de fidelidad de la relación, o si se prefiere, la confianza que el narratario puede depositar en el narrador. Burroway postula que solo el narrador omnisciente editorial puede ser totalmente confiable, pues sus capacidades superan a las de cualquier ser humano normal y entonces no tenemos más alternativa pragmática que creerle. Sin embargo, advierte que es posible que un relato no focalizado nos engañe para generar una mayor tensión (la intriga) y sorprendernos al final. Cualquiera sea la opción, lo único cierto es que las focalizaciones nos permiten elegir (si somos los autores) o comprender (si somos los lectores) el grado de conocimiento que el narrador tiene de los hechos... no su sinceridad.

La diferencia, entonces, está en la cantidad de información. Los narradores con focalización externa son mejores cuando queremos contar historias que implican suspenso o el descubrimiento de un gran secreto en el desenlace, así como los narradores omniscientes son mejores cuando contamos una historia introspectiva, en la cual personaje debe reflexionar sobre sí mismo y sus acciones.

¿Y qué pasa con la no-ficción? Aunque normalmente se cree que el relato basado en hechos verídicos no debería adoptar una focalización nula, pues es empíricamente imposible acceder a la conciencia de una persona, en realidad los ejercicios investigativo y de edición/montaje sí permiten hacerlo (p.e. en el periodismo informativo o en el cine documental). Imaginemos este caso:

- En cualquier pieza audiovisual —de ficción o no-ficción—, el video o la película corresponde al relato; la cámara/pantalla equivale al narrador (así como la voz superpuesta [“en off”] del eventual locutor), y las personas que actúan o son entrevistadas —y sus voces superpuestas— equivalen a los personajes.
- Supongamos que en un documental, una persona cuenta un testimonio sobre su infancia; mientras esa persona está hablando frente a la cámara, el relato tiene focalización externa, pues la cámara/pantalla solo puede mostrarnos la realidad “física” y “actual” del personaje, no su conciencia.
- Pero en determinado momento el video muestra una secuencia de fotografías antiguas, en las cuales podemos ver al personaje en su niñez, mientras su voz superpuesta cuenta los hechos retratados en dichas imágenes (p.e. su décimo cumpleaños); esta escena corresponde a una focalización interna, pues la cámara/pantalla nos muestra una realidad “mental” y “pasada” [la memoria], algo que en principio solo existía en la conciencia del personaje.
- Luego el video muestra una foto en la que el personaje —siendo niño— aparece abrazando a un amigo (digamos, “Juan”); su voz superpuesta dice “Meses después, la familia de Juan se fue a vivir a Concepción, y nunca supe más de él”, y entonces aparece un mensaje verbal superpuesto [eso que antes llamábamos “GC” o “generación de caracteres”] que dice “Juan todavía vive en Concepción”; esta escena corresponde a una focalización nula, pues la cámara/pantalla nos muestra información que el personaje desconoce: el mensaje verbal superpuesto no es algo que diga el personaje; es algo que el narrador aporta, y que descubrió investigando por su cuenta.

En definitiva, es absolutamente posible hacer relatos de no-ficción empleando distintas perspectivas narrativas o focalizaciones. La clave es reconocer qué información aportan los distintos ámbitos del mensaje (p.e. imagen, música, texto hablado o escrito, etc.).



8. CÓMO SIGNIFICA UN RELATO

Narración y sentido

Frecuentemente los expertos en *storytelling* sostienen que un relato es capaz de generar emociones que otros discursos no podrían, o de un modo que otros textos no podrían. Como he mencionado antes, esta es una idea que ronda desde la noción aristotélica de catarsis. Pero ¿por qué la narración es un acto tan significativo? ¿Por qué es capaz de provocarnos tantas cosas? En este capítulo definiendo la siguiente posición (que no es exclusivamente mía, sino de varios otros también): el “poder de la narración” radica en su capacidad de configuración y representación de sentido.

En semiótica se le llama *sentido* al orden y la orientación que adquiere la realidad con significado. Es decir, la realidad tiene sentido —o me doy cuenta de que tiene sentido— en la medida en que soy capaz de entender qué es cada entidad a mi alrededor, para qué sirve o qué esperar de ella, y cuál es su relación conmigo y con el mundo. Es una cuestión tanto de lógica como de culturización [conocimiento de una cultura]: mediante nuestra experiencia en el mundo aprendemos, constantemente, a descubrir el sentido de la realidad. Sin embargo, aunque en principio el sentido es algo dado, que existe en la realidad, lo cierto es que nosotros somos los articuladores de toda la orientación que adquiere el (nuestro) mundo. Entonces, no solo aprendemos con el tiempo a descubrir el sentido de la realidad; también aprendemos a darle sentido. Y lo hacemos todo el tiempo, cada vez que nos enfrentamos a una situación nueva (p.e. cuando sufrimos un accidente, cuando vivimos nuestro primer día en la escuela o en el trabajo, cuando estamos en un país cuya lengua desconocemos, etc.).

Como puede suponerse, el sentido implica múltiples dimensiones, cada una de las cuales es gestionada mediante diversos dispositivos culturales (p.e. las disciplinas, los mitos, los rituales, los artefactos, etc.). El discurso es uno de

esos dispositivos. Y, tal como se explicó en el capítulo 1, la narración es un tipo de discurso —entre otros— cuyo propósito es la exposición textual de hechos lógicamente organizados. En consecuencia, la narración es un dispositivo cultural discursivo que nos permite comunicarnos respecto de las cosas que pasaron, que ocurren, que serán o incluso que podrían ser en un mundo ficticio.

De todas las condiciones y posibilidades de sentido que emergen del discurso narrativo, una me parece fundamental y de alcance universal: la premisa de que *los hechos ocurren debido a la intervención de algo o alguien*. En otras palabras —y parafraseando a Greimas—, nada ocurre sin la injerencia de un actante, de una entidad cuya existencia se define como *dramática* porque motiva y/o realiza acciones. Es cierto que muchas veces somos incapaces de explicar los motivos o las causas de cosas que ocurren en nuestras vidas (p.e. por qué nos enamoramos de alguien, por qué esa persona no nos corresponde, por qué nos cuestan las matemáticas, etc.), pero eso no significa que no nos preguntemos por sus motivos o causas. Y es que en nuestra mente, así como en nuestros relatos, siempre debe haber una razón.

Pues bien, si una historia es un conjunto de acciones concatenadas causal y temporalmente, entonces en ella siempre hay sentido (un orden, una lógica). La clave de nuestra experiencia como lectores/espectadores es que lo gremos descubrirlo.

La realidad como configuración

Siguiendo a Paul Ricoeur, la narración es capaz de representar y comunicar sentido debido a que implica un triple ejercicio de *configuración* de la realidad, es decir, de elaboración de una figura o forma que podamos comprender.

La primera etapa, que él llama mimesis I, consiste en una *prefiguración*, una configuración previa a la experiencia del relato que se basa en nuestro conocimiento de la realidad cotidiana y extratextual. Por ejemplo, saber que en el mundo natural los seres vivos pueden morir ante determinadas circunstancias constituye un conocimiento que nos ayuda a prefigurar el mundo posible de la historia, y que por tanto orienta nuestras expectativas sobre el relato. La mimesis II es la *configuración* narrativa en cuanto organización dramática, en la trama. Por tanto, al igual que la mimesis I es previa a la experiencia del relato, pero esta vez alude al sustento y la construcción del mundo posible de la historia mediante la intriga. En otras palabras, la mimesis II existe cuando la trama tiene —y genera— un orden o una lógica. Finalmente, la mimesis III o

refiguración corresponde a la experiencia de la lectura o el visionado; esta implica una representación, por parte del lector/espectador, del mundo narrado en el relato, y por tanto constituye una síntesis de las dos instancias anteriores. Esto significa que para entender y valorar un relato necesito reconocer las condiciones lógicas del mundo real-natural, tanto como las del mundo posible.

La idea de que el ejercicio narrativo —y de lectura/visionado del relato— involucra necesariamente una representación lógica y textual de la realidad natural fue desarrollada también por Greimas, aunque que con una intención distinta.

Para él, la comprensión del sentido de la historia se debe a distintos niveles o grados de interpretación. En el más concreto, ligado al texto mismo y sus dispositivos (p.e. los gramaticales y estilísticos), se encuentra el llamado *componente figurativo*: el conjunto de alusiones a entidades sensibles [percibibles por los sentidos] en el relato. Por ejemplo, las descripciones de lugares, personas y cosas son elementos figurativos de la narración. Este ejercicio de representación textual del mundo no es meramente ornamental, pues ayudaría al lector a comprender la lógica de la historia y a advertir el vínculo —por similitud o diferencia— del mundo posible con el mundo natural. Un caso: la descripción que Tolkien hace de los elfos nos permite advertir sus diferencias físicas y culturales con los humanos, lo que ayuda a valorarlos como personajes (pues si fueran idénticos a los humanos, ¿qué aporte harían a la fábula?).

En el caso de aquellos elementos que existen en nuestra realidad, pero que carecen de forma física, como los valores y las emociones, Greimas habla de *figurativización*: el proceso de representar —darles una figura a— cosas abstractas. Por ejemplo, la justicia es un principio moral, un valor, y en tanto cualidad no es algo que exista física ni materialmente, como una mano, una mesa, un árbol o una ballena. Existen personas o situaciones justas, pero la justicia, por sí misma, no camina entre nosotros. Entonces, para hablar de ella podemos redactar una definición, o bien, y siguiendo a Greimas, un relato sobre un episodio cotidiano ligado a la justicia. Este podría ilustrar no solo su concepto, sino también las sensaciones ligadas a su experiencia. Como puede deducirse, lo mismo podría ocurrir con una fotografía, una escena de una película o incluso con una melodía.

Esta forma de representación textual no solo aplica a conceptos o ideas simples. Como muestra el Ejemplo 4, mediante un relato breve es posible figurativizar ideas realmente complejas, como la soledad derivada de la vida indi-

vidual en las grandes urbes modernas, y sus efectos psicológicos nocivos, como la depresión. Entonces, la figurativización no solo es un recurso semántico; es, potencialmente, un recurso dramático.

Ejemplo 4

Figurativización narrativa de la soledad

Con Adrián vivimos en el centro. Me hace reír mucho. Está convencidísimo de que es un asesino en serie. “Soy un roba almas”, dice mientras nada inquieto de un lado a otro en la pecera que le compré. Últimamente está muy callado. Intenté hacerle cariño, pero inmediatamente comenzó a dar saltitos acrobáticos queriendo mordirme algún dedo. Se cree piraña. Un domingo lo vi devastado, así que disolví 1/4 de fluoxetina en su agua y me tomé otra pastilla yo. Estuvimos toda la tarde mirando fijo por la ventana, tarareando canciones en inglés. Es que a veces nos sentimos muy solos.

Fuente: Microrrelato *Adrián y yo*, de Paloma Amaya, ganador del VIII Concurso “Santiago en 100 palabras”, organizado por Fundación Plagio, BHP Billiton y Metro de Santiago (véase <https://www.santiagoen100palabras.cl/web/>).

La realidad como efecto estético

Las figurativizaciones y descripciones tienen, parafraseando a Roland Barthes, un *efecto de realidad*: son los detalles, los pequeños elementos en los cuales la narración se detiene, los que dan verosimilitud al relato y por tanto generan las condiciones para la configuración de la cual habla Ricoeur.

Sin embargo, en primera instancia esto puede parecer absurdo. Como vimos al hablar de la trama, Boris Tomachevski sostenía que mientras la fábula es el conjunto de motivos [temas] ordenados por una lógica causal y temporal, la trama reúne a los mismos motivos, pero en una sucesión diferente. En rigor, debí decir que la trama reúne a *casi* los mismos motivos. Y es que la mirada de Tomachevski implica una jerarquización: así como hay motivos que por su relevancia para la historia no pueden ser alterados ni eliminados (p.e. el protagonista es despedido de su trabajo), otros son totalmente prescindibles (p.e. el protagonista duerme, horas antes de levantarse ese día). Por eso en las películas normalmente no vemos a los personajes ducharse ni lavarse los dientes. Si no aporta a la intriga, el motivo es eliminado. Entonces, siguiendo esta lógica tra-

dicional, la descripción detallada de un lugar o de la vestimenta de un personaje secundario bien podría considerarse algo superfluo.

Barthes postula una mirada alternativa. A su juicio, un buen relato es aquel capaz de urdir adecuadamente las unidades de información fundamental, las acciones irreversibles, que él llama *núcleos*, con aquellas unidades de información complementaria, cuya función es regular el ritmo de la narración pues operan como nexos entre los núcleos, y que por esto llama *catálisis*. Para Barthes, las descripciones y detalles le permiten al lector/espectador sumergirse en la realidad del mundo posible, al experimentar la situación y el contexto de los personajes. Entonces, es la presencia de las catálisis lo que produce el efecto de realidad en el relato.

Finalmente, otro factor clave para la significación del relato es la representación del espacio-tiempo de la historia. Dónde y cuándo ocurre la acción es, muchas veces, un aspecto definitorio y que nos lleva a valorar mucho más la fábula, o a comprenderla mejor. Por ejemplo, es indudable que la última escena de *El planeta de los simios* (1968), cuando el personaje de Charlton Heston ve la destruida Estatua de la Libertad y se da cuenta —o sea, vive una *anagnórisis*— de que siempre estuvo en la Tierra, constituye un desenlace muy significativo, que genera en el espectador una *catarsis* más poderosa.

Mijail Bajtín le llamó *cronotopo* a la conexión de relaciones espaciales y temporales asimiladas artísticamente en una obra. A veces, de hecho, el *cronotopo* incluso define a ciertos géneros. Por ejemplo, las historias de aventuras suelen implicar viajes, y esa variedad de locaciones no solo sirve para escenificar una acción, sino sobre todo para figurativizar la transformación que viven los personajes (p.e. el caso de Bilbo Bolsón en *El hobbit*). Entonces, si el protagonista experimenta un cambio desde la seguridad y la certeza hacia la fragilidad y la duda, perfectamente la historia podría comenzar en su departamento en la ciudad y luego incluir un viaje hacia la selva o el desierto (es decir, hacia lo desconocido, donde todo lo que sabe no le sirve de nada).

El hecho de que los cuentos tradicionales infantiles comiencen con la frase “Había una vez...” sitúa dicha acción en un tiempo pasado pero indeterminado, muy distinto del tiempo pasado pero definido al que suele aludir el periodismo (p.e. “ayer”, “esta mañana”, “anoche”). Algo similar puede decirse de la saga *Star Wars* y su leyenda inicial (“Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana...”). En ese marco, el *cronotopo* es un fenómeno estético: le agrega valor al discurso (o al menos eso se pretende).

Todos los elementos mencionados nos permiten justificar la declaración inicial respecto de que el “poder de la narración” radica en su capacidad de configuración y representación de sentido. Ahora el gran desafío es lograr que nuestros relatos sean poderosos.



9. EL PROCESO DEL STORYTELLING

Este capítulo presenta una síntesis teórica-metodológica para la elaboración de una historia, una trama y un relato, a partir de los conceptos expuestos y comentados en los capítulos anteriores. Buscando una mayor simpleza y esperando que sirva como orientación al lector-estudiante, los temas se formulan como preguntas y se indican los capítulos en los cuales se desarrolla cada idea.

1. Historia

¿Qué hechos debemos contar?

A. Acción ¿En qué consisten los hechos?	Estructura actancial canónica Toda acción narrativa consiste en la búsqueda de un <i>objeto</i> (algo/alguien deseado o deseable) por parte de un <i>sujeto</i> (aquel que realiza la acción); esto es motivado por un <i>destinador</i> (algo o alguien que señala u ofrece el objeto), quien se dirige a un <i>destinatario</i> (aquel que recibe la motivación, que usualmente coincide con el sujeto). En la acción el sujeto cuenta con fortalezas y aliados (<i>ayudantes</i>) y se enfrenta a debilidades y adversarios (<i>oponentes</i>).	Capítulo 2
B. Progresión ¿Cómo se concatenan los hechos de la historia?	Programas narrativos Desde el punto de vista jerárquico las estructuras actanciales se clasifican como: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Programa narrativo de base</i> (aquel que explica la historia completa o una etapa del itinerario completa) • <i>Programa narrativo de uso</i> (aquel que explica una fracción mayor o menor de la historia) <hr/> Itinerario narrativo Desde el punto de vista argumental una historia compleja tiene estas etapas: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Influjo</i> (programa narrativo de inducción al objeto-misión principal) • <i>Capacitación</i> (programa narrativo de formación o adquisición de fortalezas y aliados para la acción principal) • <i>Realización</i> (programa narrativo de encuentro final con el objeto) • <i>Sanción</i> (programa narrativo de evaluación y reflexión sobre el encuentro con el objeto) 	Capítulo 3

C. Tematización

¿De qué se tratan los hechos de la historia?

Géneros narrativos

Argumentalmente es posible reconocer cuatro grandes géneros narrativos:

- *Tragedia* (el problema central afecta a una comunidad y se origina en defectos humanos, p.e. la codicia)
- *Comedia* (el problema central es menos trascendente y se origina en un malentendido)
- *Romance* (el problema central es la separación respecto de algo/alguien que se quiere o necesita)
- *Sátira* (historia irónica-crítica sobre algún aspecto de la vida —p.e. la política— que mezcla elementos de otros géneros)

Condiciones dramáticas

Toda buena fábula (en principio la tragedia, pero también otros géneros) debería poseer:

- una *historia completa* (inicio, desarrollo y final)
- *coherencia lógica* (las acciones son causa y consecuencia de otras)
- *verosimilitud* (las acciones, aunque sean ficticias, deben ser necesarias para la progresión causal)
- *peripecias* (eventos repentinos que activan la historia)
- *anagnórisis* (reconocimiento de una verdad o secreto que genera un cambio en el personaje)
- *lance patético* (evento de impacto emotivo por una acción destructora)
- *hamartia* (paso de la dicha a la desdicha por un yerro o el azar)

Repertorio argumental

Construir una historia desde el punto de vista de su contenido temático puede suponer el uso de:

- *Argumentos* (formas temáticas más o menos complejas de alto valor dramático y gran influencia, por lo que actúan como proto-historias; p.e. Edipo)
- *Motivos* (elementos temáticos de los argumentos, contruidos por codificaciones culturales; p.e. el incesto; la inevitabilidad del destino)

D. Personajes

¿Quiénes realizan o padecen los hechos de la historia?

Caracterización

Ofrecer información sobre un personaje que permita posicionarlo en un mundo posible con determinadas propiedades o características físicas (p.e. estatura), actitudinales-conductuales (p.e. personalidad) y sociales (p.e. amistades):

- Desde el punto de vista aristotélico son claves la *bondad* (una posición moral), la *conveniencia* (correlato entre su identidad y su actuar), la *semejanza* (nexo con arquetipos) y la *constancia* (congruencia moral durante la historia)
- Desde el punto de vista funcional, un personaje es *principal* (cumple un rol clave para la historia) o *secundario* (acompaña al principal)
- Desde el punto de vista de su complejidad moral, un personaje es *redondo* (con pasado y motivos claros, con emociones y capacidad de evolucionar) o *plano* (sin pasado ni motivos, y no vive grandes cambios)

Arquetipos

Representaciones de caracteres humanos, que por su generalidad se presumen universales y fundacionales:

- *Creador* (quiere elaborar algo nuevo)
- *Protector* (desea cuidar y ayudar)
- *Gobernante* (desea el poder y el orden)
- *Bufón* (desea disfrutar el momento)
- *Sujeto común* (desea pertenecer)
- *Amante* (desea amar y ser amado)
- *Héroe* (desea probar su valor)
- *Forajido* (desea la revolución)
- *Mago* (desea comprender el mundo)
- *Inocente* (desea soñar y ser feliz)
- *Explorador* (desea descubrir y conocer)
- *Sabio* (desea orientar a otros)

2. Trama

¿En qué orden debemos contar los hechos?

A. Anacronías

¿Cuál es la diferencia temporal entre la historia y el relato?

Dirección

En qué sentido se produce la alteración temporal:

- *Analepsis* o *retrospección* (la trama interrumpe su presente para mostrar hechos del pasado; si es larga es *racconto*, si es breve es *flash-back*)
- *Prolepsis* o *anticipación* (la trama interrumpe su presente para mostrar hechos del futuro; si es breve es *flash-forward*, si es sobre el futuro de algo o alguien es *premonición*).

Capítulo 6

Distancia

Longitud que separa a la alteración temporal del presente de la trama:

- (analepsis/prolepsis) *Interna*, cuando su rango temporal no supera al de la historia
- (analepsis/prolepsis) *Externa*, cuando su rango temporal supera al de la historia

Extensión

Lapso al cual corresponde la alteración temporal:

- *Puntual / Durativa*, si la evocación alude a solo un instante o a un período mayor o indefinido
- *Completa / Incompleta*, según la cantidad de motivos o informaciones que posea

B. Arco dramático

¿Cómo se organizará la intriga o tensión del relato?

En 3 actos

- *Prótasis*: introducción de los personajes y su situación inicial
- *Epítasis*: desarrollo de la acción principal y detalle de las tribulaciones de los personajes hasta llegar a un punto máximo o clímax
- *Catástrofe*: resolución del conflicto y de las intrigas expuestas en el clímax

En 5 actos

- *Introducción*: exposición del estado inicial
 - *Complicación*: generación del conflicto mediante nudos o dificultades
 - *Clímax*: manifestación en plenitud del conflicto
 - *Caida*: acto que lleva a los protagonistas a enfrentar el conflicto
 - *Resolución*: cuando se vuelve a la normalidad o se instaura una nueva
-

3. Relato

¿Cómo debemos contar los hechos?

Capítulo 7

A. Representación Mímesis / Diégesis

¿Cómo hablamos de los hechos de la historia?

Representamos la acción mediante las voces de los protagonistas o una descripción detallada por parte del narrador (mímesis), o mediante una descripción general o un recuento por parte del narrador (*diégesis*)

B. Voz

¿Quién habla en/de los hechos de la historia?

Monofonía / Polifonía

Hay una sola voz (narrador) o múltiples voces en el relato (p.e. narrador + personajes + la conciencia de los personajes)

Tiempo de la narración

En qué momento se sitúa el narrador respecto de los hechos de la historia:

- antes (*narración anterior*)
 - durante (*narración simultánea*)
 - durante-después (*narración intercalada*)
 - después (*narración ulterior*)
-

Nivel de la narración

En qué dimensión se produce el acto de narrar:

- alguien expone el relato en sí (*narrador extradiegético* o de primer nivel)
 - alguien relata una historia como parte de las acciones que configuran la fábula (*narrador intradiegético* o de segundo nivel)
-

Persona narradora

Quién es el que habla:

- alguien que participa en los hechos de la historia (*narrador homodiegético*)
- alguien que no participa en los hechos de la historia (*narrador heterodiegético*)

C. Perspectiva

¿Cuánto sabe el narrador sobre los hechos de la historia y su mundo posible?

Focalización

Punto de vista o grado de conocimiento del narrador sobre los hechos de la fábula y su mundo posible:

- *Nula* (focalización-cero o relato no focalizado: el narrador sabe más que los personajes: omnisciente)
- *Interna* (el narrador sabe lo mismo que los personajes: protagonista o testigo)
- *Externa* (el narrador sabe menos que los personajes: observador)

D. Sentido

¿Qué hace que un relato sea tan significativo para el lector/espectador?

Paradigma actancial

La premisa de que *"los hechos ocurren debido a la intervención de algo o alguien"* obliga a pensar siempre en los *actantes* o entidades dramáticas involucradas en el desarrollo de toda acción.

Capítulo 8**Configuración de la realidad**

Hay que tener presentes las tres etapas de la configuración de sentido en la narración:

- *Prefiguración* (lo que sabemos del mundo natural y que nos ayuda a entender el mundo posible)
- *Configuración* (la lógica del mundo posible en el relato)
- *Refiguración* (la representación y síntesis que en nuestra mente hacemos del mundo posible, en relación con el mundo natural)

Componente figurativo

Alusiones a entidades sensibles en el relato:

- *Descripciones* de lugares, personas y cosas
- *Figurativizaciones* (darles figura o forma a cosas abstractas mediante el relato de acciones o la descripción de personajes)

Efecto de realidad

Inmersión del lector/espectador en el mundo posible de la fábula gracias a aspectos narrativos:

- Equilibrio entre *núcleos* (unidades informativas esenciales) y *catálisis* (unidades informativas secundarias); estas últimas son clave
- *Cronotopos* (efecto estético del espacio-tiempo en el cual ocurre la historia, y que por ello agrega valor al relato)



CONCLUSIÓN

A lo largo de este libro se ha expuesto una síntesis de diversas teorías que, en términos relativamente sencillos, buscan presentar al lector métodos para el *storytelling*. Pero, como puede advertirse, no se ha hablado sobre sus potenciales ni sus límites. Esta breve sección presenta algunas reflexiones al respecto.

Lo primero que puede decirse respecto de la narración es que, pese a su casi natural vínculo con la creación artística —la literatura—, en realidad es un tipo de discurso aplicable a cualquier propósito o finalidad. Los conceptos y procedimientos expuestos en este libro podrían emplearse para crear textos de ficción (p.e. un cuento, una novela) tanto como en ejercicios comunicativos estratégicos, sean laborales (p.e. una biografía dentro de un currículum), empresariales (p.e. una campaña de comunicación interna para la promoción de valores corporativos), políticos (p.e. un aviso de propaganda electoral que cuente cuál es el proyecto para mejorar la educación) o de cualquier otra especie. Sin embargo, este manual no profundiza en dichos escenarios, pues su foco está en lo procedimental: qué es necesario saber para crear y contar una historia, en general.

En segundo lugar, precisamente por su polifuncionalidad, la narración se ha convertido en un asunto de moda. Desde hace unos diez años, cada vez es más frecuente la oferta de cursos y talleres sobre *storytelling* aplicado a los más diversos ámbitos. De hecho, podría decirse que existe cierto consenso empresarial, político y académico respecto de la supremacía de la narración frente a otros tipos de discurso, como el retórico.

Sin embargo, al menos en mi experiencia eso contrasta con la dificultad para satisfacer las expectativas de los directivos, los clientes o los alumnos, si eres ejecutivo de comunicaciones de una empresa, consultor o profesor, respectivamente. Y es que muchos creen —honestamente, sin cinismos— que si cuentas bien una buena historia no deberías tener mayor problema para infor-

mar o persuadir a otro(s). Pero eso es un error. Diversa investigación teórica y aplicada demuestra que la comunicación no consiste solo en emitir o transmitir un mensaje, pues de hecho su elemento clave es el rol que desempeña el interlocutor o receptor al comprenderlo y aceptarlo (o no). Por tanto, un relato — por bueno que sea — es solo un mensaje que se presenta a otro individuo para su conocimiento, pero que por sí mismo no garantiza nada.

Un tercer aspecto es la creencia de que la narración es la habilidad superior clave para un comunicador profesional (p.e. periodista, publicista, relacionador público, etc.). Muchos académicos, de hecho, defienden la idea de que “un buen comunicador es un buen narrador”. No me parece algo errado, pero sí algo incompleto o parcial. En parte porque la narración no es el único tipo posible de texto —al menos pensando en la clasificación de Jean-Michel Adam, que tampoco es perfecta ni universal—, y por ello privilegiarla implicaría renunciar a otros ámbitos igualmente valiosos, como la semántica, la retórica y el análisis crítico del discurso. Sin embargo, la principal objeción es esta: si la comunicación es un proceso dialógico, en el sentido de que supone la interrelación de al menos dos individuos, y por tanto su éxito no depende de la emisión del mensaje, sino de su comprensión, entonces homologar comunicación con narración es riesgoso, pues esta última se constituye siempre desde una lógica unidireccional.

Por ejemplo, cuando cuento una historia mi interlocutor no tiene más remedio que aguardar hasta el desenlace para saber en qué consiste y cómo reaccionar a ella. Y es que, incluso cuando recorro a un argumento conocido, el lector/espectador siempre esperará alguna variación o actualización que haga de mi relato algo diferente, sea por la locación o por la inclusión de motivos ajenos al argumento general. Es más: en cuanto autor, yo deseo sorprender al narratario de alguna manera, y por tanto me sentiré defraudado si él descubre toda la historia antes de terminar de leerla o verla. En cambio, cuando le presento a mi interlocutor un argumento, normalmente yo espero que él se dé cuenta de mi lógica e incluso que anticipe la conclusión, pues eso me ayudará a lograr su adhesión.

Si bien los silogismos son estructuras más o menos rígidas y por ello no necesariamente corresponden a la manera en que argumentamos en la vida cotidiana, en este caso su uso puede ilustrar adecuadamente el punto. Si yo dijera “En la nuestra sociedad de consumo, los productos caros son indicadores de estatus” [premisa 1], y luego agregara “Como sabemos, los productos Apple

son caros en relación a la mayoría de su competencia” [premisa 2], muy probablemente usted entendería que la conclusión más lógica es que los productos Apple son indicadores de estatus. Sería algo tan previsible que casi no necesitaría decirlo. Lo más importante: la conclusión sería una idea que emergería en su propia mente, sin necesidad de que yo la pronuncie. Sería, por tanto, su propio aporte a la argumentación. En el marco de la narración, en cambio, el interlocutor nunca aporta información tan relevante como esta a la historia. La argumentación es mucho más dialógica que la narración, y en ese sentido —me parece— es una habilidad tanto o más necesaria para los comunicadores profesionales.

Es verdad que el lector/espectador completa los eventuales vacíos en la historia, por ejemplo al darse cuenta del tema de la obra (esa hipótesis interpretativa que Umberto Eco llama *topic*) o de la información cultural-contextual necesaria, y que su experiencia de lectura/visionado es importante (p.e. la catarsis aristotélica), pero eso no significa que participe de modo alguno en la construcción del argumento.

En cuarto lugar, aunque es prácticamente universal la premisa de que el ejercicio narrativo implica tres instancias o dimensiones (la historia, la trama y el relato), muchas veces parece que nuestros directivos y clientes no lo saben porque te piden que elabores un relato sin que ellos te provean de una historia o estén dispuestos a invertir tiempo en elaborar contigo esa historia.

Algo similar puede decirse de expresiones como “el problema de esta empresa” (o “de este gobierno”) es la ausencia de relato”. Al menos en mi experiencia, la mayoría de la gente dice esto no para denunciar que la organización en cuestión carece de un texto o mensaje específico (p.e. una campaña publicitaria, una memoria financiera, un *speech* por pronunciar), sino que la organización carece de una historia para contar, de un contenido. Si no tienes nada que decir o no sabes qué decir, el problema está en el nivel de la historia; si tienes algo que decir, pero no sabes cómo contarlo —o nadie entiende lo que estás contando—, el problema está en la ausencia de una trama y/o de un relato.

Finalmente está el asunto de los campos de aplicación del *storytelling*. Es evidente que desde el punto de vista temático-argumental el discurso político es distinto del corporativo, el científico o el religioso, por ejemplo, pero procedimentalmente no hay gran diferencia. No importa si quieres captar electores, alinear empleados, explicar un descubrimiento astronómico o motivar a una comunidad a ser más caritativa; crear una historia implica siempre más o me-

nos los mismos elementos (p.e. detectar o reconocer una acción clave para contar; identificar a los agentes de dicha acción —p.e. quién o qué la motiva, quién o qué la realiza— y al contexto de su realización). Algunas veces, sin embargo, he tenido alumnos decepcionados que se quejan porque el curso “no se trata de *storytelling corporativo*, sino de narratología”.

La literatura académica y profesional sobre estos discursos sectorizados tiende a contextualizar temáticamente el ejercicio narrativo o retórico, y por ello también suele explicar someramente lo operativo-procedimental. Y me parece bien: hacerlo todo en un solo libro probablemente implicaría cientos de páginas y mucho tiempo. En ese marco, hay libros muy buenos sobre discurso organizacional (p.e. *Corporate Discourse*, de Ruth Breeze, u *Organizational Discourse: Communication and Constitution*, de François Cooren). Una de las aspiraciones de este volumen es —humildemente— complementarlos desde el punto de vista teórico-metodológico.

Sé, en todo caso, que es una aspiración ingenua. Esta obra presenta solo una parte del arsenal disponible en la narratología, y mis sesgos como autor son los límites del libro (p.e. el énfasis en la tradición aristotélica o en el estructuralismo greimasiano). De todos modos es un primer paso. Ya vendrán otros autores y otros textos.



REFERENCIAS / LECTURAS RECOMENDADAS

La siguiente lista corresponde tanto a las referencias bibliográficas de cada capítulo como a fuentes que recomiendo para el estudio de los temas explicados. Las primeras corresponden a obras de los autores mencionados en el documento, e incluyen indicaciones más o menos detalladas para su lectura. Las segundas están marcadas con un asterisco. Cuando uno de estos textos se repite, pues es referido o recomendado en más de un capítulo, solo uso una citación estándar (apellidos de los autores, año de edición), para no repetir toda la información ya señalada.

Para elaborar esta nómina me he puesto en la situación de un estudiante de pre o postgrado que desea aprender por su cuenta estas materias y se pregunta a qué fuentes recurrir. Espero que sea de utilidad.

Capítulo 1: Qué es la narración / storytelling

- Adam, J.-M. (1992). *Les Textes: Types et Prototypes*. París, Francia: Nathan. Capítulo 1.
- Aristóteles. (trad. en 1974). *Poética* (Edición trilingüe por Valentín García Yebra). Madrid, España: Gredos. Sobre la catarsis, véase p. 145 (en la numeración de Bekker, 1449b28).
- Brown, G. & Yule, G. (1993 [1983]). *Análisis del discurso*. Madrid, España: Visor. Capítulo 1.
- *Cárcamo, B. (2018). El análisis del discurso multimodal: Una comparación de propuestas metodológicas. *Forma y Función*, 31(1), 145-174.
- Dijk, T. van. (2000 [1997]). El estudio del discurso. En Autor (Comp.), *El discurso como estructura y proceso* (pp. 21-66). Barcelona, España: Gedisa.
- Fernández, C. & Galguera, L. (2009). *Teorías de la comunicación*. Capítulo 6, pp. 85-87. ("El paradigma narrativo de Walter Fisher").
- *Greene, E. (1996). *Storytelling. Art and Technique* (3a ed.). Westport, CT: Greenwood. Capítulos 5 y 6.
- Greimas, A. J. & Courtés, J. (1982 [1979]). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid, España: Gredos. Entrada "Narratividad".

- *Herrero Cecilia, J. (2006). *Teorías de pragmática, de lingüística textual y de análisis del discurso*. Cuenca, España: Universidad de Castilla-La Mancha. Para una síntesis en castellano de la propuesta de Adam (1992), véase el capítulo 7.
- Lotman, Y. (1996 [1981]). El texto en el texto. En Autor, *La semiósfera I: Semiótica de la cultura y del texto* (Selección y traducción por Desiderio Navarro) (pp. 91-109). Madrid, España: Cátedra.
- Peirce, C. S. (2005 [1903]). *El ícono, el índice y el símbolo* (Traducción de Sara Barrena). Disponible en <http://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html>.
- *Sánchez Palencia, A. (1996). “Catarsis” en la Poética de Aristóteles. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*, (13), 127-147. Para una reflexión sobre el concepto de catarsis o purgación, que en Aristóteles (trad. en 1974) solo se menciona.
- Saussure, F. de. (2005 [1916]). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires, Argentina: Losada. Capítulo 3.
- *Scheffel, M. (2009). Narrative Constitution. En P. Hühn, J. Pier, W. Schmid & J. Schönert (Eds.), *Handbook of Narratology* (pp. 282-294). Berlín, Alemania: Walter de Gruyter.
- *Seguel, C. (2014). *Brandstory. Historias que dejan marcas*. Santiago, Chile: Universidad Finis Terrae. Capítulo 4.

Capítulo 2: Cómo construir una historia

(Parte 1: la acción)

- Greimas, A. J. & Courtés, J. (1982 [1979]). Entradas “Acción”, “Actante”, “Acto” y “Narrativo (Esquema)”.
- *Martin, B. & Ringham, F. (2006). *Key Terms in Semiotics*. Londres, Reino Unido: Continuum. Introducción.
- Propp, V. (1971 [1928]). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Fundamentos. Capítulo 3.
- *Zecchetto, V. (2005). *Seis semiólogos en busca del lector*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía. Capítulo 4.

Capítulo 3: Cómo construir una historia

(Parte 2: la progresión)

- Greimas & Courtés, 1982. Entradas “Programa narrativo” y “Narrativo (Recorrido)”.
- *Martin & Ringham, 2006.
- *Zecchetto, 2005.

Capítulo 4: Cómo construir una historia

(Parte 3: opciones temáticas)

- Aristóteles. (trad. en 1974). Véanse pp. 162-166 (en la numeración de Bekker, 1452a11-1452b12).

- *Bajtín, M. (1982 [1978]). El problema de los géneros discursivos. En Autor, *Estética de la creación verbal* (pp. 248-293). Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- *Cabo, F. & Cebreiro, M. do. (2006). *Manual de teoría de la literatura*. Madrid, España: Castalia. Capítulo 4.
- Campbell, J. (1959 [1949]). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica. Prólogo (“El monomito”).
- Frenzel, E. (1980 [1976]). *Diccionario de motivos de la literatura universal*. Madrid, España: Gredos.
- Frenzel, E. (1994 [1970]). *Diccionario de argumentos de la literatura universal*. Madrid, España: Gredos.
- Frye, N. (2000 [1957]). *Anatomy of Criticism. Four Essays*. Princeton, NJ: Princeton University. Tercer ensayo: “Archetypal Criticism: Theory of Myths”.
- *Reis, C. & Lopes, A. C. (2002). *Diccionario de narratología* (2a ed.). Salamanca, España: Almar. Entrada “Géneros narrativos”.
- *Rivera, V. A. (2004). *La composición dramática. Estructura y cánones de los siete géneros* (5a ed.). Ciudad de México, México: Escenología. Parte II (“Los siete géneros”).

Capítulo 5: Cómo construir una historia

(Parte 4: personajes)

- Aristóteles. (trad. en 1974). Véanse pp. 179-182 (en la numeración de Bekker, 1454a16-1454b19).
- *Burroway, J. (1992). *Writing Fiction. A Guide to Narrative Craft* (3a ed.). Nueva York, NY: HarperCollins. Capítulos 4 y 5.
- Eco, U. (1993 [1979]). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona, España: Lumen. Capítulo 8.
- *Jannidis, F. (2009). Character. En P. Hühn, J. Pier, W. Schmid & J. Schöner (Eds.), *Handbook of Narratology* (pp. 14-29). Berlín, Alemania: Walter de Gruyter.
- *Lindsay, F. (2015). *The Seven Pillars of Storytelling*. Bristol, Reino Unido: Sparkol.
- *Mark, M. & Pearson, C. S. (2001). *The Hero and the Outlaw. Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. Nueva York, NY: McGraw-Hill. Capítulos 1 y 2.
- *Sánchez, F. (1998). Teoría del personaje narrativo. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 10, 79-105.
- *Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers* (3a ed.). Los Angeles, CA: Michael Wiese. Capítulo 1.

Capítulo 6: Cómo construir la trama

- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa* (3a ed.). Madrid, España: Cátedra. Parte II (“Historia: Aspectos”).

*Burroway, 1992. Capítulo 2.

Freytag, G. (1900). *Technique of the Drama. An Exposition of Dramatic Composition and Art* (3a ed.). Chicago, IL: Scott, Foresman and Co. Capítulo 2.

Genette, G. (1989 [1972]). Discurso del relato. En Autor, *Figuras III* (pp. 77-327). Barcelona, España: Lumen.

Horacio. (trad. en 1981). *Epístola a los pisones* (Texto, traducción, ordenación directa y versión interlineal por Helena Valenti). Barcelona, España: Bosch. Versos 189 a 192 (p. 85).

Keane, C. (2002). *Cómo escribir un guión vendible. Una guía paso a paso*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor. Capítulo 6.

*Reis & Lopes, 2002. Entrada “Intriga”.

*Scheffel, 2009.

Tomachevski, B. (1982 [1928]). *Teoría de la literatura*. Madrid, España: Akal. Capítulo 8.

*Vega, M. J. (1995). Teoría de la comedia e idea del teatro: los “Praenotamenta” terencianos en el siglo XVI. *Epos: Revista de filología*, (11), 237-259.

Capítulo 7: Cómo construir el relato

Aristóteles. (trad. en 1974). Véanse pp. 133-135 (en la numeración de Bekker, 1448a19-1448b1).

Bajtín, M. (1986 [1979]). *Problemas de la poética de Dostoievski*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

Bajtín, M. (1989 [1975]). La palabra en la novela. En Autor, *Teoría y estética de la novela* (pp. 77-236). Madrid, España: Taurus.

*Burroway, 1992. Capítulos 6, 7 y 8.

Genette, 1989.

*Klein, I. (2001). *La narración*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba. Capítulo 3.

*Margolin, U. (2009). Narrator. En P. Hühn, J. Pier, W. Schmid & J. Schönert (Eds.), *Handbook of Narratology* (pp. 351-369). Berlín, Alemania: Walter de Gruyter.

*Niederhoff, B. (2009). Focalization. En P. Hühn, J. Pier, W. Schmid & J. Schönert (Eds.), *Handbook of Narratology* (pp. 115-123). Berlín, Alemania: Walter de Gruyter.

*Reis & Lopes, 2002. Entrada “Representación”.

Capítulo 8: Cómo significa un relato

Bajtín, M. (1989 [1938]). Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos de poética histórica. En Autor, *Teoría y estética de la novela. Trabajos de investigación* (pp. 237-409). Madrid, España: Taurus.

- Barthes, R. (1987 [1984]). El efecto de realidad. En Autor, *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura* (pp. 211-222). Barcelona, España: Paidós.
- Barthes, R. (2016 [1966]). Introducción al análisis estructural de los relatos. En VV.AA., *Análisis estructural del relato* (pp. 7-38). Ciudad de México, México: Coyoacán.
- Greimas, A. J. (1973 [1970]). El sentido. En Autor, *En torno al sentido. Ensayos semióticos* (pp. 1-14). Madrid, España: Fragua.
- Greimas & Courtés, 1982. Entradas “Figurativización” y “Figurativo”.
- *Klein, 2001. Capítulo 5.
- *Martin & Ringham, 2006.
- Ricoeur, P. (2004 [1985]). *Tiempo y narración I: Configuración del tiempo en el relato histórico*. Ciudad de México, México: Siglo XXI. Capítulo 3.





Con una mirada académica, pero también pedagógica, este libro presenta teorías y conceptos clave para entender qué es la narración y cómo abordar el desafío de crear y contar una buena historia. Aunque sus ejemplos aluden principalmente a literatura, periodismo, cine y televisión, los contenidos pueden aplicarse sin problemas a otras prácticas comunicativas, como la publicidad y el discurso político, lo que convierte a esta obra en un aporte para estudiantes y profesionales.

Pablo Matus es académico y ha dedicado su carrera a la comunicación estratégica, la semiótica y los estudios del discurso. En ese contexto ha dictado cursos y talleres sobre *storytelling*, los cuales le han dado la experiencia para escribir esta monografía, que inaugura la Colección Comunicación de Maletín Editores.

MALETÍN  EDITORES

ISBN: 978-956-09473-0-7

