



## LA NARRACIÓN EN EL ARTE

Autor: Luis Gerardo Chávez Godínez

¿Te has fijado que una de las cosas que más llama tu atención, o que atrapa tu interés como espectador de una manifestación artística, es cuando a través de ella te cuentan una historia? Este aspecto de la estructura se llama la narración, la cual se puede definir como una sucesión de acontecimientos que ocurren a uno o varios personajes relacionados en el tiempo y en el espacio. Está presente en muchas de las manifestaciones, pero no es un requisito indispensable. De hecho, en todos los géneros del arte el creador puede elegir si quiere o no quiere comunicarte un relato a través de su creación. Por ejemplo, en el arte de la música instrumental generalmente las obras se construyen sin propósitos narrativos, desarrollando juegos abstractos o puramente emotivos que no van dirigidos a que tu mente se imagine un suceso. En estos casos las estructuras reciben el nombre de *sistemas no narrativos*. O sea que hay una estructura de todas maneras, que te está expresando muchas cosas, pero que no te está contando ninguna historia. Lo lindo de este tipo de expresiones es que permiten que tu mente se relaje y descanse un poco de su actividad incesante. Sin embargo, la mente es tan obstinada y tan infatigable que muchas veces, de todas formas, escucha la música o mira las obras abstractas y busca asociaciones y significados, imaginando relaciones e inventándose cuentos.

¿Por qué será nos fascinan que tanto las obras de arte con estructura narrativa? Es que los seres humanos hemos vivido siempre rodeados de historias. Desde la infancia estás acostumbrado a que te platiquen cuentos, leyendas, anécdotas, chistes. Luego los aprendes y ya no sólo te gusta oírlos, sino también contarlos, para convertirte en el centro de atención. Los libros que prefieres leer seguro que son las novelas de aventuras, románticas, mitológicas, históricas, biográficas, es decir todo lo que esté cargado de narraciones. ¿Te has fijado que

también la religión, la filosofía y la ciencia presentan sus doctrinas mediante historias ejemplares, para hacerlas más accesibles y atractivas? Las películas, los espectáculos televisivos, los cómics, los juegos de video, las canciones y muchas otras manifestaciones culturales cuentan historias. Gran parte de las situaciones de comunicación que vives a diario están relacionadas con historias de una u otra clase. Al ver las noticias, recordar eventos del pasado, especular sobre la vida de los demás, contar un hecho policiaco, etc. Ni siquiera al dormir hay escapatoria, ya que los sueños los experimentas como pequeñas narraciones, y cuando después los recuerdas los vuelves a contar en forma de historias. Todo esto demuestra que, sin duda, la narración es una forma fundamental por medio de la cual los seres humanos podemos comprender mejor el mundo que nos rodea.

Entrando en materia, hemos definido la narración como una cadena de acontecimientos con relaciones causa/efecto que transcurre en el tiempo y el espacio. Si algo sucede en la narración debe estar motivado por una causa; o también, cualquier cosa que pase produce una consecuencia. Por ejemplo, si ocurre un asesinato es debido a que antes hubo una situación de odio, deseo de venganza, o un personaje desquiciado que mata por afición. También es lógico pensar que después el culpable tendrá que pagar por su crimen, o buscará la manera de huir de la justicia.

Normalmente los agentes de la causa y el efecto son los *personajes*. Algunas veces más complejos; otras, menos desarrollados, dependiendo de la importancia de su función en la obra narrativa. Los personajes se definen como seres humanos o simbólicos que surgen en la obra para desencadenar y desarrollar la acción. Suelen recibir el nombre genérico de *actantes*, según la función que desempeñan. Incluye a los que realizan, a los que sufren el acto y a sus colaboradores, es decir, al héroe (sujeto); al deseado (objeto); al villano o traidor (oponente), entre otros. Los rasgos de su carácter (actitudes, habilidades, preferencias, impulsos psicológicos, detalles de vestuario y aspecto) son los que determinan sus acciones y, por lo tanto, definen el curso de la narración. Otras

causas y efectos pueden no tener su origen en los personajes, sino en *intervenciones naturales o sobrenaturales*. Por ejemplo, catástrofes de la naturaleza, ataque de animales salvajes o monstruos, ayudas espirituales o divinas.

Observa el siguiente ejemplo: Tenemos un personaje indolente y maltratado por la vida, simpatizante de los *Emos*, pero que no tiene siquiera el entusiasmo para convertirse en uno de ellos y sublimar sus tendencias suicidas. Así que se odia a sí mismo y se la pasa buscando situaciones de sufrimiento y displacer: lo vemos comer alimentos en mal estado, lacerarse la piel, ponerse calzado incómodo, exponerse a las inclemencias del tiempo, etc. [Las características de su personalidad son las que mueven sus acciones y provocan el avance del conflicto]. Llega el momento en que se enferma de gravedad. Durante la crisis tiene una experiencia mística; una especie de revelación, donde aprende la belleza de los placeres de la vida. Recobra la salud transformado en un hedonista. [Aquí las causas de la transformación del personaje y la resolución del conflicto provienen de una intervención sobrenatural]. Observa que en esta narración el protagonista desempeña a la vez el papel de héroe y de villano, ya que no hay otro personaje que se oponga a sus objetivos más que él mismo, que lucha contra sus propios deseos destructivos.

La narración, dentro de una obra de arte en específico, recibe el nombre de *trama*, y consiste en el relato, no necesariamente cronológico, de los diversos acontecimientos de la historia que se cuenta. Por lo regular, la trama consta de tres etapas: Primero te presentan un conflicto –una situación base o planteamiento–, luego se produce un desarrollo –una serie de cambios– y se llega a una resolución o desenlace –una nueva situación o un estado final-.

A continuación te presentamos un ejemplo de trama en orden cronológico (las tramas que no respetan este orden juegan con las acciones y los tiempos y obligan al espectador a un mayor trabajo en la reconstrucción mental de la historia). *Planteamiento del conflicto*: Dos chicos se enamoran pero pertenecen a

dos familias de narcotraficantes que son rivales y se odian a muerte. *Desarrollo:* Intentan realizar su amor y se fugan juntos, pero ambas familias los persiguen y los acorralan. *Desenlace o resolución:* Gracias a las circunstancias favorables y su propia habilidad, consiguen que todos sus familiares se maten entre sí. Sólo ellos sobreviven, pero no pueden ser felices porque les queda la culpa de la tragedia que provocaron.

Un componente indispensable de la trama, necesario para convencer al espectador de que “se la crea”, es el contexto espacio-temporal, denominado *cronotopo*; el cual consiste en unidades de tiempo y espacio que se articulan y relacionan de forma coherente para ambientar la trama, creando una atmósfera singular y un determinado efecto de credibilidad.

En la trama del ejemplo anterior, el uso adecuado del contexto tendría que ubicar la narración en un país como México o Colombia, donde ocurren esas luchas de poder entre las mafias de narcos. En la época actual, en los aeropuertos, las zonas elegantes y barrios residenciales de una gran ciudad. En donde el ritmo de vida vertiginoso se adecua a las acciones violentas y el ritmo acelerado con que se debería contar una historia como esta.

Otro elemento importante dentro de la estructura narrativa es el narrador, encargado de contar o narrar los acontecimientos en la manifestación artística. El narrador es una entidad dentro de la historia, diferente del *autor* (persona física) que la crea. Puede ejercer funciones de control, testimonial, emotiva o ideológica. El narrador muchas veces sirve para conducir el desarrollo de la trama; para presentarse como testigo objetivo de los hechos; para manifestarse expresivamente y contagiar al público de su emoción; o decididamente para manipular o despertar la conciencia del espectador, al transmitirle una serie de valores, principios o enseñanzas conducentes a que la manifestación sea interpretada en el sentido deseado por el autor. En ciertos casos se relaciona con la “voz narrativa” o bien con el “punto de vista” o “focalización”, es decir, cuando el narrador no aparece de manera explícita, de todas formas hay una especie de

narrador escondido que depende del tipo de lenguaje utilizado, y del enfoque seleccionado por el autor. Por ejemplo, si se usa un lenguaje frío y distante y parece que la creación se observa desde fuera, sin intervenir en su desarrollo, se dice que es una *narración objetiva*, por el contrario, si el lenguaje es cálido y expresivo, y parece que el observador está tan cercano que quisiera intervenir en las acciones, entonces se trata de una *narración subjetiva*.

Veamos un ejemplo: En el cortometraje *El árbol de la música* de Sabina Berman e Isabelle Tardán, aparece una niña, que además de ser la protagonista, habla en diálogo interno, como si estuviera escribiendo un diario, pero indirectamente se dirige al público para contar su propia historia. Nos habla de un día en que iba por la calle de su pueblo en compañía de su mascota (una gallina). Pasa de largo delante de sus compañeritas que ensayan en la escolta de la escuela y se alegra de no estar con ellas porque esto le ha permitido vivir una experiencia “muy maravillosa”: el descubrimiento de la música a través de un anciano violinista que se la lleva consigo para enseñarla a percibir los sonidos musicales de la naturaleza. La niña está haciendo el papel de narrador y obviamente ella no es la autora de la película. Son las escritoras del cortometraje quienes tuvieron la intención de narrar la historia a través del punto de vista de una niña. Se trata aquí de un narrador subjetivo, cuyas funciones predominantes son la emotiva y la testimonial.

Es más sencillo que ubiques el uso y los efectos de la narración y de sus elementos en las artes eminentemente narrativas, como son la literatura, el cine y el teatro. Sin embargo, en muchas de las otras artes, incluyendo las artes visuales estáticas como la pintura, la escultura y la fotografía, puedes identificar puntos de vista si pones suficiente atención: personajes, cronotopos e incluso tramas o segmentos de una trama que tú como espectador debes completar como parte de tu actividad receptiva.

En la imagen fotográfica contigua (*Vengeful Sister* de David Heath) se distingue claramente una trama con dos personajes: la niña acaba de golpear al niño y se aleja corriendo y burlándose, mientras el niño se queda tirado en el piso llorando. Tú puedes completar la historia imaginando lo que sucedió antes (las razones del pleito) y lo que sucederá después (las consecuencias). Asimismo, el punto de vista le confiere un toque dramático a la imagen que resalta el tema de la crueldad, por el uso del contraste en la iluminación. El contexto espacio-temporal es convincente, ya que el vestuario y la escenografía denotan un ambiente que corresponde a unos niños de clase alta, mimados y caprichosos.



En última instancia, la manera en que funciona una obra de arte narrativa o no narrativa, el universo especial irreplicable que conforma la obra, tiene que repercutir en tu interior, que es donde ocurre un complejo proceso receptivo que te puede llevar de la identificación al rechazo; que te puede provocar desde una reacción despectiva hasta una fuerte emoción y un desahogo de tus angustias existenciales. Has aprendido que el sistema estructural interno de la obra no necesita parecerse a las formas perceptibles de la vida cotidiana. Esto es, la manifestación artística no tiene que ser realista, tiene que ser verosímil, acorde a sus propias convenciones, a sus propios códigos establecidos y a su realidad artificial. Al contemplar una manifestación tienes que escapar por un momento a la lógica del mundo real y entrar a la nueva lógica que te propone el artista. Si aceptas este juego y te involucras en esa realidad inventada y fantástica, es posible que se transforme tu percepción de las cosas, se enriquezca la manera en que estás acostumbrado a contemplar el mundo y descubras nuevas formas de ver, oír, sentir y pensar.