

2). ¿Creés que el cine va a morir?

Aparecen respuestas de lo más diversas. Uno de los muchos me respondió: “yo lo voy a matar, si no consigo contar buenas historias”.

Temerle al conflicto, considerarlo demodé o antiguo, resulta paradójico en un mundo en el que para sobrevivir, y en algunos casos vivir, debemos enfrentar luchas a diario. Quizás esta moda que se da en el cine esté escondiendo miedo en este nuevo siglo que tiene más interrogantes que certezas.

Flaubert dijo una vez que no hay vida lo suficientemente sencilla como para no hacer con ella una novela. Tomando este concepto, yo pienso que no hay personaje lo suficientemente sencillo como para no hacer con él una buena historia (recuerdo en este punto al Sr. Smith, protagonizado por Jack Nicholson); claro que para lograrlo debo entrar a hurgar en sus secretos, sus contradicciones, su imaginario colorido en lucha con su vida gris; el conflictivo mundo de sus emociones y sus ilusiones en choque con su realidad. Si logro entrar en esta maraña y hacer emerger los conflictos que la componen, podré seguramente hacer una buena historia que transforme a ese personaje aparentemente sin relieve en un hombre o una mujer que lleve adelante una lucha por su transformación.

El análisis del producto como guía para el proceso. Bourdieu, el guión de historieta y cuando lo imposible debe ser cotidiano.

Héctor Ferrari

A veces pienso que no se puede enseñar a escribir. Que, como mucho, se pueden transmitir experiencias, guiar intentos, orientar inquietudes.

Y que, en todo caso, como en tantas otras cosas, el que aprende, aprende solo, a condición de que se le ahorre tiempo y esfuerzo, transmitiéndole disciplina.

Y una de estas disciplinas, es la de análisis de obras.

Porque no alcanza con leer. Con eso, se es buen lector. Es la lectura analítica la que favorece la formación del escritor.

Y son las herramientas de análisis las que evitan que sólo se produzca un juicio entre estético, técnico e idiosincrático.

Durante la interacción en el aula, (s)urgió la necesidad de pautar este tipo de análisis, para hacerlo transmisible, comparable con otros, y discutible.

Un tipo de análisis que no ayudará a escribir, pero sí a entender mejor cómo escriben otros, tratando de desentrañar la estructura del relato de forma tal que relatos diferentes (únicos) resulten comparables.

Uno, por ejemplo, que parta del escenario.

Una de las maneras en que se emplea la palabra escenario, es para referirse al conjunto de circunstancias que se consideran en torno a una persona o suceso.

En nuestro caso, estos escenarios se refieren no sólo a los personajes de nuestra historia, sino a la historia misma que queremos contar. Si el personaje tiene un amigo en Belgrado, y ese amigo no tiene nada que ver en el desarrollo de su aventura, no tiene sentido hablar de él (no está en el escena-

rio) y, además, nos llevaría tiempo, espacio en el relato. Lo que atentaría contra la economía de medios.

En cierta forma, la construcción de un relato equivale a un problema de topología: consiste en pasar del escenario inicial al final, esto es, del conjunto de circunstancias iniciales al conjunto de circunstancias finales, con un número de cambios finito, y por lo general, reducido. Este pasaje es la secuencia.

Podemos encarar las descripciones de un escenario a partir de la propuesta sociológica de Bourdieu¹, concebida para abordar lo fenómenos sociales y sus representaciones. Aquí, asumiremos que una historieta, al fin de cuentas, habla de una pequeña sociedad: la de los personajes, envueltos momentáneamente en una serie de interacciones.

Por otra parte, como sin dudas representa algo social, el modelo de Bourdieu es pertinente. Utiliza (y utilizaremos) las siguientes nociones:

La noción de campo

Entendido el campo como un espacio de posiciones, cuyas propiedades dependen de la posición en dicho espacio, analizables con independencia de sus ocupantes. Existen leyes generales de los campos, y propiedades específicas de cada campo. Debe haber algo en juego, y gente dispuesta a jugar. Esta noción se liga a la de habitus. La estructura del campo es el estado de la relación de fuerzas, o de la distribución del capital poseído. Dicho capital, sólo vale en relación a ese campo. A su vez, las posiciones ocupadas por las personas (aquí, los personajes) son ampliamente dependientes de las trayectorias que llevan a ellas.

La noción de habitus

Es esta quizás la idea más fuertemente biológica (¿biologizante?) del esquema de Bourdieu. El habitus es, sensu Bourdieu, una subjetividad socializada; genera el ajuste previo a las necesidades del campo. Es condición de funcionamiento del campo, y producto de ese mismo campo. Es un sistema de disposiciones, duraderas y transferibles, producido por los condicionamientos asociados a una clase; estructuras estructuradas y estructurantes, principios generadores y organizadores de las prácticas sociales, y también de las representaciones.

La noción de capital

La noción de Capital de Bourdieu, es muy similar a la de poder, en el sentido de Russell. Es similar a una forma de energía física social, y por lo tanto, puede transformarse en otras. Cada tipo de poder, actúa en un tipo de campo. Distingue distintos tipos de capital: el cultural o informacional, que puede estar incorporado, objetivado o institucionalizado; el social, bajo la forma de una red de relaciones; y por fin, el simbólico, estado al cual accede todo otro tipo de capital cuando es socialmente reconocido como tal.

La posición de un individuo en una sociedad, es el resultado de la suma / composición de todos sus capitales, y a su vez, sus capitales se construyen desde esa posición, pues el elemento que los compone, es el elemento en juego en cada campo.

La noción de illusio

Por illusio, Bourdieu se refiere a estar atrapado en el juego y por el juego; estar involucrado. Estar interesado, es decir, aceptar que lo que acontece en el juego social tiene un sen-

tido, sus apuestas son importantes, y dignas de ser aceptadas. Cada campo activa una *illutio* específica, como reconocimiento tácito a la apuesta propuesta. Es distinta según la posición ocupada en el campo, y según la trayectoria seguida para llegar allí.

Este término reemplaza a otro usado anteriormente: interés. Este interés es producto de la historia, no un invariante antropológico, sólo puede ser conocido por el análisis de sus condiciones de producción, y no deducido a priori. Es a la vez condición, y funcionamiento del campo. Hay tantos intereses como campos, por lo que en cada caso es necesario determinar las condiciones sociales de su producción, su contenido, etc. Este interés se diferencia según la posición en el juego y la trayectoria que llevó, a cada participante, a su posición. Distinguimos entonces los intereses genéricos, ligados a la existencia misma del campo, y los específicos, ligados a cada una de las posiciones relativas.

Así, para cada escenario debemos tener en cuenta estos elementos a la hora de estructurarlo.

La situación debe ser descrita en términos de los personajes y del campo que generan con sus relaciones.

Por otra parte, la secuencia es el conjunto de operaciones que transforman un escenario en otro. Por lo tanto, debemos centrarnos en describir los escenarios, y luego las acciones que los transforman de uno en otro.

El uso de los canales de comunicación que hemos descrito antes hace a esta presentación de los escenarios. Que no alcanza para transmitir el relato, pero que es imprescindible. De lo contrario, lo que contamos es una vasta peripecia sin más fin que el mero hecho de detenerse.

Veamos un ejemplo: Patoruzú.

Su creador, Dante Quinterno, dice de él:

Estaba buscando un personaje. Encontré a Patoruzú después de haber estudiado la psicología de los indios que sobreviven en el país, y me interesó especialmente el más bonachón e ingenuo, a pesar de que a poco de haber llegado a la ciudad, y seguramente por malos ejemplos se fue avivando demasiado...

Y agrega:

Es como Aquiles, la auténtica personificación del valor; simboliza cuanto de excelso puede contener el alma humana, y en él se conjugan todas las virtudes inalcanzables para el común de los mortales. Es el hombre perfecto dentro de la imperfección humana, o sea que configura el ser ideal que todos quisiéramos encarnar.

¿Pero qué hace Patoruzú? Básicamente, interactúa con su clan. ¿Y cómo/qué es su clan?

El padrino: Isidoro Cañones. Play Boy cuando lo inventaron, vividor.

Upa: O Turulú. El niño eterno, oscilando entre el deficiente mental y el naïf total.

Patora: La extremista casamentera. Fea.

La Chacha, Ñancul: Casi casi, el campo, el pasado estanciero, como un único personaje.

Pampero: Hasta cierto punto, una extensión de Patoruzú

Y en general, este clan, no controla su propia conducta, con excepción del propio Patoruzú. Más que sus "superpoderes", o su fortuna, lo que lo define como personajes que el sabe

qué debe hacerse, mientras que los otros, por no saberlo, se meten en problemas de los que él debe sacarlos.

A la manera de los antiguos romanos, Patoruzú se controla, y a partir de ese control, endereza lo torcido.

Una vez definido esto, definido que el control que Patoruzú ejerce de sí mismo parte de una escala de valores que es la de la cultura hegemónica (en la realidad) encarnada en sus ancestros Patoruzek (en la ficción), ante cada situación, es fácil saber cual será la respuesta.

La respuesta claro no llegará por el uso de armas, sino por conducta, conducta extrema, que representa el ideal de que la pureza implica el máximo de las virtudes, no sólo morales, sino también físicas: un golpe de Patoruzú hace más daño que un misil. Son las legendarias patoruzadas.

Veamos que ocurre si organizamos esta información según el esquema propuesto.

Para cada historia, el campo es el conjunto de relaciones entre los personajes, y lo que está en juego es la fortuna de los Patoruzek. Por lo general, el villano de turno la quiere, Isidoro duda entre defenderla (para heredarla en su momento) o llevarse parte de ella a veces aliándose al villano, y Patoruzú la preserva.

¿Cuáles son los hábitos asociados a este campo, las estructuras estructuradas y estructurantes, principios generadores y organizadores de las prácticas? Permanecen como básicos los de los personajes principales.

Tomemos a Patoruzú como ejemplo en este análisis. Sus patoruzadas, es decir, la conducta que le es propia, son las que generan y mantienen el campo. Sin su sentido del deber y del bien, no habría preservación del legado Patoruzek. Y es ese mismo legado, el que genera esos sentidos. Su capital es ese, su capacidad de realizar proezas físicas. Ese continuo – o casi continuo- estar en lucha por ese legado (ejercer su capital en ese campo) determina el habitus, el conjunto de disposiciones de Patoruzú: es imposible imaginarlo con alguna de las características de Isidoro; hacer lo que hace, lo hace ser como es.

Toda su filosofía gira en torno al *illutio* particular, al hecho de que encuentra un sentido en lo que hace.

Este tipo de análisis permite por un lado, comparar una obra con otra. Por ejemplo, ¿en qué se aproximan / distancian los habitus e *illutio* de Patoruzú y Superman? ¿Son similares los capitales que ponen en juego? ¿Y los campos en los que se desempeñan? ¿Qué sentido tiene para nosotros, lectores / autores / editores de historieta que sean similares / diferentes? Además, si bien de ninguna manera esta herramienta analítica puede devenir en herramienta creativa, si sirve para aquellos casos en que, ante nuestra obra, no terminamos de sentirnos satisfechos.

Este enfoque nos permite ver en donde nuestros personajes de ficción han dejado de ser ficciones de personas: habitus incoherentes, campos mal definidos, suelen estar en el corazón (contrahecho) de trabajos mal logrados.

Con lo cual, volvemos al principio: a veces pienso que no se puede enseñar a escribir. Que, como mucho, se pueden transmitir experiencias, guiar intentos, orientar inquietudes.