

IKUSIZKO NARRAZIOA

FIKZIOZKO GIDOIAREN OINARRIAK

Nekane E. Zubiaur Gorozika

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Liburu honen argitalpena Mutaciones del Audiovisual Contemporáneo (MAC) Euskal Unibertsitate Sistemako ikerketa-taldeak (IT1048-16) sustatu eta finantzatu du.

UPV/EHUko Euskara Zerbitzuak sustatua eta zuzendua, Euskarazko ikasmaterialgintza sustatzeko deialdiaren bitartez.

© Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco
Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua
eISBN: 978-84-9860-537-2

AURKIBIDEA ■

Aurkezpena.....	4
1. Gidoiaren definizioa eta ezaugarriak	6
2. Istorioen jatorria eta oinarri dramatikoa	12
3. Narrazio egiturak	20
4. Pertsonaia	32
5. Trama eraikitzeko irizpideak eta estrategiak	46
6. Eszenen eta sekuentzien eraketa	59
7. Elkarrizketak	65
8. Narrazio baliabideak	74
9. Bibliografia	84

AURKEZPENA

Narrazioa gizakiaren komunikatzeko gaitasunarekin batera sortu zen. Urteak eta belaunaldiak aurrera joan ahala, gizarte guztiek erabili dituzte eskura zeuzkaten adierazpideak istorioak kontatzeko, hau da, giza izaera eta mundua arakatzeko eta azaltzeko, entretenimendua, baina baita artea ere, sortzeko eta zabaltzeko. Irudiek eta soinuek eskaintzen duten adierazpidea ez da salbuespena izan.

Fikziozko narrazioa funtsezkoa izan da zinemaren hastapenetik, eta gidoia da zehazki kontakizun horren lehen hazi edo abiapuntua. Irudiek euren kabuz komunikatzeko duten ahalmena dela eta, zinema gidoiak ikus-entzunezko hizkuntzak bere-berezko dituen ezaugarriak eta teknikak gaineratu dizkie ahozko eta idatzizko narrazio tradizionalen baliabideei. Berezitasun horrek gidoigintzari buruzko askotariko testuak eta argitalpenak eragin ditu azken urteotan. Horien artean nabarmenenak eta esanguratsuenak aukeratzea, eta haien edukiak eta irakaspenak biltzea da, hain justu, jarraian datozen orrialdeen xedea: fikziozko gidoigintzari buruzko ikuspegi orokorra eskaintzea eta, nagusiki, lehen aldiz euskaraz egitea.

Zeregin horretan, liburu honek fikziozko narrazioaren sorkuntzari buruzko oinarrizko lanez gain -Aristotelesen, William Archerren, Yves Lavandierren edo David Lodgeren eskutik-, Amerikako Estatu Batuetako zein Europako analisten -Syd Field, Linda Seger, Robert McKee, Eugene Vale, Michel Chion- eta profesionalen -William Goldman, David Mamet, Alexander Mackendrick, Jean-Claude Carrière, Coral Cruz- azalpenak eta gogoetak jaso, konbinatu eta laburtu ditu. Egile hauen ikuspuntuak diskurtso edo hari bakarrean bateratzen dituen testu sinkretikoa da, eredu edo molde akademiko petoa argitasun eta erraztasun handienaren mesedetan alboratzen duena.

Liburua osatzen duten atalek gidoi eraketaren arlo nagusiak jorratzen dituzte, esparru orokorretatik -gidoiaren definizioa eta ezaugarriak, narrazioaren oinarri dramatikoa, narrazio estrategia nagusiak- espezifikoetara -pertsonaien sorkuntza, eszena konkretuen egituraketa, elkarrizketak edo narrazio baliabideak. Ibilbide organiko hori alor desberdinen nondik norakoak argitzen dituzten adibide eta analisisiez jantzita dago, erreferentzia bihurtu diren eta irakurlearentzat aski ezagunak izan daitezkeen garai guztietako film eta telesailetatik hartuak.

Hartara, askotariko interesak izan ditzakeen irakurleria zabalari zuzendutako liburua da: idazle edo gidoilari bihurtu nahi duten ikasleei, ikusizko analisisian edo analisi narratiboan aritzen diren akademikoei, edota filmak narratiboki nola eraikitzen diren jakin nahi duen edozein zinemazaleri. Azken finean, fikziozko gidoigintzaren inguruko gainbegirada orokor eta didaktiko hau zinemaren sorkuntza prozesuetan murgildu nahi duen edonori eginiko gonbidapena da.

1. GIDOIAREN DEFINIZIOA ■ ETA EZAUGARRIAK

«Gidoi bat irudien bidez kontatutako istorioa da»

Syd Field

1.1. Gidoiaren kontzeptuaren definizioa

Syd Fieldek goian ematen duen definizioari gaineratzen badiogu istorio hori paperean idatzita dagoela, gidoia zer den ulertzeko behar ditugun hiru zutabeak izango ditugu:

- Idatzizko testu edo dokumentu bat da.
- Narrazio edo kontaketa bat da.
- Irudiak dira haren adierazpen gaia.

Gidoia ikus-entzunezko produktu baten garapen osoa aurkezten duen testu idatzia da, ikus-entzunezko elementuen transkripzioa edo idatzizko adierazpena. Izatez, paperean islatutako testua bada ere, karaktere tipografikoen bidez adierazia, gidoiaren benetako lehengaia ez dira hitzak, ikusleak pantaila batean ikusi eta entzungo dituen irudiak eta soinuak baizik.

Gidoia, beraz, ikus-entzunezko obra baten ernamuina edo abiapuntua eta oinarria da; hortaz, ez du berezko zentzu edo izaterik bideratu edo sorrarazi behar duen ikus-entzunezko obratik at, honi bide ematen dion zubia baino ez baita. Ez da irakurtzeko testu literario bat, haren azken helburua ez da irakurlea (nahiz eta ekoizleek, aktoreek eta talde teknikoak irakurri beharko duten), ikuslea baizik. Batzuetan argitaratu egiten dira (analistentzat eta zinemasaleentzat, batik bat), baina editatutako bertsioak azken produktuaren transkripzioak izaten dira, ez filmaketan erabili den gidoia.

Gidoia, era berean, filmaketa ahalbidetzen duen lan tresna erabilgarria da. Beraz, operatiboa, zehatza eta ulergarria izan behar du. Izenak berak iradokitzen duen bezala, gida eta koordinazio tresna gisa balio behar du ikus-entzunezko proiektu baten produkzioan

inplikaturako talde osoarentzat: aktoreentzat, argazki zuzendariarentzat eta produkzio taldearentzat. Gidoian ikus-entzunezko produktua gauzatzeko behar den informazio guztia dago, eta produkzioaren banakatzea egiteko zein aurrekontua kalkulatzeko oinarria da.

Jende askok ematen du bere iritzia gidoiaren egingarritasunari buruz: argazki zuzendariak, ekoizpenburuak, muntatzaileak, soinu buruak eta abarrek, eta haien jardueren baldintzapenek aldaketak eragin ditzakete jatorrizko testuan. Beraz, ez da behin betiko dokumentua, bizirik dago eta etengabe alda daiteke, organikoa eta malgua da.

Hauk dira gidoilariak istorioa kontatzeko eskura dituen ikus-entzunezko elementuak, gidoiaren osagaiak:

- Espazioa/Lokalizazioak/Girotzea.
- Argiztapena.
- Pertsonaiak (beren keinu eta jarrerekin).
- Ekintza.
- Elkarrizketak eta isiluneak.
- Soinu efektuak/Musika diegetikoa. Ez da musika estradiegetikoaren inguruko iradokizunik jasotzen.

1.2. Gidoigilearen ezaugarriak

Onartu beharra dago mundu guztiak ez duela istorioak asmatu edota kontatzeko gaitasunik, eta, beraz, mundu guztiak ezin duela gidoilari izan. Hala eta guztiz ere, egia da gidoilariak konposizio narratiboari buruzko printzipioak, teknikak eta baliabideak barneratu eta landu ditzakeela. Norberak ikas dezake nola kontatu istorio bat modu eraginkorrean: nola egituratu, garatu eta antolatu ikusleen interesa piztu eta mantentzeko. Talentu narratibo hutsa edo naturala ez da maiz gertatzen. Berezko gaitasunak kalitate handiko lan bat eragin dezake, baina perfekzioa eta emankortasuna ez dira kontrolik gabeko bat-batekotasunetik sortzen. Talentua garrantzitsua da, baina ezagutzak areagotu edo indartu egiten du, eta, aldi berean, talentu eza ofizioarekin konpentsa daiteke. Beraz, gidoilari on batek Talentua eta Ofizioa konbinatu behar ditu. Bata eta bestearen arteko proportzioa aldatu egingo da gidoilari batetik bestera.

Gidoilariak, lehenik eta behin, idazle ona izan behar du. Horrek ez du esan nahi baliabide erretorikoak trebeziaz erabili behar dituenik, narrazioa da nagusiki menderatu behar duena (nola kontatu gauzak, nola lotu gertaerak bilatzen dituen efektu emozionalak lortzeko, nola eraiki pertsonaia interesgarriak), eta irudiak hitz bihurtzen jakin behar du. Bera da filma ikusten duen lehena, buruan ditu filma osatuko duten irudiak gidoia idazten duen bitartean, eta irudiok hitz bihurtu behar ditu paperaren gainean. Hitzak beste zeozer islatzeko tresna besterik ez dira, oraingoz ukiezina baina imajinagarria den beste zeozer. Horregatik esan daiteke gertuago dagoela zinemagile batengandik eleberrigile batengandik baino. Eleberrigileak, gainera, gidoilariaren esku ez dauden baliabide batzuk ditu.

Gidoilariak irudimena du, baina ez du irudimenean erabateko konfiantza izan behar. Irudimena landu behar da eta paseatzera atera arnasa har dezan. Horregatik, gidoilari guztiak beren libretarekin irteten dira kalera, eta beren irudi eta ideia artxiboa osatzen dute: irakurri edo entzun dituzten gauzak; egunkari edo aldizkarietan arreta erakarri dieten aurpegiak eta argazkiak; elkarrizketetan entzun dituzten esaldiak, iruzkinak edo esamoldeak, eta abar. Gidoilariak artxibo horretara jotzen du pertsonaiak eraikitzeko, elkarrizketak idazteko edo tramaren osaketan trabatuta dagoenean eta ez dakienean nola desegin korapiloa.

Ez da bere sormen lanaren jabe bakarra, jabeetako bat baizik. Gidoia entregatu ondoren bere lana ez da berea bakarrik, beste profesional askok iritzia eman eta azken produktuaren mesedetan alda dezakete. Beraz, testu bizia da, eta etengabeko mutazioak izan ditzake irudi eta soinu bihurtzeko prozesuan zehar. Jabetza intelektualaren legearen arabera, ikus-entzunezko lan baten autore edo egileak zuzendaria, gidoilaria eta musikagilea dira. Hortaz, gidoilariak ulertu behar du, istorioa hasieran berea bada ere, zuzendaria dela, bere talde artistikoaren laguntzarekin, istorioa film bihurtuko duena, eta gidoia haien azken erabakien mende egongo dela.

Azkenik, industriako beste langile bat da, eta, beraz, ekoizpenaren funtzionamenduari buruzko gorabeherak ezagutu behar ditu. Komeni da zein industria eremutan mugitzen den jakitea eta ekoizpen kostuak aintzat hartzea (efektu bereziak, gaueko edo kanpoko filmaketak, animaliekin eta haurrekin lan egitea, erreproduzio historikoak, eta abar film baten produkzioa garestitu edo konplika ditzaketen faktoreak dira). Telebistan, gainera, dekoratu eta iraupen jakin batzuek, aktoreen kontratuetako klausulek, eta bestelako hainbat faktorek baldintzatuko dute gidoilariaren lana.

1.3. Gidoigilearen zeregin eta betekizunak

Gidoilariaren zeregin nagusia dramatizazioa da, hau da, pantaila batean ikus eta entzun daitezkeen elementuak sortzea (espazioak, pertsonaiak, egoerak eta ekintzak) kontatu nahi den ideia eszenaratzeko edo irudien bitartez aditzera emateko.

Demagun istorio batean honako ideia hau kontatu nahi dela: «Jonen aitona gizon arrazista da. Jon horretaz lotsatzen da. Aitonak badaki umeak arbuiatzen duela, baina gaitzespenak ez dio axola eta umearen gain duen aginteari eusten dio». Literatura lan (eskas) batean horrela adieraz daitekeen informazioa, ezin da gidoi batean modu horretara idatzi, gidoilariak kamera baten aurrean garatu daitekeen egoera bat planteatu beharko du datu horiek jakinarazteko. Halako zeozer izan liteke, adibidez:

«Jon, zortzi urteko umea, eta haren aitona, makila daraman agure zaharra, metro geltokiko nasara sartzen dira elkarrekin, bata bestearen ondoan. Aitona nekez ibiltzen da eta eserlekuak miatzen ditu leku libre baten bila, baina hutsune bakar bat ikusten du kale saltzaile beltz baten ondoan. Agurea zutik geratzen da makilaren gainean pisu guztiari eutsiz. Emakume zuri bat altxatu egiten da eta bere lekua eskaintzen dio aitonari. Honek gogo onez onartzen du eta jesartzera doa. Jonek adi begiratu dio gertatuko guztiari eta aitonaren ondotik aldentzen da.

Metroa heltzen denean aitona altxatu egiten da bagoiko aterantz gerturatuz. Jon bilatzen du begiradarekin, eta bazter batean ikusten du. Eskua luzatzen dio, baina Jonek begirada jaisten du eta ez da hurrerutzen. Agurea umearengana hurbiltzen da eta eskutik heltzen dio bortizki, metroan berarekin sartzera behartuz».

Dramatizazioak esan nahi du gidoi batean gauzak kontatu baino gehiago nagusiki erakutsi egiten direla. Gidoigileak ez ditu pertsonaiak beren munduari, istorioari edo izaerari buruzko azalpenak ematera behartu behar. Aitzitik, eszena naturalak idatziko ditu non pertsonaiak modu naturalean jokatzen duten, aldi berean ikusleak istorioaren garapena ulertzeko behar dituen datuak eta ekintzak zeharka transmititzen ari den bitartean.

Ondorioz, gidoilaria kamera, begi eta hatz bihurtu behar da. Irudiak sortu behar ditu garrantzitsua dena adieraziz eta azpimarratuz, ikusleak horretan jar dezan arreta. Beraz, hitzaren eta irudiaren artean, beti irudiaren alde jarriko da. Denbora gutxiago behar dugu irudi bat transmititzeko eta ulertzeko hitzezko diskurtso bat baino, eta irudiak eragin handiagoa du soinuak baino. Alexander Mackendrick gidoigile eta zinemagilearen iritziz, pelikula on batek ulergarria izan beharko luke %60-80an, nahiz eta ikusleak ulertzen ez duen hizkuntza batean egon. Izan ere, ondo idatzi, interpretatu eta zuzendutako film batek bere esanahi emozionala transmititzeko gai izan beharko luke ikus-entzunezko gramatika hutsaren bitartez. Horrek ez du esan nahi irudia denik zinemaren komunikazio bide bakarra, hitzak baliorik ez duenik edo elkarriketek ezer gaineratzen ez dutenik, baizik eta zineman ekintza mutuak funtsezko informazioa ematen duela, eta hitzezko informazioak, berriz, bigarren dimentsio bat gehitzen duela.

Irudien bitartez idatzi behar izateak ez du esan nahi ere gidoigileak zuzendari rola har dezakeenik; aitzitik, argi izan behar du zein den bere lekua eta ez du errealizadorearen lanean sartu behar. Egokiena litzateke idazketa prozesuan zehar gidoilariak istorio idatzia ikus-entzunezko hizkuntzara itzuliko duen zuzendariarekin, edota pertsonaiak haragitutako dituzten aktoreekin, elkarlanean jardun ahal izatea, baina gutxitan gertatzen da hori.

Bestalde, gidoilari profesionalak publikoarengan pentsatuz idatzi behar du, azken batean, negozio eta industria batean murgilduta baitago. Oso zaila da ikusleen erreakzioa aurreikustea, zergustatuko zaien edo zer hunkituko dituen jakitea, baina badaude horretarako eraginkorrak diren baliabide batzuk. Nolanahi ere, gidoilariaren azken helburua beti izan behar da ikusleak istorioan parte har dezala, nolabait hunkitzea eta zerbait sentiaraztea, bai kontatzen duenagatik, bai kontatzeko moduagatik. Horretarako, haren emozioak eta itxaropenak manipulatzeko eran pentsatuz ekiten dio idazketari: zer pentsatuko du orain ikusleak? Gustatuko zaio hau? Hunkituko du? Harrituko da? Nola ulertuko du sekuentzia hau? Nola zapuztu ditzaket haren itxaropenak? Nola sentiarazi beldurra? Nola atera irribarre bat?

Azkenik, gidoilaria autokritika egiten ari da etengabe, une oro galdetzen dio bere buruari: hau ona al da? Funtzionatzen du? Nola hobetu dezaket?

Gidoi batean kontatzen den istorioa bizitzaren metafora bat da; beraz, gidoilariak sakon bizi behar du bizitza. Inguruko mundua behatu eta ezagutzeaz gain, bere burua ere ezagutu behar du eta bere baitan bilatu edo arakatu. Gidoilariaren betebeharrak honako hauek

dira: ikusi (ikus-entzunezko lan mota desberdinak), irakurri eta aztertu (gidoiak eta beste testu mota batzuk ere, idazle nabarmenek hartzaileen interesa harrapatu duten lanak nola eraiki dituzten argitzeko), begiratu (inguruan gertatzen dena, giza portaera behatu), entzun (jendeak zer kontatzen duen eta nola kontatzen duen, jendeak nola hitz egiten duen), aukeratu (erabakiak hartu: zer informazio eman behar duen, noiz eta nola eman behar duen) eta, batez ere, berridatzi. Zineman zein telebistan, gidoiak hainbat bertsio ditu (normalean ez bost baino gutxiago), lehen bertsioa gerora moztu eta findu beharko diren elementuz betetako zirriborro bat baino ez da. Hartara, gidoigileak ezin du itxaron elementu guztiek bat egin arte, aurrera egin eta idazten jarraitu behar du beti, jakinda hurrengo bertsioetan oraindik hainbat arazo konpondu eta orraztu beharko dituela. Inoiz ez dio idazteari utzi behar, ez eta bere lan errutina hautsi ere, baita gogorik ez duenean ere. Gidoi bat eratzea prozesu luzea da, lanordu asko eskatzen dituena eta, gehienetan, oso bakartia.

1.4. Gidoiaren idazketa estiloa

Bi oinarrizko arau daude irudien bitarteko idazketa ulertzeko:

1. Gidoi batean kamerak harrapa dezakeena bakarrik idatz daiteke.
2. Kamerak bakarrik harrapa dezake gauzen gainazala, egiten dena eta esaten dena.

Horregatik, alferrikakoa da honelako esaldiak idaztea: «Neska itsua da» edo «Neska denbora asko darama hor eserita». Baieztapen horiek ezin dira kameraren bidez erregistratu eta pantaila batean proiektatu. Lehenik eta behin, gidoilariak bere buruari galdetu behar dio zer ikusiko den pantailan eta ondoren kamerak har dezakeen egoera hori idatzi: «Neska lurra haztatzen du erori zaion lorearen bila» edo «Neska urduri begiratzen dio erlojuari, hautsontzian hamargarren zigarroa itzaltzen duen bitartean».

Filma paperean proiektatu edo ikusarazi behar du, irudien jario filmikoa hitzen bidez iradoki edo agerrarazi, hau da, idazkeraren bitartez lortu behar du irakurleak gidoiaren orriak pasatzerakoan bere irudimenean filmaren irudiak «ikus» ditzala. Horretarako, gidoi batek pantaila batean ikusten edo entzuten dena deskribatu behar du soilik. Ez ditu, beraz, pertsonaien pentsamenduak edo sentimenduak jasoko, haien erreakzio ikusgarriak, ikus daitezkeenak bakarrik, aipatuko ditu. Pertsonaien hausnarketa, zalantza eta dilema guztiak ekintza eta keinu zehatz bihurtzen ditu gidoiak, entzungai eta ikusgai izan daitezzen. Halaber, ez da egilearen iruzkinik gaineratzen gertatzen ari denari buruz, ez eta esaldi esplikatzaileak ere ikusleak irudiak ikustearekin bakarrik ulertu beharko lukeena azalduz.

Artifizio eta baliabide literarioek (metaforak, metonimiak, anaforak, konparaketak, eta abarrek) ez dute inolako onurarik egiten, eta testuaren ulermena oztopa dezakete. Gidoi batean ekintzen eta irudien deskribapenak zehatzak, argiak eta laburrak izan ohi dira, aditz aktiboak erabiliz abstraktuak baino, eta ñabardurak egiten laguntzen duten aditzondo eta adjektibo espezifikokoak lehenetsiz, testua gainkargatzen duten deskribapen luze eta neketsuetan erori gabe.

Deskribapenek irudiak iradoki eta atmosferak sortzen laguntzen dute, espazioen, pertsonaien edo ekintzen xehetasun zehatzik eman gabe. Bakarrik azpimarratzen dira ekintzan esku hartuko duten funtsezko xehetasun edo elementuak, espazioak edo pertsonaiak bereizteko balio dutenak, edota istorioaren edo gaiaren funtsarekin konektatzeko aukera emango dutenak. Zaila da lau lerro baino gehiago dituzten paragrafo luze edo mardulak aurkitzea, gidoi batek arina izan behar duelako, erraz eta azkar irakurtzeko modukoa. Gidoi baten irakurketak bertan deskribatzen diren ekintzak pantaila batean ikusteko beharko genukeen denbora eskatu beharko luke gutxi gora behera.

Hizkuntzaren erabilerari dagokionez, esplizitua eta ekonomikoa izan ohi da, ahalik eta informazio gehien eskainiz ahalik eta elementu gutxienekin. Horrek zehaztasuna eskatzen du, eta ondorioz, hizkuntza ezagutza handia gidoilariaren aldetik, betiere hitz zuzena, egokiena edo adierazkorrena aurkitzeko, eszenaren ikusizko eraikuntzarako ñabardura gehien eskainiko dituen. Hau bereziki erabakigarria da aditzen, aditzondoan eta adjektiboen kasuan. Laburbilduz, gidoiaren estiloa zuzena, sintetikoa eta zorrotza da, eta esaldi argiak, errazak eta ez oso luzeak nagusitzen dira, hizkuntza jasotik aldentuz.

Horrek ez du esan nahi estiloa guztiz laua edo telegrafikoa izan daitekeenik, gai emozionalei buruzko testu bat izanik, irakurtzeko atsegina ere izan behar du. Beraz, buruan irudiak sortzeko informazio nahikorik ematen ez badu, edo filmak ikuslearengan eragin beharko dituen sentimenduak eta emozioak pizteko gai ez bada, gidoiak porrot egin du. Gidoiak ez dira errodatzeko gida bat soilik, ekoizle bat filma egitera bultzatuko duen amua ere izan behar dute.

Gidoi literarioak ez du zehaztapen teknikorik jasotzen, ez kameraren portaerari edo plano motei buruzko aipamenik, ez soinu bandari buruz (bakarrik aipa daiteke eszenaren parte den musika diegetikoa), ez eta kreditu tituluen kokapena edo diseinuari buruz ere. Erabaki horiek errealizadorearen esku daude, gidoilariak ez du inoiz errealizadorearen esparruan sartu behar eta honek ez du zertan kontuan hartu gidoilariaren oharrak. Horrek ez du eragozten ekintza bat gidoian deskribatzeko moduak filmatzeko modu zehatz bat iradokitzea inplizituki. Egoera edo ekintza bat idazteko moduaren arabera, modu bakarra egongo da teknikoki egiteko. Esate baterako, honako hau irakurtzen badugu gidoi batean: «Euli bat esku baten gainean pausatu berri da. Eskuak uxatu egiten du. Eskua berrogei urte inguruko tipo batena da, begi urdin biziak dituen batena», argi dago eszena ez litzatekeela plano orokor luze baten bidez errodatu behar.

Era berean, idazkera motak tonu edo erritmo jakin bat finka dezake. Paragrafo oso garatuak, esaldi luzeak eta puntuak eta jarrai kontzienteki erabiltzeak kontenplaziozko erritmo motela transmititzen du (espazio bat deskribatzeko panoramika bat erabiltzea iradoki dezake, adibidez). Aitzitik, esaldi motzek eta puntuek, erritmo arin eta dinamikoa adieraziko lukete, muntaketa bizkor eta zatikatua.

2. ISTORIOEN JATORRIA ETA OINARRI DRAMATIKOA

«Idazterakoan gauzarik zailena zer idatzi jakitea da»

Syd Field

2.1. Ideia edo premisa dramatikoak

Gidoi orenen jatorria kontatu nahi den horretan dago, gidoilaria istorio bat idaztera bultzatzen duen ideian edo premisan.

Ideia narratiboek iturburu desberdinak izan ditzakete eta horietako bat baino gehiago konbina daitezke gidoi berean:

1. Egunkari edo aldizkarietan argitaratutako albisteak eta erreportajeak.
2. Bizi izandako edo entzundako pasadizoak.
3. Historia.
4. Trama nagusiak. Eredu edo patroiz unibertsal klasikoak dira, publikoak erraz eta azkar ezagutu ditzakeen argumentuak eratzea ahalbidetzen dutenak. Ronald Tobiasek honako hauek bereizten ditu *El guion y la trama* liburuan:
 1. Bilaketa
 2. Abentura
 3. Jazarpena
 4. Erreskatea
 5. Ihesa
 6. Mendekua
 7. Enigma
 8. Lehia
 9. Babesgabetasuna
 10. Tentazioa

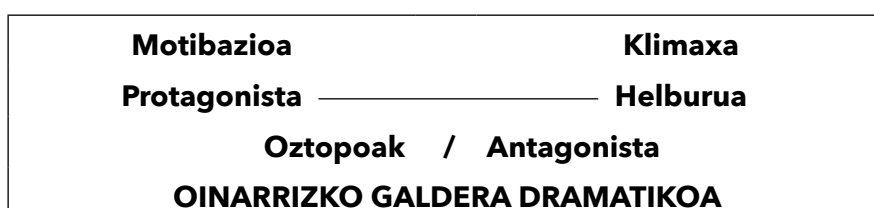
11. Eraldaketa
 12. Zori aldaketa
 13. Heldutasunerako ibilbidea
 14. Maitasuna
 15. Maitasun debekatua
 16. Sakrifizioa
 17. Aurkikuntza
 18. Gehiegikeriaren prezioa
 19. Igoera
 20. Erorpena
3. Ipuin, kondaira, mito eta pertsonaia klasikoak (Ulises, Edipo, Mesia, Fausto, Don Juan, Mari Errauskin, Romeo eta Julieta, Dr. Jekyll eta Mr. Hyde...). Nahi bezala molda daitezke jatorrizko istorio klasikoak: elementu berriak edo aldaketak sartuz, eguneratuz edo testuingurua aldatuz (Gianni Rodarik «alegien kalkoa» deitzen duena), argumentuari buelta emanaz (Txanogorritxu neskato ankerra da eta otsoa animalia gajoa), kontaketa jarraipena proposatuz (istorioaren ohiko bukaeraren ostean gertatzen dena asmatu edo garatu daiteke), ipuin eta mito hauetako pertsonaiak istorio berean elkartuz (Rodariren «alegien entsalada edo nahaspila»), eta abar.
 4. Hipotesiak: «Zer gertatuko litzateke...?».
 5. Irudiak. Argazkiek, margolanek eta abarrek narrazioak izan ditzakete beren baitan, han irudikatuta dagoenaren atzean istorio bat egon daitekeela iradoki dezakete.
 6. Merkatu ikerketak eta gizarte joerak aztertzea.
 7. Egokitzapenak: eleberriak, kontakizunak, komikiak, bideo jokoak, antzezlanak, dokumentalak edo fikziozkoak ez diren lanak, eta abar.

Ideiak edo premisak *high concept* eta *low concept* direlako etiketen bidez sailka daitezke, nahiz eta film gehienak tarteko eremu batean kokatzen diren. Lehenengoak harrigarriak eta deigarriak dira, istorio potoloak, batzuetan guztiz sinesgarriak ez diren abiapuntuak. Besteek bizitza errealari buruzko argumentuak proposatzen dituzte, gizakion erretratua egiten dute, garen moduan erakutsiz.

2.2. Gatazka

Ideiak edo premisak beti izan behar du gatazka bat oinarrian. Gatazka istorio ororen muinean dago, dramaren bihotza da. Gatazkak borroka, tentsioa, dialektika, korapiloa... esan nahi du, baina nagusiki konpondu beharreko arazo bat da.

Hauxe litzateke gatazkaren irudikapen eskematikoa:



Lehenik eta behin, gidoigileak protagonistaren barne motibazioa edo beharrizana definitzen du, zerk sustatzen dituen haren ekintzak eta zergatik: justizia lortzea, maitasunaren bidez zorientasuna aurkitzea, bizitzari zentzua aurkitzea, autorrealizazioa, eta abar. Barneko motibazio edo behar hori generikoa eta subjektiboa izan ohi da, eta protagonistak bilatzen duen bizi egonkortasunarekin lotuta dago, gertaera batek bizi oreka hori hautsi duelako edo pertsonaiak ez duelako oraindik lortu. Motibazioak helburu zehatz bat ematen dio protagonistari, oreka berreskuratzen ahalbidetu edo bere hutsune edo beharrizana asebeteko duena: misterio bat konpondu, beste pertsonaia bat aurkitu, mehatxu bat ezabatu, bizitza salbatu, norbaiten maitasuna lortu, arrakasta profesionalera ailegatu... Pertsonaiak helburu horren lorpena eragotziko dioten indar antagonikoei egin beharko die aurre. Indar horiek protagonistak bidean aurkitzen dituen oztopo eta hesien forma har dezakete, edota aurkariaren edo antagonistaren funtzioa betetzen duen pertsonaia batengan gorpuztu. Antagonistaren eta protagonistaren helburuek bateraezinak izan behar dute: batek irabazten badu besteak galdu egin behar du ezinbestean. Hortaz, istorioak kontatuko du nola borrokatzen diren protagonista eta antagonista beren helburuak eskuratzeko, nola jokatzeko duen protagonistak oztopo eta indar antagonikoen aurka eta zer-nolako ekintzak burutzen dituen helburua lortzeko. Klimaxean argituko da protagonistak bere helburua betetzen duen ala ez.

Gatazkak galdera dramatiko nagusia delakoa planteatzen du: lortuko al du protagonistak bere helburua? Oinarrizko galdera dramatikoa zabalik mantentzen da gidoi osoan zehar istorioaren muina baita, ekintza klimaxerantz bultzatu eta ikuslearen interesari eusten dion indarra. Behin gatazka konponduta eta galderari erantzunda, istorioa bukatu egiten da.

Billy Elliot (Stephen Daldry, 2000) filmean, adibidez, Billy gaztearen motibazioa dantzari bihurtzea da, dantzatzeak aske sentiarazten duelako. Horretarako, helburu zehatz bat lortu behar du: dantza eskola profesional batean sartu. Antagonista hasieran aita da, mutilak balletean aritzea ulertzen ez duen gizon kontserbadorea, baina testuinguru orokorra ere indar antagoniko garrantzitsua bilakatzen da. Billy Ingalaterrako herri meatzari, apal eta itxi batean bizi da, bizimodu gogorra daramaten gizon zakarrez inguratuta, eta giroaren aurreiritzi sozialei aurre egin beharko die. Borroka horretan, helburu txikiak planteatuko dizkioten hainbat oztopo aurkituko ditu: lehenik eta behin, aita konbentzitzea, eta gero Londresera bidaiatzeko dirua lortzea, Royal Balleteko eskolarako sarbide probetara aurkeztu ahal izateko. Azpihelburu hori konplikatu egiten da aitak eta anaiak asteak daramatzatelako greban soldatarik jaso gabe, eta, ondoren, nekez aurreztutako dirua anaia kartzelatik ateratzeko xahutu behar dutelako. Klimaxean, Billyk proba egiten du Londresen, eta eskolan sartzea lortzen du.

Linda Segerren arabera, mota desberdineko gatazkak egon daitezke:

- **Kanpoko gatazkak:** helburu eta ekintza zehatzekin lotuta dauden gatazka eta arazo fisikoak dira, normalean pertsonaiarekin zerikusirik ez duten kanpoko oztopoek eragindakoak: misterio bat argitzea, gaizkile bat harrapatzea, mendeku bat hartzea, objektu bat edo pertsona bat aurkitzea, eta abar.
- **Barne gatazkak:** pertsonaien barruko tentsioek eragindakoak. Pertsonaia batek ez duenean bere buruarengan sinesten, sentimenduek bere sen ona lausotzen dutenean,

adikzio edo zoramen bati aurre egin behar dionean, edo zer nahi duen ere ez dakienean, barne gatazka bat jasaten du. Barne gatazka problematikoa izan daiteke ikus-entzunezko kontaketa batean, ez baitago barne bakarrizketarako eta pentsamenduen deskribapenerako aukerarik, barne gatazka dramatizatu ahal izateko askotan beste pertsonaia batzuen gain proiektatzen da arazoa, eta harreman gatazka bilakatzen da.

- **Harreman gatazkak:** pertsonaien arteko tentsioa sortzen da, haien munduen, ikuspuntuen edo interesen arteko ezberdintasunek eraginda. Harreman gatazka jakin bat istorio oso baten ardatz nagusia izan daiteke, baina azpitrama edo eszena jakin bati indarra ematen dioten harreman gatazka txikiagoak ere egon daitezke.
- **Gizarte gatazkak:** gizabanako baten eta talde baten arteko gatazka. Taldea burokrazia bat, gobernu bat, banda bat, familia bat, enpresa bat, armada bat edo herrialde bat izan daiteke, baina gehienetan pertsona batek edo bik ordezkatzeko dute talde osoa. Gaiak justiziarekin, ustelkeriarekin edo zapalkuntzarekin zerikusia badu, litekeena da gatazka soziala izatea.
- **Egoera gatazkak:** kanpoko gatazkak dira baina berezitasun bat dute, istorio hauetan protagonistak hondamendi, krisi edo larrialdi egoera bati egin behar dio aurre. Istorioaren une batzuetan arerio zirkunstantzialak ager daitezke, protagonistaren bidea oztopatzen dutenak, baina arazo orokor hori beste edozein gorabehera txiki baino askoz handiagoa da, eta azkeneraino irauten du. Batzuetan, kanpoko helburu argi bat izan ohi du protagonistak larrialdi zirkunstantzial horietan (testuinguru apokaliptiko batean aterpe batera iristea, adibidez).

Gidoi zinematografiko batek ez du istorio bakar bat eskaintzen, gidoi guztietan aurkitu dezakegu gatazka bat baino gehiago, eta horrek sakontasun eta konplexutasun handiagoa ematen die pertsonaiei eta narrazioari. Film batean paraleloan garatzen diren hiru kontakizun bateratzen dira gutxienez, elkar oztopatuz, tartekatuz edo indartuz: protagonistaren istorioa (trama nagusia, gidoi osoaren egitura ezartzen eta gidatzen duena), pertsonaiek dituzten harremanen istorioak (azpitramak), eta protagonistaren barne bilakaera (eraldaketa arku).

The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991) filmean, esaterako, Claricek, FBIko agente bihurtzeko ikasten ari den emakume gazteak, Buffalo Bill hiltzailea harrapatu behar du. Zenbait zailtasun fisiko edo kanpoko oztopo gainditu beharko ditu horretarako (hiltzailearen nortasuna ezagutzea, aztarnak deszifratzea, biktima bat salbatzea, eta abar), baina konpondu gabeko trauma batean oinarritutako barne gatazka bati ere aurre egin behar dio: aitaren figura galdu zuen umetan, eta horrek segurtasun eza eragin dio heldutasunean. Era berean, ikerketan zehar, harreman gatazka bat garatuko du Hannibal Lecter psikiatra eta psikopatarekin, beste bi gatazkak konpontzen lagunduko diona.

Gatazka nagusiaren izaera kontatu nahi den istorio motaren arabera izango da. Pertsonaiek gidatutako istorioak (*character driven*) edo ekintzak gidatutako istorioak (*plot driven*) daude. Lehenengo kasuan, barne gatazkak eta harreman gatazkak nagusitzen dira, eta ez da beti kanpo helburu argi bat planteatzen epe laburrean. Argumentu osoa egituratzen duen trama fisikorik gabeko gidoiak dira: ekintza barne tentsioen eta pertsonaien arteko tentsioen arabera da. Istorio hauek kontakizunaren alde psikologikoa azpimarratzen dute.

Ekintzak gidatutako gidoiak, aldiz, kanpoko gatazketan oinarritzen dira. Trama hauek planteatzen dituzten arazoak epe laburreko helburu zehatz bat lortuz konpontzen dira. Helburu horrek zentzua ematen dio gidoiaren egitura osoari, trama nagusiaren menpe dauden bestelako istorio txikiagoak barne (azpitramak eta eraldaketa arkuak). Horrek ez du inola ere esan nahi gidoi mota hauek azalekoak direnik, sakontasuna ematen dioten eraldaketa arku eta harreman azpitramak ere badituztelako, baina ekintza trama baten nagusitasunak ordenatzen ditu gainerako elementu horiek.

Protagonistaren gatazkak amaierara arte irauten du, eta ebatzi egin behar da, onerako edo txarrerako. Gatazkaren konponketa eskaintzen ez duten amaiera irekiek gutxitan asetzen dute ikuslea. Horrez gain, protagonistak berak konpondu behar du bere gatazka.

2.3. Gaia edo ideia kontrolatzailea

Gizakiak munduaren hastapenetatik kontatu ditu istorioak, eta horiek kontatzeko eta entzuteko irrikan jarraitzen du, hunkitzen dutelako, emozio desberdinak sentiarazten dizkiotelako eta bere izaera, gizartea eta inguruko mundua ulertzen laguntzen diotelako.

Edozein obra handi «Bizitza horrelakoa da» esaten digun bizitza metafora bat da.

Gaia argumentuaren azpian dagoen hausnarketa da, istorioaren esanahia ekintzaren eta azken klimaxaren bidez adierazia, gidoilariak bere istorioarekin helarazten duen proposamen ideologikoa, gizateriari eta munduari buruz duen ikuspegi berezia, alegia. Ondo adierazitako gai batek sakontasuna ematen dio gidoiari, gai boteretsu baten faltak bereizten du entretenimenduzko produktu ahanzgarria film interesgarri batetik.

Baina gaia ez da tramaren azpian dagoen mezu ezkutu bat: bertan inplizitua dago. Istorioa bera da, bere ekintza eta gertakarien bitartez, bere esanahi propioa jakinarazten diguna, filmaren gaia eta tesi moralak bere garapenetik ondorioztatu behar da. Neurri batean, beraz, gaiak trama egiten du, elementu banaezinak dira. Horregatik, gidoilariaren ikuspuntutik, Robert McKeek proposatzen duen ideia kontrolatzailearen kontzeptua gaiarena baino erabilgarriagoa da.

Idea kontrolatzaileak gidoilariak hartu behar dituen erabaki estrategikoak gidatzen ditu, kontaketa egokia edo desegokia dena ohartaraziz. Ideia kontrolatzaileak erakusten du zer gertaera, ekintza edo jokabide motak bideratzen duten filmaren tesia, eta, hortaz, gidoian sar edo manten daitezkeen, eta zeintzuek ez duten lekurik helarazi nahi den mezuaren arabera. Hori dela eta, ezinbestekoa da gidoilariak argi izatea zer esan nahi duen istorioarekin hura eraikitzen hasi aurretik: zenbat eta lehenago jakin zer transmititu nahi duen, orduan eta lehenago jakingo du gidoilariak zer forma eman diskurtsoari.

Idea kontrolatzailea esaldi bakar batean adieraz daiteke. Balio edo ideia beraren bi polo edo mutur, kontrako bi ikuspegi moral, elkarren artean borrokatzen dira filmean zehar, klimax narratiboaren unean talka egin eta bietako bat gailentzen den arte. Hori izango da, hain zuzen, ideia kontrolatzailea, istorioaren esanahiaren aldarrikapen garbiena. Borroka gerta daiteke

Ongiaren eta Gaizkiaren artean; Natura vs. Zientzia/Teknologia; Tradizioa vs. Modernitatea; Instintua vs. Araua/Kultura; Eginbeharra vs. Desira; Zapalkuntza vs. Askatasuna, eta abar.

Bi polo horiek ez dira abstrakzioak, baldintza moral edo existentzialak baizik, protagonistak eta haren aurkariak daukaten kosmobisio edo bizitzari buruzko ikuspegi bereziak. Moralki konplexua eta interesgarria den edozein istoriotan, pertsonaia bakoitza bere izaera eta nortasuna definitzen duen bizi ikuskera defendatzeko edo salbatzeko borrokatzen da. Protagonistak klimaxean hartzen duen erabakiak bere helburua lortzea edo ez lortzea eragingo du, eta ezarriko du bi ikuspegi moraletatik zein nagusitzen den eta zergatik.

Zentzu horretan, ideia kontrolatzailearen formulazioak bi elementu ditu: klimaxean inposatzen den balioa (askotan positibotzat eta negatibotzat hartzen dena) eta nagusitasun horren arrazoia edo kausa. «Justiziak gaizkia garaitzen du» bezalako ideia kontrolatzaileak ezin konta ahala istorio sor ditzake, eta, beraz, ez da oso eraginkorra gidoiariaren ikuspuntutik. Istorioa gidatzen duen ideia kontrolatzaileak argitu behar du zer dela eta irabazten dion justiziak gaizkiari, garaipen horren zioa.

Bestalde, gidoiak borroka horretan lehian dauden bi muturren indarra erakusten du, hau da, filma «Justizia garaile ateratzen da» bezalako ideia batekin amaitzen bada, «Krimenak konpentsatzen du» adierazten duten eszenak ere agertuko dira. Horrela, ongiaren garaipenak balio edo indar handiagoa hartzen du.

Robert McKeek hiru motatako ideia kontrolatzaileak bereizten ditu:

- **Idea kontrolatzaile idealistak:** bukaera «zoriontsuak» dituzten istorioak dira, gizakiari buruzko ikuspegi positibo, itxaropentsu eta baikorra iradokitzen dutenak.
- **Idea kontrolatzaile ezkorrak:** amaiera «tristeak» dituzten istorioak dira, munduari buruzko ikuspegi negatiboa eskaintzen dutenak, gizakiaren alderdi ilunak azaleratuz.
- **Idea kontrolatzaile ironikoak:** bukaera «zoriontsu / tristea» duten istorio gazi-gozoek bizitzaren izaera konplexu eta duala adierazten dute. Ideia kontrolatzaile ironikoek alderdi positibo eta negatiboak islatzen dituzte aldi berean, eta bizitzari buruzko ikuspegi errealista eta osoa eskaintzen dute. Kasu hauetan, protagonistak beti ordaindu behar du prezio bat bere helburuaren bilaketan eta prezio hori sarritan saria bera baino handiagoa izan daiteke, berarentzat oso garrantzitsua den zeozer galduko baitu arrakastaren ordainean. Egoera horren aurrean bi aukera daude. Ironia positiboan protagonista garaiz ohartzen da arriskuaz eta hondamendia edo kaltea saihesten du klimaxean helburuari uko eginez edo ametsa sakrifikatuz. Horrenbestez lortzen du, hain zuzen, benetako oreka, galtzerakoan irabazten duela esan genezake. Ironia negatiboan protagonistak eusten dio bere obsesioari, helburua lortzen du baina horrek bere suntsiketa eragiten du, sariak ez baitu uste zuen balioa eta berarentzat funtsezkoa zen zeozer galdu duelako bidean. Kaltea saria baino handiagoa da, eta lehian irabazi arren, galtzaile atera da prozesuan. Lehenengoak erredentzio istorioak dira; bigarrenak, zigor istorioak.

Star Wars (George Lucas, 1977) eta *Seven* (David Fincher, 1995) filmek gatazka bera planteatzen dute, Ongiaren eta Gaizkiaren arteko borroka, baina, halere, kontaketa guztiz desberdinak dira. Haien arteko alderik nabarmenena da kontrako ideia kontrolatzaileak

plazaratzen dituztela. Lehenengoan Ongia nagusitzen da, ideia kontrolatzaile idealista, muturreko bi indar horiek gizakiaren baitan lehiatzen diren arren ongiak botere handiagoa duelako. *Seven*-ek aurkako argudioa aldarrikatzen du, hain zuzen: ongia eta gaizkia aurrez aurre jartzerakoan, alde iluna gailentzen da gizakiaren muinean bertan dagoelako, eta arrazoimena edo morala ez dira nahikoak bekatutik ihes egiteko. Ideia kontrolatzaile ezkorra dugu.

Estatu Batuetako Gerra Zibilaren hondamendiaren ostean, Scarlett O'Harak (*Gone with the Wind*, Victor Fleming, 1939) aurretik zuen bizimodu lasai eta oparoa berreskuratu nahi du kosta ahala kosta, baita bere koinata Melanierekin ezkondata dagoen Ashley Wilkesen maitasuna lortu ere. Bi helburu horietan tematuko da filmean zehar, edozein muga edo eskrupuluren gainetik. Bukaeran, Scarlett emakume aberatsa da eta Ashley alargun eta aske dago, baina orduan konturatzen da nahi eta behar zuen gauza bakarra galdu duela: bakarrik utzi berri duen Rhett Butler senarraren maitasuna. Ideia ironiko negatibo honen aurrean, *Tootsie*-k (Sydney Pollack, 1982) ironia positiboa planteatzen du. Lanik lortzen ez duela ikusirik, Michael Dorsey aktorea emakumez mozorrotzen da eta hasieratik bilatzen zuen arrakasta lortzen du telesail batean. Hala ere, bere lankide Juliez maitemintzen denean, amets profesionalari uko egitea erabakitzen du, gezur horretan murgilduta ezin izango baitu emakumearekin benetako harreman zintzoaz gozatu.



Premisa, gatazka eta gai edo ideia kontrolatzailearen funtsezko kontzeptuak erabat lotuta daude, eta gidoilariak oso gogoan ditu sorkuntza prozesuaren ondorengo faseetan, kontakizuna gorpuztu ahala. Istorioari bide ematen dion ideiak beti egon behar du gatazka batean oinarrituta, eta gatazka horren bidez adieraziko da gaia. Gatazkak bi balio kontrajarri jartzen ditu aurrez aurre, bata besteari inposatzen zaionean, ideia kontrolatzailea ezartzen da. Gaia gatazka nagusian adierazten da, baina gogoeta hori trama nagusiarekin elkar eragiten duten istorio txikietan ere nabarmendu behar da: pertsonaiei eragiten dieten gatazketan (azpitramak) eta protagonistaren eraldaketa arkuan.

Har dezagun adibide gisa *House* telesaila (David Shore, Fox, 2004-2012). Telesailaren ideia edo premisa honela adieraz genezake: «Mediku misantropo eta berekoi batek Sherlock Holmesen teknika deduktiboak erabiltzen ditu ezinezko gaixotasunak diagnostikatzeko eta bere pazienteak salbatzeko».

Enigmaren trama nagusian oinarritutako ideia horrek kanpoko gatazka bat planteatzen du atal bakoitzean (protagonistak oztopo etengabeak sortzen dizkion gaixotasun antagonista bati aurre egin behar dio), baina baita telesail osoan zehar garatuko den barne gatazka bat ere. Protagonistaren misantropia eta zinismoa ez datoz bat haren salbatzaile izaerarekin, baina, egia esan, haren helburu pertsonala ez da benetan bizitzak salbatzea: House saminduta dago, eta bere pazienteak erabiltzen ditu bere burua baieztatzeko, besteak baino azkarragoa dela aldarrikatzeko eta giza izaeraz ez fidatzeko arrazoia duela frogatzeko. Bere buruarekin duen harreman zail eta konplexu hori kanpoko gatazkan ez ezik inguruko bigarren mailako pertsonaiekin dituen hainbat harreman gatazkatatan ere proiektatuko da.

Honenbestez, kontaketak ideia kontrolatzaile ironiko negatibo bat ezartzen du. Bere helburuaren bilaketa obsesiboan, Housek ezarritako arau guztiak desafiatzen ditu. Moraltasuna urratzen duten eta bere kideak konprometitzen dituzten gauzak egiten ditu planteatzen zaizkion enigmak ebazteko eta bera onena dela frogatzeko. Gaixotasuna eta bere metodoak zalantzan jartzen dituztenak garaitzen ditu, baina bere jarrera berekoi eta autosuntsitzaileak bakardade mingarri batera kondenatzen du, azken denboraldian erredentzioa lortzen duen arte.

3. NARRAZIO EGITURAK ■

«Gidoia egitura da. Istorio osoa sostengatzen duen bizkarrezurra da»

William Goldman

3.1. Trama edo bilbea

Robert McKeeren hitzetan trama denboran zehar garatzen diren eta elkarri eragiten dioten gertaeren ordenamendu eta kateamendu logiko eta koherentea da, narrazioari forma eta bultzada emateko.

Istorioa osatzen duten gertaerak eta ekintzak antolatzeko eta elkarri lotzeko moduari dagokio trama, gidoilariak egiten duen gertakarien hautaketa eta haien kokapena narrazioaren denbora-jarioan. Beraz, tramak istorioa (pertsonei gertatzen zaiena) eta egitura (nola antolatzen diren gertaera horiek ikusleari emateko) bateratzen ditu.

Elementu biak dira garrantzitsuak. McKeeren arabera, gidoilariaren helburua istorio on bat ondo kontatzea da, baina publikoari eskatzen badiogu ondo kontatutako material eskas baten eta gaizki kontatutako material sakon baten artean aukeratzeko, beti hautatuko du ondo kontatutako material hutsala. Alexander Mackendrick zinemagilearen ustez, istorio zinematografiko baten oinarritzko hiru osagaietatik (argumentua, gaia eta pertsonaiak) argumentua da, neurri batean, garrantzi gutxienekoa. Istorio on bat amaitzen denean, ez da bilbea gogoratzen duguna, baizik eta egoera batzuk, pertsonaiak eta, batzuetan, gaia. William Goldman gidoilariaren aburuz, momentu konkretuak dira film bat funtzionarazten dutenak. Hala eta guztiz ere, trama sendo baten oinarririk gabe, litekeena da gainerako osagaiak huts egitea ikusleen arreta erakartzeko orduan.

Trama mekano dramatiko konplikatu bat da, ondo engranatutako mekanismo bat. Ikus-entzunezko kontakizun bat ez da ekintzen, pertsonaien edo une gatazkatsuen pilaketa hutsa, baizik eta pertsonaiengan zein publikoarengan emozioak sortzen dituzten eta munduaren ikuspegi zehatza adierazten duten gertakarien kateamendua. Beraz, gertaera horien

hautaketa eta antolaketa ezin da zoriaren esku utzi, logika bati jarraitu behar dio. Honako galdera hauek gidatzen dute tramaren eraikuntza: zer sartu behar da? Zer utzi kanpoan? Zer doa aurrena eta zer gero? Zer unetan eman behar da informazio jakin bat? Gidoilariak kontu hauei buruz hartzen dituen erabakiek istorioaren zentzua alda dezakete erabat.

Har dezagun, adibidez, bikotekidea hiltzea leporatu dioten gizon edo emakume bat defendatzen duen abokatua. Protagonista azkenean konturatzen da bezeroa erruduna dela, baina filmaren ideia kontrolatzailea eta ikuslearen erantzun emozionala desberdinak izango dira abokatuak epaia eman aurretik ezagutzen badu egia, eta hala ere aurrera egitea erabakitzen badu, edo bezeroaren absoluzioaren ondoren jakiten badu, jada ezer egin ezin duenean. Lehenengo kasuan, tramak hiltzailearen konplize bihurtu du protagonista, eta bigarrean, haren iruzurraren biktima.

Illo honetatik, gidoigileak bilbea eraikitzeke estrategia bikoitzari jarraitzen dio: egiturari dagokion estrategia narratiboa (istorioa argia, ulergarria, logikoa eta koherentea izan dadin) eta estrategia emozionala (tramak interesa piztea eta une bakoitzean ikuslearengan emozio jakin batzuk sortzea bilatzen duena).

Tramaren garapenean garrantzi handia duen faktore bat klimaxa da. Klimaxaren arabera, ideia kontrolatzailearen balio bat edo beste gailenduko da eta istorioak adierazi nahi duen mezua ezarriko da. Behin klimaxa argi dagoenean, istorioak neurri handi batean atzerantz idazten dira, irudi, ekintza edo elkarrizketa bakoitza amaiera horrekin modu batera edo bestera lotuko dela bermatzeko, elementu horiek bukaerako emaitza hori prestatzen eta ahalbidetzen dutela ziurtatzeko, alegia.

3.2. Hiru ekitaldien paradigma

Makina bat gidoi arrakastatsu aztertu ondoren, Syd Field analistak zenbait kointzidentzia sumatu zituen haien egituretan, eta hiru ekitaldien banaketa aristotelikoan oinarritutako narrazio paradigma bat proposatu zuen film baten forma, konfigurazio orokorra edo arkitektura deskribatzeko. Ekitaldiak ekintza dramatiko bakoitza bloke edo unitate autonomoak dira, hasiera bat, korapilo bat eta bukaera bat planteatzen dutenak.

Fielden paradigma egitura dramatikoaren oinarria da: gidoiaren egituraren ikuspegi orokorra eskaintzen duen patroia edo eskema kontzeptuala, istorioaren elementu guztiak antolatzen dituen ardatza. Norabide eta ekintza lerro sendoa markatzen du, istorioa norantz doan adierazten duena eta planteamendutik bukaerara desbideraketarik gabe aurrera egitea ahalbidetzen duena.

3.2.1. Lehen ekitaldia (planteamendua edo abiapuntua)

Ikus-entzunezko kontakizun baten iraupen osoaren laurden bat hartzen du. Istorioa hastean ikusleak behar duen oinarritzko informazioa ematen du: zein den estiloa edo tonua, zeintzuk diren pertsonaia nagusiak, zein den gatazka nagusia, non eta noiz gertatzen den,

zer generotan kokatzen den... Lehen ekitaldiak kontakizuna abian jartzen du istorioaren bizkarrezurra edo norabidea ezarriz, ikuslea orientatzen du eta aurrerago garrantzia hartuko duten datu edo elementu batzuk ereiten ditu. Esan daiteke orrialde hauetan gidoilariak kazetaritzaren W klasikoei erantzuten diela: nor, zer, noiz, non, zergatik eta nola.

Lehen ekitaldia leherrarazle, piztaile edo eztanda eragile batekin hasten da, hau da, protagonistaren bizi oreka, hasierako *statu quo*-a, aldarazten duen gertakari batekin. Leherrarazleak helburu bat ematen dio protagonistari, ekintza eta trama abian jarriz. Gertaera jakin baten bidez edo elkarrizketa/mezu baten bidez irits daiteke, eta oro har, bi erataria gertatzen da: ausaz edo erabakiz, hau da, kasualitatez edo kausalki. Erabaki bat bada, protagonistak berak edo bere bizitza aldatzeko gaitasuna duen norbaitek har dezake. Kointzidentzia bat bada, tragikoa edo zorionekoa izan daiteke.

Leherrarazleak lau funtzio betetzen ditu:

1. Protagonistaren bizitza desorekatzen du, oreka hori berreskuratzeko gogoia piztuz: benetan nahi duen zerbait eskain diezaioke baina gobernatu ezin duena, edo, aitzitik, protagonistaren amesgaizto okerrena errealitate bihurtu. Halaber, pertsonaiak itxuraz duen kanpoko beharrezan batekin bat etor daiteke, baina haren barne beharrezanarentzat (benetan nahi duen horrentzat) kaltegarria izan, edo alderantziz. Kontua da, egonkortasuna berreskuratzeko premia horretatik abiatuta, protagonistak desira objektu bat irudikatzen duela, bere bizitza berriro bideratzen lagunduko omen diona.
2. Protagonista bere helburua modu aktiboan bilatzera bultzatzen du. Protagonistak leherrarazlearen aurrean erreakzionatu behar du, bere bizi orekan gertatzen den bat-bateko asaldaketari erantzun behar dio, berarentzat eta bere munduarentzat egokia dirudien modu batean. Hasieran, ekintzari uko egin diezaioke, baina jarrera horrek ezin du luzaro iraun, ezta protagonista pasiboen kasuan ere.
3. Istorio osoan zehar zabalik egon behar duen oinarritzko galdera dramatikoa planteatzen du: «Lortuko al du protagonistak bere helburua?». Behin galdera nagusi hori ezarrita, istorioan gertatzen den guztia horrekin lotzen da. Ikusleak ez du erantzuna amaierara arte jakingo, eta horrek protagonistaren ibilbidea interesarekin jarraitzera bultzatuko du, batzuetan amaiera igar dezakeen arren.
4. Klimaxaren irudia proiektatzen edo aurreratzen du ikuslearen buruan. Leherrarazlearen ondoren, ikusleak badaki istorioa amaitu baino lehen protagonistak agertu berri diren indar antagonikoei zuzenean aurre egin beharko diela, eta gertaera hori nolakoa izango den imajinatzen hasten da.

Gehienetan, leherrarazlea lehen ekitaldiaren erdia baino lehen jazotzen da, baina ikusleak protagonistari eta bere munduari buruz izan behar duen ezagutzak ezarriko du leherrarazlearen kokapen egokia. Zenbat jakin behar du ikusleak protagonistari buruz leherrarazleak haren bizitza nola aldatzen edo desorekatzen duen behar bezala ulertzeko? Zenbateraino ezagutu behar du ikusleak protagonista honek helburua lortzea edo ez lortzea axola dakion? Kasu batzuetan oso informazio gutxi behar da: leherrarazlea lan berri baten hasiera denean, protagonistak maite duen norbait hiltzen denean, hiri ezezagun

batera bizitzera doanean, maitasun harreman bat apurtzen denean... Beste batzuetan, aldiz, ezinbestekoa da pertsonaiaren munduaren eta egoeraren nondik norakoak ezagutzea.

Pertsonaiaren testuinguruaren beharrezko ezagutza eta ulermena eskaintzea da, hain zuzen, planteamenduaren xedea. Planteamendua gidoiaren hasierako orrialdeetan gertatzen da, leherrarazlea gertatu baino lehen, eta protagonista bere ohiko munduan erakusten du, bere gorabeheren berri izan dezagun mundu hori hankaz gora jarri baino lehen.

Leherrarazlea ekintza konkretu bat denean, une zehatz batean jazotzen den gertaera, leherrarazle kronologikoa dela esaten dugu. *Jaws*-en (Steven Spielberg, 1975), esaterako, filmeko lehen gertakaria da leherrarazle kronologikoa: udako gau batean, marrazo batek hondartzan dauden gazte batzuk erasotzen eta hiltzen ditu. Egoera horren aurrean ez da inolako planteamendurik behar, denok imajina dezakegu zer-nolako asaldaketa sortuko lukeen halako ezbeharrak kostaldeko herri turistiko batean. Baina badaude egoera leherrarazleak direlakoak ere. Kasu horietan, hasierako planteamendua lehen ekitaldi osoan zehar luzatzen da, lehen ekitaldia protagonistari eta haren munduari buruzko datu eta informazioen adierazpen edo azalpen luzea bilakatzen da, pertsonaiari oraindik ezer berezirik gertatu gabe. Ikusleak badaki nor den protagonista, sekuentzia gehienetan agertzen delako eta bere bizitza arruntean jarraitzen diolako, baina oraindik ez dago gatazka batean murgilduta. Planteamendu luze horretan erakutsitako inguruabarren pilaketak sorrarazten du gatazka eta finkatzen du helburu nagusia lehen ekitaldiaren bukaeran. *Tootsie* (Sydney Pollack, 1982) filmak mota horretako lehen ekitaldia dauka, adibidez. Hasierako hogeit hamar minutuetan Michael Dorsey protagonistaren egoera aurkezten zaigu. Eskarmentuko aktorea da New Yorken, baina ez du aspaldian paperik lortu, sektorean dagoen langabeziari Michaelen zuzendariekin dituen etengabeko liskarrak eta gorabeherak gaineratu behar zaizkiolako. Bere pisukide Jeffreyren antzezlan bat ekoizteko dirua bildu nahi du, baina jatetxe batean lan egitetik ateratzen duen soldatak ez dio askorako ematen. Bestalde, urteak dira azkenengoz maitasun harreman bat izan zuenetik eta modu nahiko desesperatuan, eta askotan errespetu gutxiarekin, hurbiltzen da emakumeengana. Krisi profesional eta pertsonal hori muturrera heltzen da bere managerrak jakinarazten dionean alferrik saiatu dela azken hilabeteetan berarentzat lan bat aurkitzen, inork ez baitu kontratatu nahi. Gauzak horrela, telesail batean emakume baten bila dabiltzala jakinik, Michael emakumez mozorrotzen da, eta Dorothy Michaels bilakaturik, *casting*era aurkezten da, eta papera eskuratzen du.

Lehen ekitaldia Syd Fieldek tramaren lehen korapiloa (*plot point*) eta Linda Seger analistak lehen biraketa puntua deitzen dutenarekin amaitzen da. Inflexio puntu bat izango litzateke, istorioaren jarioa edo gidoiaren bilakaera aldatzen duena. Krisi une bat izan ohi da: batzuetan arazoari irtenbide faltsu bat ematen zaio; beste batzuetan, protagonistak leherrarazleari egokien iruditzen zaion moduan erantzuten dio, baina gauzak okertu egiten dira, protagonista helburutik aldentzen da eta beste norabide bat hartzera behartua dago.

Linda Segerren arabera, biraketa puntuak honako funtzio hauek betetzen ditu:

- Ekintza norabide berri baterantz biratzen du.
- Zalantzan jartzen du oinarrizko galdera dramatikoaren baiezkotza erantzuna.
- Erabaki garrantzitsu bat edo konpromiso bat hartzera behartzen du protagonista.
- Jokoan dagoena galtzeko arriskua areagotzen du.

- Istorioa bigarren ekitaldian sartzeko bultzada ematen du.
- Maiz, toki edo egoera berri batera eramaten du ekintza.

Oro har, biraketa puntuak bultzada dramatikoak ematen diote narrazioari, protagonistaren borroka zaildu egiten dute eta istorioa desbideratzea saihesten dute.

Egoera leherrarazle bat duten filmetan ez dago benetako leherrarazle kronologikorik, eta lehen biraketa puntuak bihurtzen da lehen ekitaldiko mugari edo gertaera garrantzitsu bakarra. Hortaz, tankera horretako gidoietan leherrarazleak eta lehen biraketa puntuak elkartu edo bat egiten dute lehenengo ekitaldiaren bukaerako gertaera edo ekintza bakarrean. *Tootsie*-n Dorothyren agerpena da filmean zehar garatuko den gatazka martxan jartzen duen leherrarazlea, baina lehen aldaketa edo inflexio hori ekitaldiaren bukaeran kokatzen denez, lehen biraketa puntuak dela ere esan dezakegu, beharrezkoa izan baita ekitaldi osoa protagonistaren erabaki erradikal hori prestatzeko eta ikusleari ulertarazteko.

3.2.2. Bigarren ekitaldia (korapiloa, borroka)

Filmaren iraupen osoaren erdia hartzen du. Tarte honetan, gatazka garatu eta biziagotu egiten da, protagonistak helburua lortzea eragozten dioten oztopoei aurre egiten die.

Bigarren ekitaldia erdigunea izeneko gertaerak erdibitzen du, ekintza dramatiko bi unitatetan banatuz. Erdiguneak ez du biraketa puntu baten bezainbesteko aldaketa eragiten istorioan, baina ekintzaren erritmoa sustatu eta ikuslearen interesa biziberritzen du. Bigarren ekitaldiaren lehenengo zatiak lehenengo biraketa puntuak hasi eta erdigunean du helmuga; bigarren ekitaldiaren bigarren zatiak, berriz, erdiguneari etekina ateratzen dio ekitaldiaren bukaerara ailegatu arte.

Batzuetan, erdigunea goraldi une bat da, protagonista gailur (faltsu) batera iristen da, hortik aurrera maldan behera jaisten hasteko. Beste batzuetan, aitzitik, beheraldi une bati dagokio, non mundua pertsonaiaren inguruan erortzen den (nahiz eta erorpen faltsu bat izan), eta hortik aurrera gauzak hobera baino ezin diren joan. Erdiguneak ere muga bat ezar dezake askotan, eta bigarren ekitaldiaren bi erdiek testuinguru guztiz ezberdinak aurkezten dituzte.

Erdibiketa honetatik eratortzen diren bi bloke horiek, aldi berean, beste bi zati txikiagotan banatuta egon daitezke pintzak direlakoan bitartez, istorioa bideratuta mantentzen laguntzen duten eszena edo sekuentzia garrantzitsuak.

Bigarren ekitaldian zehar garatzen den borrokaren ondorioz, tentsio dramatikoak areagotuz doa *crescendo* bat osatuz. Karga emozional hori bigarren biraketa puntuak isurtzen da. Biraketa puntu honen ezaugarriak bat datoz funtsean lehenengoarekin, baina honek baino intentsitate handiagoa izateaz gain, berezko beste funtzio batzuk ere betetzen ditu: ekintza bizkortzen du, premia sentazioa gaineratzen dio istorioari, klimaxa gertu dagoela iradokitzen du eta kontakizuna amaierara bultzatzen du.

Erdigunetik bigarren biraketa puntura doan gidoiaren atalean, indar antagonikoak protagonista setiatuz doaz eta, ondorioz, bigarren biraketa puntuak paradoxa bat planteatzen du: alde batetik, gatazka bere behin betiko konponbidera zuzentzen ari dela

iragartzen dio ikusleari, baina bestetik, kinka larrian kokatzen du protagonista, bere unerik ilunenean, eta garaipenerako aukera gutxi dituela adierazten du. Askotan, bigarren biraketa puntua egoera desesperatu batean helburua lortzeko azken abagune gisa aurkezten da: protagonistaren azken egitasmoa eraginkorra izan ezean ez du inoiz helburua lortuko. Ildo horretatik, bigarren biraketa puntua bi zatitan gertatu ohi da sarri: lehena, une ilun bat da (badirudi dena galduta dagoela), eta bigarrena, estimulu edo itxaropen berri bat (irtenbide posible bat).

Normalean, paradigmaren mugarri edo inflexio puntuen balio kargak txandakatzen dira. Hau da, erdiguneak goraldi bat erakusten duenean bigarren biraketa puntuan dena galduta dagoela dirudi, eta alderantziz. Era berean, bigarren biraketa puntua eta klimaxa elkarrengandik oso hurbil daude, eta, ondorioz, ezin dute balio karga bera errepikatu. Klimaxa positiboa bada eta protagonistak azkenean bere desiraren objektua lortuko badu, bigarren biraketa puntua negatiboa izango da, ez baita dramatikoki komenigarria amaiera zoriontsu bat beste amaiera zoriontsu baten atzean jartzea. Aitzitik, protagonistak ez badu bere nahia aseko, bigarren biraketa puntua ezin da negatiboa izan, gehiegizkoa baita amaiera triste bat beste amaiera triste baten ondoren ezartzea. Antzeko bizipen emozionalak errepikatzen direnean, bigarren gertaera indargabetzen da, eta klimax narratiboaren indarra murrizten bada, pelikula osoaren indarra murriztu egingo da.

Bigarren biraketa puntuak ikuspegi berri bat ireki behar du, negatiboa zein positiboa, hirugarren ekitaldian ebatziko dena.

3.2.3. Hirugarren ekitaldia (konponketa, bukaera)

Laburrena eta biziena da, eta han garatzen dira oztoporik zailenak. Klimaxa da ekitaldi honetako ekintza edo gertakizun garrantzitsuena, protagonista bere oztoporik latzena gainditzeko azken ekintza handi bat egitera behartuta egongo den unea. Klimaxean gatazka konpontzen da, oinarritzko galdera dramatikoari erantzuten zaio eta tentsio guztia askatzen da.

Klimax hitza grezieratik dator eta «eskailera» esan nahi du. Metafora horrek gogorarazten digu klimaxak gidoiaren intentsitatea igo behar duela, bai estrategia estrukturalari eta bai estrategia emozionalari dagokionez, behin betiko amaiera narratiboa eskaintzeaz gain ikuslearentzat bizitasun dramatiko handiena duen unea da. Robert McKeek nahitaezko eszena deitzen dio, ezinbestean gertatu behar duena, ikusleek badakitelako istorioa bukatu baino lehen jazo behar den gertakaria dela: bigarren biraketa puntuan aurreratu da, eta inplizitua zegoen jada istorioaren iturburuan edo premisa dramatikoan. Derrigorrezko eszena izanik, ez da sekula eliditzen, ikusleak aurreikusi eta irrikaz itxaroten du eta ez egoteak etsipen logikoa eragin dezake harengan.

Benetan eraginkorra denean, ekintza soila izaten da, argia eta agerikoa, ez du inolako azalpenik behar. Edozein elkarriketa edo argibide aspergarria eta erredundantea da klimaxaren unean.

Klimaxa gidoiaren azken bost orrialdeetan aurkeztu ohi da. Ondoren, erresoluzio txiki eta labur bat etor daiteke, konpontzeke geratu diren zenbait hari ahalik eta azkarren lotzeko.

Hauxe litzateke *Alien* (Ridley Scott, 1979) filmaren paradigma edo oinarrizko egitura:

- **Planteamendua:** *Nostromo* espazio ontziaren hasierako egoera aurkezten da. Lana amaituta, Lurrerantz itzultzen ari den ontzi komertziala da. AMA ordenagailu zentralak lozorroan zeuden bidaiariak esnatzen ditu eta hauek giro lasaian bueltatzen dira «bizitzara», bidaiaren bukaeran daudela pentsatuz.
- **Leherrarazlea:** AMAk programatuta zegoen ibilbidea aldatu du tripulazioari misio bat emateko. Jatorri ezezaguneko transmisio bat atzeman du eta horregatik iratzarri ditu, sinatu zuten kontratuaren arabera mota horretako transmisio guztiak ikertu behar dituztelako laguntza dei bat ote den egiaztatzeko.
- **Lehen biraketa puntua:** alienarekin topo egiten dute. Seinalearen iturburua planeta arrotz bateko espazio ontzi huts batean aurkitu dute, eta hura miatzen ari direla, organismo ezezagun batek Kaneri aurpegira jauzi egiten dio eta itsatsita geratzen zaio.
- **Lehen pintza:** Kane Nostromoan sartu ondoren organismoa aurpegitik kentzea lortzen dute. Izakia hilda dagoela uste dute.
- **Erdigunea:** Kaneren sabeletik izaki berri bat ateratzen da eta ihes egiten die. Alienak ezaugarri arriskutsuak dituela egiaztatu dute eta Nostromoan dago, baina bidaiariek ez dakite non. Haren kontrako borroka garatuko da filmaren bigarren zatian, non tripulazioaren helburua arerioa hiltzea izango den.
- **Bigarren pintza:** Ripleyk AMAren bitartez jakiten du Nostromo ontziaren benetako zeregin sekretua organismo estralurtarra bizirik jasotzea zela, hura ikertu ahal izateko.
- **Bigarren biraketa puntua:** alienak bidaiari guztiak hil ditu, Ripley izan ezik. Emakumea bakarrik dago mehatxuaren aurrean, bizirauteko duen aukera bakarra da Nostromoan alienarekin batera suntsitzea eta ontzi edo kapsula osagarri batean ihes egitea.
- **Klimaxa:** aliena Ripleyren ontzi osagarrian sartu da, baina emakumeak espaziorantz jaurtitzea lortzen du, eta izakia behin betiko desagerrarazi.
- **Erresoluzioa:** Ripleyk Nostromoan gertatutakoari buruzko azken txostena grabatzen du eta lozorroan sartzen da berriro ere Lurrerako bidean.

3.3. Azpitramak

Film gehienetan aurkitu daitezke trama nagusiari laguntzen dioten bigarren mailako tramak. Azpitrama hauek bigarren mailako pertsonaiak jartzen dituzte jokoan eta trama nagusiarekin eta protagonistaren ekintzekin dute harremana. Ekintza lerro nagusiaren enborretik jaiotzen diren adarrak dira, nolabait. Azpitramak ezabatuko bagenitu trama nagusia ziur aski bere horretan mantenduko litzateke, baina azpitrama on batek trama nagusia sendotzen du, eta desagertuko balitz, istorio guztia askoz lauagoa izango litzateke, eta interesa galduko luke.

Hauek dira azpitramen eginkizunak:

- Gidoia aberastu, eta konplexutasuna eta sakontasuna eskaini, ekintza hutsak gidatutako istorio lineala bihurtu ez dadin.
- Ideia kontrolatzailea indartu, eta trama nagusiaren gaia bestelako modu batean jorratu edota horri buruzko aldaerak aurkeztu.

- Trama nagusiak bideratzen duen ideia kontrolatzailearen aurkako proposamena egin, eta filma ironiaz busti.
- Trama nagusia konplikatu oztopo iturri gehigarri gisa.
- Ikusleari arnasa hartzeko abagunea eman.
- Ikuslearen arreta eta jakin-mina aldatu eta, batzuetan, berariaz desbideratu.
- Protagonista hobeto ezagutzeko aukera eman. Bigarren mailako trama batek protagonistaren ahultasuna, ametsak edo desirak islatu ditzake.
- Pertsonaien eraldaketa erakutsi. Azpitrama batek pertsonaia baten nortasuna nola bilakatzen den azaleratu dezake, pertsonaia zergatik eta nola aldatzen den agerian utziz.
- Trama nagusiaren leherrarazlea atzeratu behar denean (egoera leherrarazleak dituzten filmetan, esaterako), bigarren mailako trametara jotzen da lehenengo ekitaldia garatzeko.

Kontaketa batek hainbat azpitrama har ditzake barnean, pertsonaien arteko harreman eta gatazkak adina, baina gehiegi sartuz gero, azkenean gidoia korapilatu dezakete. Azpitramen kopuru aproposa filmaren araberakoa izango da. Argumentu orokorra bereziki konplexua denean, nahikoa izaten da azpitrama bakarra. Ohikoena, dena den, azpitrama batek edo bik garrantzi handiagoa bereganatzea da: azpitrama garatuak dira. Protagonista tartean egoten da eta gatazka eta paradigma propioa izaten dute. Azpitrama hauen egitura ez da trama nagusiaren paradigmaren modu artifizialean gainjartzen, baizik eta bertan integratzen da. Bestela, azpitrama loturarik gabeko lerro paraleloa bihurtu daiteke, istorioaren gainerako gertaeretatik banandua. Ez bada tramaren eta azpitramaren arteko elkar gurutzaketa hori gertatzen, badirudi azken hau solte geratzen dela eta ez duela eraginik filmaren garapenean.

Pertsonaien arteko harremanak ekintza gertatzen den bitartean gauzatzen dira, eta ez dago azpitramen txertaketa aurreikusten duen kanon edo patroizko estruktural zehatzik. Azpitramen «kokapen arau» bakarra bigarren ekitaldian zehar hedatzeko joera da, baina oro har, trama nagusiaren argumentuak baldintzatzen du hori. Lau aukera daude:

- a. Lehenengo biraketa puntuaren eta bigarrenaren artean kokatzea (bigarren ekitaldia).
- b. Planteamenduaren eta bigarren biraketa puntuaren artean kokatzea (lehen eta bigarren ekitaldiak osorik).
- c. Lehenengo biraketa puntuaren eta klimaxaren artean kokatzea (bigarren eta hirugarren ekitaldiak osorik).
- d. Planteamenduaren eta klimaxaren artean kokatzea (film osoa).

Batzuetan, trama nagusiaren eta azpitramen leherrarazleak, biraketak edota klimaxak bat etor daitezke, gidoiaren batasuna indartuz. Elkar gurutzaketa hori bereziki eraginkorra da klimaxaren kasuan, hau da, trama nagusiaren klimaxak ekintza edo gertaera bakar baten bidez konpontzen edo ixten dituen trama nagusitik sortu diren azpitramak ere. Estrategia narratiboak ez bada klimax bateratu hori ahalbidetzen, hobe da azpitramak trama nagusia baino lehen ebaztea.

Azpitramek interesgarriak izan behar dute, baina ez trama nagusia iluntzeko adinakoak. Gidoilariak arreta handiz kontrolatzen dute trama nagusiaren eta bigarren mailako tramen arteko oreka, gatazka nagusiaren iparra ez galtzeko. Azpitramei enfasia kentzeko, kontaketatik kanpo uzten dituzte askotan paradigmaren elementu batzuk, erdigunea edo

biraketa punturen bat, adibidez. Oro har, azpitrama baten tamaina eta garrantzia, trama nagusirako edo protagonistarentzat duen esanahiaren arabera izango da.

Badaude garatu gabeko azpitrama txikiak ere, garatuak baino laburragoak. Hauek ez dute zertan protagonista inplikatu, bigarren mailako pertsonaien artean soilik gerta daitezke, eta ez dute benetako egitura edo paradigmarik: planteamendua-korapiloa-amaiera oinarrizko ardatz soil bat baino ez dute behar, ekintza gutxi batzuk, trama nagusian duten eragina ikusi ahal izateko.

Har dezagun *Tootsie* azpitramen erabileraren eredu gisa. Film honek bost azpitrama ditu trama nagusiaz gain:

- Trama nagusia: Michaelek aktore gisa bilatzen zituen arrakasta eta dirua lortzen ditu Dorothy Michaels emakumea bilakatuz, baina horretarako bere mozorroa babestu eta egia ezkutatu beharko du.
- Julie-Michael azpitrama: Michael Julie bere lankidearekin maitemintzen da, baina ezin izango du harreman hori garatu Dorothyren itxura duen bitartean. Julie, gainera, lagun eta ia ama bezala ikusten du Dorothy.
- Michael-Sandy azpitrama: Sandy Michaelen adiskide eta ikaslea da, segurtasun eta autoestimu gutxiko emakumea. Egoerak behartuta, Michaelek maitasun harreman bat hasiko du berarekin, Dorothy ezkutatu ahal izateko. Baina gezurrek haien arteko adiskidetasuna hondatuko dute.
- Michael-Les azpitrama: Julieren aita da Les. Alargun dago eta Dorothyrekin maitemintzen da. Gizon on eta sentibera denez, Michaelek ez dio minik egin nahi. Julie, gainera, bien arteko hurbilketa sustatzen du.

Hauek berezko paradigma duten azpitrama garatuak dira, Dorothyren agerpenak finkatzen duen trama nagusiarekin etengabeko elkarrekintzan. Baina badaude garatu gabeko beste bi azpitrama txiki ere:

- Julie-Ron: Julie maitasun harremana du Ronekin, telesaileko errealizadorearekin. Ronek ez du Julie errespetatzen, desleiala izateaz gain, panpina balitz bezala tratatzen du, jarrera matxista nabarmena erakutsiz.
- Michael-Van Horn: Van Horn telesaileko aktore zahar bat da, Dorothyrekin lehen lanegunetik obsesionatu dena.

Michaelen ikuspuntutik, emakume gisa paper bat onartzea aukera ezin hobea da bere talentua erakusteko eta dirua azkar irabazteko. Bere hasierako beharrezana asetzen duen lan horrek, ordea, zeharo iraultzen eta nahasten dio bizitza. Bigarren mailako trama bakoitza emakume bihurtzeko erabaki bitxi horretatik abiatzen da, eta bata bestearen ondoren gainezartzen dira, argumentua etengabe konplikatuz. Film osoa aurrera doa trama nagusiaren eta azpitramen arteko interkonexioaren bidez, eta azpitramek elkarren artean duten loturari esker. Trama nagusia oztopoa da Michaelek Julie eta Sandyrekin dituen harremanetarako, eta era berean, bi azpitrama horiek trama nagusia eragozten dute. Sandy eta Ronen azpitramek ere zailago egiten dute Julie eta Michaelen arteko balizko harremana; eta Julie, Les eta Van Hornekin dituen gatazkek bultzatzen dute Michael, neurri handi batean, Dorothy desagerraraztera. Trama nagusiak eta azpitramek, beraz, elkarri eragiten diote filma aurrerantz bultzatuz.

Trama guztien bigarren biraketa puntuak elkarren segidan pilatzen dira Michael itzulerarik gabeko puntu batean jarri arte: ekoiztetxeak beste urtebete luzatu dio kontratua eta Michael ezin dio legalki uko egin; Michael ek musu ematen dio Julieri eta honek Dorothy lesbiana dela uste du; Sandyk, Michael gezurretan ibili dela ohartuta, bien arteko adiskidetasuna apurtzen du; Lesek ezkontza eskaera egiten dio; eta Van Horn bere etxean azaltzen da Dorothy bortxatzeko prest. Egoera jasangaitz horrek klimaxera bultzatzen du Michael trama nagusian. Bertan, Michael ek Dorothyren maskara kentzen du telesailaren zuzeneko emanaldi batean, eta une horretan jakinarazten die egia gainerako pertsonaia guztiei. Bigarren mailako trama nagusitik eratoritzen direnez, klimax honek gainerako bilbeen klimax gisa ere balio du, nahiz eta gero trama bakoitzak bere erresoluzio propioa izan.

Bigarren mailako trama bakoitzak, gainera, konplexutasun handiagoa ematen dio istorioari, maitasunaren eta gizon-emakumeen arteko harremanen gaian sakonduz. Filmak ideia kontrolatzaile ironiko bat ezartzen du: Michael ek uko egiten dio hasierako helburuari (arrakasta profesionala lortzea), bizitzan garrantzitsuena maitasuna dela konturatzen delako. Julie eta Lesekin dituen azpitramek erakusten diote maitasunaren garrantzi hori, eta Sandyrenak ulertarazten dio benetako harreman sentimental bat ezin dela gezurretik jaio. Bestalde, Julie eta Ronen arteko harremanak, zein Van Hornekin duen bizipenak, emakumeak errespetuz tratatzeko beharraz konbentzitzen dute, bere hasierako jarrera matxistaren aurka. Azpitrama guztiek baldintzatzen dute, beraz, protagonistaren eraldaketa arkuak.

Edozein filmetan azpitramak, oro har, pertsonaien arteko bost harreman kategoria nagusiren inguruan eraikitzen dira: maitasuna, adiskidetasuna, familia loturak, lehia eta ikaskuntza. Horietan, protagonistaren eta bigarren mailako pertsonaien arteko kontrastea antzeman behar da; izan ere, azpitrama bat istorio bat da beste istorio baten barruan, eta horrenbestez, gatazka bat garatu behar du.

Garatuak edo garatu gabeak izan, Sánchez-Escalonillaren arabera, pertsonaien arteko harremanak binomio edo trinomio gisa antolatzen dira:

- **Binomio bertikalak:** kasurik ohikoena da, protagonistaren eta bigarren mailako pertsonaia baten arteko adiskidetasun, maitasun edo ikaskuntza harremana planteatzen dute. Bi pertsonaiek elkarri eragiten diote harreman gatazka baten bidez, eta agerian geratzen da haien ikuspuntuen, profil psikologikoen eta kanpo zein barne helburuen arteko kontrastea. Binomio bertikalek arreta handiagoa jartzen diote protagonistari, bera baita lagun, maitale edo maisu batekin duen harremanaren onuradun edo kaltetu nagusia. Protagonistaren ekintzak eta helburuaren bilaketak baldintzatuko dute bigarren mailako pertsonaiaren jarduera, eta horrek babes emango dio protagonistari, edo oztopoak jarriko dizkio, berarekin erlazionatzen den bitartean. *Tootsie*-n garatzen diren azpitrama guztiak mota honetakoak dira.
- **Binomio horizontalak:** gerta daiteke bi pertsonaiek gatazka eta helburu bera partekatzea eta ekintza bereko protagonista bihurtzea. Bi pertsonaiek harreman garatu bat dute film osoan zehar, eta abentura komun hori burutzen duten bitartean, euren eraldaketa arkuak trukutzen dituzte. Horregatik, bi pertsonaien aurkezpena haien nortasunen kontrastearekin hasten da, gatazka hori baita, hain zuzen, gidoiaren xarmetako bat.

Binomio bertikal batek bigarren mailako pertsonaia lau batekin funtziona dezake, baina binomio horizontalek bi pertsonaiek gurutzatutako barne bilakaera psikologikoa deskribatzea eskatzen dute: batak bestea eraldatzen du, eta bata bestea bihurtzen da, nolabait. Halaxe gertatzen da *E.T. the Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982) edo *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991) filmetan.

- **Trinomioak:** kasu hauetan bigarren mailako bi tramak aldi berean eragiten diote protagonistari, tentsio berezi bat eraginez haren baitan. Trinomio bat gerta dadin, protagonistarekin harremana duten bigarren mailako bi pertsonaiek kontrako jarrerak izan behar dituzte, bai jokabideari dagokionez, bai ideia kontrolatzaileak proposatzen duen hausnarketa ideologikoari dagokienez ere. Trinomioak eskema aproposa eskaintzen du bigarren mailako bi pertsonaien arteko aurkakotasun tematikoa lantzeko eta tentsio horrek protagonistarengan nola eragiten duen islatzeko. *The Silence of the Lambs* filmean, Claricek ikaskuntza trinomio bat bizi du antagonikoak diren bi mentoreekin: alde batetik, Hannibal Lecter kriminala, eta bestetik, Jack Crawford FBIko nagusia. Biek betetzen dute nolabait Clariceri falta zaion aitaren hutsunea, baina bada paradoxa bat haien profiletan: mentore iluna izan beharko litzatekeenak, Lecterrekin, zintzoki eta errespetuz tratatzen du Clarice, eta bere barne gatazka gainditzeko ezinbesteko laguntza eskaintzen dio; justiziaren alderdian dagoen mentorea, berriz, bere interesen arabera erabiltzen du protagonista, iruzur eginez, eta kasu batzuetan, beste agente batzuen aurrean gutxietsiz.

3.4. Bestelako egiturak

Badaude Fielden paradigmarekin bateragarriak diren beste egitura patroiz batzuk:

- **Puzzle egitura:** trama ez da kronologikoki garatzen, baizik eta pixkanaka elkarri lotuz eta enkatatuz doazen zatiak edo atalak eskaintzen dira, bukaeran istorio itxi eta koherente bat osatu arte. Adibidez: *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941), *La noche de los girasoles* (Jorge Sánchez Cabezudo, 2006) edo *Seules les bêtes* (Dominik Moll, 2019).
- **Egitura episodikoak:** ez dago ekintza lerro jakin bat, ez eta kate kausal bat ere; aitzitik, pertsonaia nagusia hainbat egoera desberdinetan murgilduta ikusten dugu, nahitaez elkarlotuta ez dauden anekdota, pasarte edo istorio txikietan antolatuta. Egitura egokiak dira pertsonaia baten berezko izaera edo idiosinkrasiaren erretratua egiteko, edota giro, gizatalde eta mundu berezien freskoak marrazteko. Federico Fellinik sarri erabili zuen egitura mota hau, *Le notti di Cabiria* (1957), *La dolce vita* (1960), *Roma* (1972) edo *Amarcord* (1973) filmetan ikus daitekeen bezala. Azken urteetan, Paolo Sorrentinoren *La grande bellezza* (2013) edo *War Horse* (Steven Spielberg, 2011) aipa daitezke.
- **Multitrama edo trama anitzen egitura:** kontakizun koralak dira, garrantzi maila bereko hainbat trama garatzen dira, helburu desberdinak dituzten protagonista desberdinekin. Ez dago, beraz, kontakizuna estrukturalki ordenatzen edo antolatzen duen trama nagusi bat; horren ordez bigarren mailako trama baten tamainako hainbat lerro narratibo txandakatzen dira. Denek amankomunean duten gaiak ematen die batasuna istoriotxo desberdinei eta koherentzia gidoi osoari. Trama edo lerro horiek gurutzatu

egin daitezke edo ez, eta batzuetan pertsonaia batzuek trama batean baino gehiagotan esku har dezakete. Funtsezkoena da lerro narratibo guztiak motibo edo ideia beraren bidez konektatzea. *Love actually* (Richard Curtis, 2003) filmean, adibidez, maitasuna da aurkezten diren istorio guztien amankomuneko gaia, eta *Crash*-en (Paul Haggis, 2004) trama guztiak mintzatzen dira gaurko mundu globalizatuan kultura eta arraza desberdinen arteko elkarbizitza gatazkatsuak eragiten duen indarkeriaz.

- **Antitrama:** zinema modernoaren adar batek jarraitu zion eredua da, Alain Resnaisen *Hiroshima, mon amour* (1959) edo *L'année dernière à Marienbad* (1961) filmek erakusten duten moduan. Egitura berezi horrek narrazioaren forma eta oinarri tradizional eta klasikoak alderantzikatzen ditu, eta inkoherenteak suerta daitezkeen errealitate edo egoerak aurkeztu. Kausalitatea ukatzen du, kasualitatea eta ausazko gertaerak nagusitzen dira, arrazoirik gabe gertatzen diren gertaerak eta ondorio zehatzik eragiten ez dutenak. Narrazioa loturarik gabe zatikatuta dago eta ez du bukaera edo itxiera finko bat. Pertsonaiek ez dute ez helburu ez motibazio argirik, batzuetan ez dute ekintza konkreturik burutzen. Ez daude psikologikoki definituta, inkoherente edo abstraktuak izan daitezke, sinbolikoak, eta ez dute ikuslearen identifikazioa bilatzen; izan ere, gehienetan ezer gutxi dakigu haietaz eta nekez uler ditzakegu haien jarrerak. Denbora lerroa ere urratu eta nahastu egiten da; askotan ez da erraza jakitea zer hurrenkera edo ordenatan gertatu diren ekintzak. Egitura irekia da, beraz, esanahirik, kate kausalik, biraketarik, oztoporik, progresiorik edo itxierarik gabea. Egitura horrek, narrazio klasikoaren ustezko gardentasunaren eta logikaren aurka, kontakizunerantz eta haren formarantz bideratzen du arreta.

4. PERTSONAIA ■

«Ekintza pertsonaia da»

Francis Scott Fitzgerald

4.1. Pertsonaiaren garrantzia

Pertsonaiarik gabe ez dago ekintzarik, ekintzarik gabe ez dago gatazkarik, gatazkarik gabe ez dago istoriorik, eta istoriorik gabe ez dago gidoirik. Pertsonaia istorioaren arima eta bihotza da, eta egiturari estuki lotua dago. Istorio baten egitura pertsonaiek presio egoeretan hartzen dituzten erabakien eta burutzen dituzten ekintzen bitartez osatzen da; pertsonaiek, berriz, istorioak planteatzen dizkien oztopoak, eta tentsio egoeretan dituzten jokaerak direla medio islatzen eta aldatzen dituzte haien izaerak.

Gidoiak pertsonaietatik hartzen du indarra, ikusleek haien bidez bizi dutelako istorioa, haien bidez hunkitzen dira eta sentitzen dituzte filmak eragin behar dituen emozioak. Bi faktoreetako bat aldatuz gero, bestea ere aldatzen da ezinbestean, pertsonaiak eta argumentua elkarrekin garatzen baitira, organikoki.

4.2. Protagonistaren ezaugarriak

Protagonista etimologikoki «agon (borroka) martxan jartzen duena» da. Pertsonaia nagusia da, filmak bere istorioa kontatzen du: hark jasaten du gatazka garrantzitsuena, helburu nagusia bilatzen du, erabaki eta arrisku latzenak hartzen ditu, ekintza erabakigarrienak burutzen ditu eta bidaia emozional sakonena bizi du. Hari jarraitu behar dio ikusleak filmean zehar, harekin identifikatu, konektatu eta enpatizatu.

Oro har, pertsonaia bakarra izaten da, baina badaude bikoteek edo taldeek gidatutako istorioak ere. Protagonista dualak edo pluralak bi baldintza bete behar ditu: taldea osatzen

du ten gizabanako guztiek helburu komuna izan behar dute, eta helburu horren bilaketan denek sufrituko dute edo aterako dute onura. *Thelma & Louise*-n (Ridley Scott, 1991) bi emakumek elkarrekin ihes egin behar dute poliziarengandik, eta *Little Miss Sunshine* (Jonathan Dayton & Valerie Faris, 2006) filmean, Hoover familia osoak helburu komuna partekatzen du: Olive alaba txikiak izen bereko edertasun lehiaketan esku hartzea. Era berean, *Stranger Things* teleaileko (Matt & Ross Duffer, 2016) pertsonaia guztiek bat egiten dute desagerturiko Will Byers gaztea aurkitu eta salbatzeko.

Protagonista zatikatua ere izan daiteke: pisu eta garrantzi bertsua duten bi pertsonaia, biek ala biek enpatia sorrarazten dutenak, nahiz eta helburu desberdinen atzetik joan eta batzuetan helburu horiek antagonikoak izan (*Heat*, Michael Mann, 1995). Bestalde, multitrama edo trama anitzen egitura duten filmetan, protagonista korala dugu. Kasu horietan, ez dago protagonista bakarra, multzo bat baizik, berezko helburu independenteak dituzten pertsonaia desberdinen istorio txikiak elkarri lotu edo gurutzatzen baitira filmean zehar (*Crash*, Paul Haggis, 2004).

Tramaren paradigmarekin gertatzen den bezala, pertsonaiak ere badu bere bizkarrezurra: motibazioak, helburuak eta ekintzak osatzen duten ardatza. Elementu hauek definitzen dute nor den pertsonaia, zer nahi duen, zergatik nahi duen eta zer egiteko gai den hori lortzeko.

4.2.1. Motibazioa

Pertsonaia mugiarazten duen arrazoia da, haren erabaki eta ekintzen zergatia. Arerio batek, hondamendi batek edo bestelako oztopo edo zailtasunek arriskuan edo kolokan jarri duten oreka egoerara edo *statu quo*-ra bueltatzeko beharrizanarekin lotuta dago motibazioa; baita ongizate edo autorrealizazio egoera batera heltzeko desirarekin ere. Azken batean, protagonistaren barne gatazkaren berri ematen digu.

Zeregin bikoitza betetzen du: alde batetik, istorioan barna murgiltzen du pertsonaia, mugitzen hasteko arrazoia edo bultzada ematen dio; bestetik, ikuslearen enpatia sustatzen du, nekez identifikatuko baikara pertsonaia batekin ez badakigu zergatik jokutzen duen. Barne beharrizan eta desira hauek dira pertsonaiak egiten duena (eta egiteko prest dagoena) azaltzen duten faktore emozionalak, eta berarentzat jokoan dagoena (benetan zer nahi duen) jakinarazten digute.

Motibazioak pertsonaia bultzatzen badu; helburuak norabidea ematen dio bultzada horri.

4.2.2. Helburua

Motibazioari lotutako barne beharrizan hori bete edo ase ahal izateko, pertsonaia helburu baten atzetik mugitzen hasten da. Helburua nahi, behar edo desiratzen duen zerbait konkretua eta zehatza da: objektu edo pertsona bat aurkitzea, ondasun bat eskuratzea, norbaiten maitasuna lortzea, eta abar.

Helburu argirik gabe istorioa noraezean joango da. Helburuak klimaxera lotzen du pertsonaia, azken gertakari horretan argituko baita helburua lortzen duen ala ez.

Helburu eraginkor batek ezaugarri hauek ditu:

1. Arrisku bat planteatzen du: gatazkak protagonistarentzat funtsezkoa den zozter jokoan jartzen du, zerbait garrantzitsua galduko du helburua lortu ezean. Arrisku psikologiko hauek dira film gehienetan lantzen direnak:
 - Biziraupena.
 - Segurtasuna eta babesia.
 - Maitasuna (bikotea, adiskideak, familia) edota zerbaiten kide sentitzea.
 - Norberarekiko estimu eta errespetua, duintasuna.
 - Ezagutza eta ulermena (zientzialarien edo ikertzaileen filmak).
 - Beharizan espiritual edo erlijiosoak.
 - Autorrealizazioa.

Batzuetan beharizan hauetako bat baino gehiago ager daiteke, aldi berean edo ondoz ondo, arriskua areagotuz: zenbat eta arrisku edo mehatxu gehiago jarri jokoan, orduan eta aukera handiagoak ditu gidoilariak ikuslea harrapatzeko.

Bulkada primarioek erakartzen dute gehien publikoaren arreta, ikusleak erraz uler baitezake protagonista funtsezkoa den zerbait jokatzen ari dela: biziraupena, gosea, senideen babesia, heriotzaren beldurra...

Istoria bikainek erronka handien aurrean jartzen dituzte protagonistak, haien berezko izaera edo esentzia definitzen duten oinarriko balioak eta printzipioak arriskuan eta zalantzan jartzen dituzten erronkak, beren beldur sakonenen aurrean kokatzen dituztenak.

Hori horrela izanik, pertsonaiak lortu nahi duena galtzeko mehatxua edo arriskua benetakoa eta berehalakoa izan behar da, presente egon behar du traman zehar, eta ikusleak horrela ulertu behar du.

2. Helburuak protagonista gatazkan jartzen du antagonistaren xedearekin, edo behintzat, bere testuinguruetik eratorritzen diren oztopo batzuk aktibatzen ditu. Dramatikoki eraginkorrak diren helburuak ez dira inoiz lortzen errazak.
3. Helburua eta gatazka pertsonaiei egokitu behar zaizkie. Hau da, pertsonaia batek pairatzen duen gatazka, eta gainditu behar dituen oztopoak bere gabeziekin lotuta daude ia beti, egiteko gai ez den edo beldurra sorrarazten dion horrekin.
4. Helburuaren zailtasunak pertsonaiaren bilakaera eta eraldaketa eragiten du borroka edo bilaketa prozesuan zehar.

Oro har, gidoi batek helburu nagusiak eta helburu osagarriak (bigarren mailakoak) jartzen ditu jokoan. Helburu nagusia protagonistak istorioan zehar mantentzen duena da: bizitza salbatzea, maitasuna lortzea, altxorra aurkitzea, boterea eskuratzea, eta abar. Helburu osagarriak bidean aurkezten zaizkion azpichelburuak dira, helburu nagusia lortzeko erabili behar dituen bitartekoak: leku batera iristea, jazarpen batetik ihes egitea, babesleku bat topatzea, beste pertsonaia bat aurkitzea, eta abar.

Gerta liteke pertsonaiak bi helburu nagusi desberdin bilatzea: adibidez, etsai bat garaitzea eta pertsona baten maitasuna lortzea. Kasu honetan, bi xedeak bateratu ohi dira bi irizpide desberdinen arabera: haien arteko lotura bat ezarri, hau da, arerioa garaituz soilik lortzen da

maitasuna; ala helburuak bateraezin bihurtuz, hots, protagonistak bata edo bestea aukeratu beharko du, aurkaria menderatu edo maitatuarekin elkartu.

Beste batzuetan, protagonistaren hasierako helburua bukaeran alda daiteke (ideia kontrolatzaile ironikoak), barne aurkikuntzako bidaiei buruzko istorioetan gertatzen den bezala. Gidoian zehar izandako bizipenen ondorioz, protagonistak ulertzen du zein den bere benetako helburua, hasieran markatutako xedetik urrun egon daitekeena. Noizean behin, pertsonaiak gauza bat nahi du baina guztiz desberdina den beste zeozer lortzen du, bere barne premiak hobeto asetzen dituena. Baliteke ere helburu oker bat bilatzea hasieratik, azkenean alferrikako edo suntsitzaile bilakatuko dena. Lortu ondoren uler dezake hori protagonistak, jada beranduegi denean, edo oraindik norabidea zuzentzeko eta helburuari uko egiteko garaiz dagoenean. Okerreko helburua bilatzeko arrazoiak askotarikoak izan daitezke (protagonistak bere burua engainatzea, egia ikusi nahi ez izatea, bere benetako desira onartu nahi ez izatea...), baina protagonistaren izaeraren eta barne gatazkaren berri ematen digu, egia aurre ez egiteko zeri heltzen dion adierazten baitu.

Azkenik, gerta liteke protagonista insentsibilizatuta egotea eta bere helburua zein den ez jakitea, istorioan zehar bere benetako nahia zein den ulertaraziko dion aldaketa edo krisi bati aurre egiten dion arte.

4.2.3. Ekintza

Helburuak markatzen badu istorioaren norabidea, pertsonaiak aktiboa izan beharko du eta ekintza zehatzak egin helburu hori bilatzeko. Berak burutu behar ditu tramako ekintza nagusiak, gorabeherak eta ezbeharrak izango ditu eta, tarteka, amore emateko tentazioa ere; oker jokatu du noizean noiz, baina ez du amore emango amaierara arte. Izan ere, beti da protagonista bere gatazka ebatzi behar duena, azken emaitza positiboa zein negatiboa izan.

Batzuetan pertsonaiak pasiboak izan daitezke. Hori onargarria izan daiteke istorioaren zati batean, baina egoera hori gehiegi luzatzen bada, ikusleak arreta galtzen du, zaila baita ezer nahi ez duen, erabakirik hartu ezin duen eta inolako aldaketarik eragiten ez duen protagonista batek publikoaren enpatia eta interesa piztea.

Zenbat eta gogorragoak izan ekintzak, eta zenbat eta zailagoak helburua lortzeko gainditu behar dituen oztopoak, orduan eta indar handiagoa izango du pertsonaiak. Gidoilariak protagonistaren helburua zuzenean mehatxatuko duten oztopoak planteatu behar ditu, horrela erakutsiko baitu pertsonaiak zer egiteko gai den eta noraino heltzeko prest dagoen.

Protagonistak bere helburua lortzeko aukeraren bat begiztatu behar du, hura bukaerara arte bilatzeko beharrezko borondatea eta gaitasuna izan behar ditu, edo behintzat istorioan zehar garatu. Porrot egin lezake, baina pertsonaiaren nahiek bat etorri behar dute haren borondatearekin eta gaitasunekin. Itxaropenik gabeko protagonistak, bere desira lortzeko ahalmen edo aukera txikiena ere ez duenak, interesa galtzen du. Beraz, oztopoek neurrikoak izan behar dute protagonistarentzat, ez errazegiak ez eta ezinezkoak ere. Protagonistak

arrakasta izateko eta porrot egiteko aukera berdinak izan behar ditu, ikuslea etengabe beldurraren eta itxaropenaren artean mugi dadin.



Oro har, funtsezkoa da protagonistak enpatia piztea eta publikoaren identifikazioa sustatzea, atsegina izan zein ez. Protagonista, batzuetan, negatiboa edo iluna izan daiteke (Hannibal Lecter, Michael Corleone edo House doktorea, adibidez), baina bere karismarengatik edo bere misioaren balioagatik liluratu behar du ikuslea. Enpatiak «bestearen lekuan jartzea» esan nahi du. Enpatia gertatzen denean, ikusleak nolabaiteko gizatasuna antzematen du protagonistaren barnean, ulertu egin dezake, nahiz eta izaki negatiboa edo ankerra izan, eta pertsonaiaren nahiak eta ahuleziak bere desio eta ahuleziekin lotu ditzake. Gidoilariak ez badu protagonistaren eta ikuslearen arteko lotura hori sortzen, pertsonaia ez bazaio axola, ikusleak ez du protagonistari jarraitzeko nahi edo gogorik izango, eta istorioak interesa galduko du. Pertsonaien helburua, motibazioa eta ekintzak dira, hain zuzen, ikusleen enpatia eta identifikazioa lortzeko baliabide nagusiak.

4.3. Eraldaketa arkuak edo arku dramatikoak

Istorioguztiak dira hein batean formazio, bilakaera edo eraldaketa baten kontaketa. Film gehienetan pertsonaia aldatu egiten da istorioak aurrera egin ahala, hasierako jarrera edo ikuspuntua moldatzen du, eta zerbait ikasten du bere buruaz, bere izaerari buruzko errebelazio bat jasotzen du. Hasieratik amaierara egiten duen ibilbide psikologiko hori pertsonaiaren arku dramatikoa da.

Pertsonaiak tramako gertaerek, oztopoek eta gainerako pertsonaiek berengan duten eraginagatik aldatzen dira. Gehienetan hoberako eraldatzen dira, indartsuago, jakintsuago edo sentiberago bihurtuz. Baina okertu ere egin daitezke.

Normalean, protagonista da eraldatzen dena, baina, zenbaitetan, pertsonaia nagusiak berdin jarraitzen du, eta bigarren mailakoak dira aldatzen direnak. Kasu horietan, protagonista bigarren mailako pertsonaien bilakaeraren katalizatzaile bihurtzen da.

Protagonista batek eraldaketa arku laua izateak ez du automatikoki estereotipora murrizten, pertsonaia batzuek ez dute beren izaera edo bizi ikuspegia sekula moldatzen eta, hala ere, erakargarriak dira: Indiana Jones, James Bond, Forrest Gump edo Sheldon Cooperrek ezin diote diren bezalakoak izateari utzi, baina haien xarma irmotasun edo inmovilismo psikologiko horretan datza, hain zuzen.

Denbora behar da pertsonaia bat eraldatzeko, normalean film osoa, arku dramatikoak ez dira inprobisatzen ez eta ezerezetik sortzen ere. Pertsonaia ez da bat-batean gidoiaren amaieran aldatzen, transformazioa progresiboa eta justifikatua izan ohi da, eta horretarako traman zehar prestatu eta aurreratu behar da, pertsonaiaren eta argumentuaren sinesgarritasuna bermatzeko. Izan ere, lotura zuzena dago protagonistaren bilakaeraren eta istorioaren egitura

orokorraren artean, tramaren biraketek eta inflexioek eragiten baitituzte protagonistaren aldaketak, eta, era berean, protagonistaren eboluzio prozesua traman zehar dituen erreakzio, erabaki eta ekintzen bidez azaltzen baita.

Linda Segerren eta Antonio Sánchez-Escalonillaren hitzetan, eraldaketa arku mota desberdinak daude:

- **Arku erradikalak:** pertsonaiak bizitzari buruz duen ikuspuntua, haren balioak, jarrerak eta jokabideak erabat alderantzikatu egiten dira. Horrelako eraldaketa bortitzak nortasunaren aldaketa sakona dakar, bizitza berri baten hasiera, gidoiak hasieran erakutsi duenaren oso bestelakoa. Funtsezko eraldaketa hauen muinean epifania bat egon ohi da (berritzearen edo hiltzearen parekoa den une adierazgarri bat), non pertsonaiak, bizi duen borrokaren ondorioz, bere buruaz edo bizitzaz duen aurretiazko ikuskeran hutsune edo muga bat antzematen duen. Ezagutza horrek bide berri bati ekiteko beharrezko perspektiba ematen dio. Normalean, errotiko eraldaketa batek hiru ekitaldi osoak eskatzen ditu, horregatik abiapuntuan pertsonaia helmugako egoera psikologikoaren kontrako muturrean kokatzen da, gidoiaren hasieran amaieran alboratu behar dituen pertsonaiaren alderdiak azpimarratzen dira, alegia.
- **Arku moderatuak:** pertsonaiak, tramako gertaeren poderioz, nolabaiteko ezegonkortasuna edo astinaldia jasaten du bere barne bizitzan, eta bere izaeraren alderdi bat, lehendik bazeukan ezaugarri edo sentimenduren bat, indartzen du, nortasunaren sakoneko eraldaketarik gertatu gabe. Hazkunde edo formazio istorioek jarraitzen diote patroiz edo eredu honi: protagonistak konfiantza, borondatea, indarra, kemena, bere buruaren ezagutza edo beste bertuteren bat lortzen du gatatzaren bidez.
- **Arku traumatikoak:** krisi baten ondorio dira, eta nortasun aldaketa hain da bat-batekoa eta behin betikoa, ezen pertsona berri baten jaiotzaz hitz egin baitezakegu. Trauma bat porrot profesionalengatik, obsesio patologikoen, frustrazio afektiboen, identitate krisiengatik, heriotzarekin lotutako esperientziengatik edo bizimoduaren ustekabeko alterazio erradikalengatik gerta daiteke. Beste batzuetan, haustura prozesuan dagoen protagonista batekin hasten da gidoia, eta istorioak egonkortasuna itzultzen dio traumak markatutako pertsonaia horri.
- **Eraldaketa zirkularra:** zenbait kasutan, pertsonaiek aldaketa erradikala edo moderatua jasaten dute gidoiaren korapiloan, eta une kritiko batera iritsi ondoren, atzera egiten dute hasierako egoerara. Inboluzio hori gidoiaren hirugarren ekitaldian gertatzen da, eta zirkulu baten bidez ixten du eraldaketa arkua. Hala ere, protagonista ez da zehazki abiapuntuko egoera berera itzultzen, hasieran baino asebateagoa edo, aitzitik, zinikoagoa izango da amaieran.

4.4. Pertsonaiaren adierazpena edo agerpena istorioan

Eleberri batean, idazleak pertsonaiei buruzko guztia konta diezaguke, baita haien pentsamenduak azaldu ere. Hori ez da posible ikus-entzunezkoan, idazketa

zinematografikoaren funtsa gauzak irudien bidez erakustean datzalako, eta ez kontatzean. Pertsonaia ekintza bada, ez dago zalantzarik bere nortasuna, nagusiki, istorioan zehar gauzatzen dituen ekintzen bidez adieraziko dela, baita gainerako pertsonaiekin erlazionatzen den moduaren bidez ere. Gure jokaerak, batez ere gatazka baten aurrean, agerian uzten du zer nahi dugun, zer erabaki hartzen ditugun nahi horiek lortzeko, zenbat desiratzen dugun edo noraino iristeko prest gauden, eta zer pentsatzen dugun geure buruaz eta besteez. Gauza bera gertatzen da pertsonaiekin.

Benetako izaera gizaki bakoitzak presiopean dagoenean hartzen dituen aukeren bidez azaleratzen da bereziki: presioa zenbat eta handiagoa izan, orduan eta sakonagoa izango da pertsonaiaren funtsezko izaerari eta haren ondorengo bilakaerari buruzko errebelazioa. Presioa ezinbestekoa da. Ezer arriskatzen ez den egoeretan hartutako erabakiak ez dira esanguratsuak. Pertsonaia batek egia esaten badu gezur bat kontatzeak ezer ekarriko ez liokeen egoera batean, haren hautua hutsala izango da eta une horrek ez du ezer adieraziko. Baina pertsonaia horrek bizitza salbatzeko aukera badu gezur bat esanez eta, hala ere, egia esaten jarraitzen badu, ulertzen dugu zintzotasuna bere ezaugarri garrantzitsu bat dela.

Erabaki latzenak dilemak sorrarazten dituztenak dira. Pertsonaia bati dilema bat aurkezten zaio bi egoeren artean aukeratzera behartuta dagoenean, eta batak zein besteak eragozpen larri bat planteatzen dionean: erabakitzen duena erabakitzen duela, zerbait galduko du, ezein irtenbidek ez baitio dena irabazten uzten. Bi egoeratan gertatzen da hori. Lehenik eta behin, bateraezinak diren bi onuren arteko hautuan: bi gauza desiragarri aurkezten zaizkio, biak nahi ditu, baina zirkunstantziek bakarra aukeratzera behartzen dute. Bigarrenik, bi gaitzetatik txikiena aukeratu behar duenean: bi aukerak dira desatseginak, ez du horietako bat bera ere nahi, baina zirkunstantziek bat aukeratzera behartzen dute. Benetako dilema egoera batean pertsonaiak aukeratzeko duena bere izaeraren adierazpen argi eta sakonena izango da.

Hainbat bide daude pertsonaia ezagutzera emateko:

- a. Haren ekintzak. Pertsonaia egiten duenaren eta egiten ez duenaren arabera definitzen da.
- b. Esaten duena eta nola esaten duen, azken batean elkarrizketak beste ekintza forma bat baino ez dira eta. Egia ala gezurra esatea ere pertsonaiaren izaeraren adierazgarri izan daiteke. Hainbat konbinazio daude pertsonaien ekintzen eta hitzen artean: pertsonaia batzuek gauza bat esaten dute eta hori bera egiten dute; beste batzuek gauza bat esan eta beste bat egiten dute; eta beste batzuek gauza bat esaten dute, baina kontrakoa aditzera ematen dute. Gauza bat esan edo pentsatu arren, beste bat egiten duen pertsonaia konplexuagoa eta interesgarriagoa izan daiteke bere burua inolako ñabardurarik edo kontraesanik gabe erakusten duena baino.

Horrek ez du esan nahi pertsonaiek beren autodeskribapenak egin behar dituztenik, oso arrotzak baitira beren nortasunari edo bizi ikuspegiari buruzko hitzaldiak botatzen dituzten pertsonaiak. Pertsonaiak bere buruaz ematen dituen azalpenak ekintzen bidez baliozkotu edo ezeztatu ohi dira, autodeskribapena dagoeneko ikusi eta entzun duguna osatzeko erabiltzen da gehienetan, ez hura ordezkatzeko. Beste gauza bat da pertsonaiak bere buruaz duen iritzia azpimarratu nahi izatea, iritzi hori baita, hain

zuzen ere, pertsonaia definitzen edo bereizten duena, batez ere ikusleak azkenean egiaztatzen duenean uste hori ez datorrela bat egiarekin.

- c. Besteek berari buruz esaten dutena. Batzuetan, protagonista lehen aldiz agertu aurretik, gainerako pertsonaiek hari buruz hitz egiten dute, haren izaerari eta testuinguruari buruzko txosten moduko bat eskainiz. Ohikoa da informazio hori gidoiaren hasieran aurkeztea, ikuslearengan pertsonaiaren inguruko pertzepzio jakin bat sortzeko. Hala ere, bigarren mailako beste pertsonaia batek edozein unetan aipa edo gogoraz dezake protagonistaren nolakotasunen bat, ikusleari oharkabean pasatu edo ahaztu ahal izan zaiona.

Beste pertsonaiek protagonistari buruz adierazten dituzten iritzi batzuk erabat engainagarriak izan daitezke. Kasu horietan, pertsonaiak eta ikusleak ziur daude hasieran iritzi horien egiazkotasunaz, baina azkenean tramaren garapenak frogatzen du uste horiek ez dutela oinarririk. Karakterizazio faltsuaren tresna edo teknika hori baliagarria izan daiteke ikuslearen arretari eusteko, pertsonaia horren benetako izaera nolakoa den aztertu eta argitu beharko duelako filmean zehar.

- d. Girotxea edo inguruneko elementuak. Pertsonaiaren etxearen edo lantokiaren itxurak eta egoerak bere izaeraren edo bizi duen une psikologikoaren berri eman dezakete, baita erabiltzen dituen objektu motek ere.

4.5. Bigarren mailako pertsonaiak

Funtsean, protagonistak sortzen ditu gidoiaren gainerako pertsonaiak. Gainerako pertsonaia guztiak istorioaren parte dira protagonistarekin ezartzen dituzten harremanengatik eta haren izaera konplexuaren dimentsio desberdinak azaleratzeko duten ahalmenagatik. Fikziozko protagonista guztiek pertsonaien arteko elkarrekintza sare baten barruan jokatzen dute. Robert McKeek metafora adierazgarri baten bidez azaltzen du: filmaren pertsonaia guztiek eguzki sistema bat osatuko lukete, non protagonista eguzkia izango bailitzateke, bigarren mailako paperak eguzkiaren inguruan biraka dabiltzan planetak eta pertsonaia anekdotikoak planeten inguruan dauden sateliteak.

Protagonistaren konplexutasuna beste pertsonaia sinpleago batzuekin dituen interakzioetan azaltzen da. Dimentsio anitzeko pertsonaia batek bere alderdi eta kontraesan desberdinak azaleratzeko dituzten pertsonaiak behar ditu inguruan, une eta leku desberdinetan modu desberdinetan jardun eta erreakzionatzera bultzatzeko duten pertsonaiak. Adibidez, A pertsonaiak protagonistaren zinismoa eragiten du, B pertsonaiak bere alde umoretsua erakustera behartzen duen bitartean, C pertsonaiak maitasun emozioak sorrarazten dizkio eta D pertsonaiak bere sentiberatasuna islatzen laguntzen dio. A, B, C eta D pertsonaien sorkuntza eta diseinua protagonistaren beharrezkoen arabekoak izango dira. Diren modukoak dira, batez ere, pertsonaia nagusiaren konplexutasuna ikuslearentzat argia, koherentea eta sinesgarria izatea ahalbidetzen dutelako.

Protagonista dimentsio gehien dituen pertsonaia da, baina bigarren mailako pertsonaiak ere, nahiz eta garrantzi txikiagokoak izan, konplexuak izan daitezke eta orduan, protagonista

ez ezik, gainerako bigarren mailako pertsonaiak ere beharko dituzte beren dimentsio propioak proiektatu ahal izateko. Beren helburu, gatazkak eta antagonistak izan ditzakete (protagonista bigarren mailako pertsonaia baten antagonista izan daiteke), eta berezko bidaia emozionala bizi dezakete, nahiz eta haien bilakaera ez den protagonistarena bezainbesteko xehetasun eta zehaztasunarekin deskribatzen. Bigarren mailako pertsonaia onak erabat definituta daude, eta haien atzean bizitza propioak ezkututzen direla suma dezakegu, nahiz eta gidoiak horren zantzu batzuk baino ez atera argitara. Horrek areagotu egiten du haien sakontasuna eta pertsonaia nagusia argiztatzeko duten gaitasuna.

Bigarren mailako pertsonaiak indibidualtasun propioa izan behar dute, ezaguterraz eta bereizgarriak izan daitezten. Ez ditugu kontuan hartu behar argumentuan duten funtzioagatik bakarrik, pertsonaia bakoitzak, bere papera txikia izan arren, berezia izan behar du, kolore propioa izan behar du, hitz egiteko, jantzeko, pentsatzeko eta besteekin erlazionatzeko modu bat. Horretarako, askotan, gidoilariak ukitu pertsonal bat bilatzen du (mania bat, obsesio bat, zaletasun bitxi bat), pertsonaia indibidualizatu eta haren nortasunaren parte bat iradokitzeko asmoz.

Bigarren mailako pertsonaiak elkarren arteko kontrastea sortu behar dute. Pertsonaiak egoera beraren aurrean berdin erantzuten dutenean edo jarrera berdinak dituztenean, gatazkak sortzeko aukerak murrizten dira eta gatazka da, hain zuzen, istorio ooren muin dramatikoa.

Beren ezaugarri eta ibilbideei esker, bigarren mailako pertsonaiak filmaren gaia zabaltzen dute eta istorioaren mundua sortzen eta indartzen laguntzen dute. Sinesgarriak ez badira, gidoi osoaren sinesgarritasuna kolokan jartzen da.

Batzuetan, bigarren mailako pertsonaiak istorioaz jabetu dira, eta idazleak hasiera batean eman nahi ziena baino garrantzi handiagoa hartu dute. Horrek batzuetan istorioa hobetzen du. Baina, normalean, botere hartze hori arriskutsua izaten da. Pertsonaia hauek ez lituzkete protagonistak eklipsatu behar, istorioa desorekatu egin daitekeelako.

Pelikula batek normalean pertsonaia asko behar ditu, baina publikoak azkar jakin behar du zeintzuk diren garrantzitsuak eta zergatik dauden istorioan. Pertsonaia gehienak film baten lehen hogei minutuetan aurkezten dira, tarte horretan haien izenak ikasi beharko ditugu, haien aurpegiak berehala ezagutzeko gai izan beharko dugu, eta bakoitzak zein paper beteko duen jakin beharko dugu.

Oro har, film batek sei edo zazpi pertsonaia nagusi baino ez ditu, eta kasu gehienetan hiru edo bostera mugatzen dira: protagonistak, antagonistak, maitasun interesa eta euskarri-pertsonaia bat edo bi.

Film bakoitzean, pertsonaia guztiek betetzen dute funtzio edo zeregin zehatz bat. Askotan, pertsonaia batek hainbat funtzio desberdin garatu ahal ditu aldi berean. Baliteke ere pertsonaia desberdinek funtzio bera betetzea, baina kasu horietan, normalean, gidoilariak saiatzen da pertsonaia bakarrean bateratzen edo funtzio berri bat gaineratzen dio pertsonaietako bati.

Bigarren mailako pertsonaia mota desberdinak daude, haien funtzioen arabera:

- **Antagonista:** pertsonaia nagusiaren aurka dagoen pertsona, elementua edo boterea da. Maiz, antagonista pertsona bat edo pertsona talde bat da, protagonistak nahi duena suntsitzeko, kentzeko edo beretzat erreklamatzeko ahalmena duena. Aurkariaren helburua eta protagonistarena berdinak eta kontrajarriak dira aldi berean: bere helburuek elkar baztertzen dute, batek irabazten badu besteak galdu egin behar du ezinbestean.

Hala ere, antagonista hondamendi natural bat ere izan daiteke, gaixotasun bat, akats fisiko bat, lege soziala, ingurunea, gizartea, animalia bat, munstro bat edo pertsonaiaren barnean bertan koka daiteke (arazo psikologiko bat, pultsio hiltzailea, joera depresiboa edo auto suntsitzailea, segurtasunik eza, eta abar). Kasu horietan indar antagonikoez hitz egiten dugu.

Antagonista pertsona bat denean, karisma edo sedukzio puntu bat izan ohi du (bere adimenarekin edo trebetasunekin lotua, gehienetan); izan ere, protagonistaren lilura eta erakargarritasuna bere indar antagonikoen ahalmenaren araberakoa izango da. Antagonistaren botereak ematen du protagonistak izan edo lortu behar duen indarraren neurria, berak ezartzen du noraino heldu beharko den protagonistaren kemena hura gainditzeko. Hori dela eta, antagonistaren eraketa protagonistarena bezain garrantzitsua da gidoigilearen ikuspuntutik: Alfred Hitchcock-en arabera, «gaiztoaren erretratua zenbat eta lortuagoa izan, orduan eta lortuagoa izango da film osoa».

Antagonista sarritan protagonistaren doble iluna da, bere nortasunaren atzealdea haragitzen du. Antagonista on batek protagonistaren ahuleziak ezagutzen ditu eta puntu horietan erasotzen dio, protagonistaren beldurra erabiltzen du oker joka dezan, eta bere arimaren ispilu ilunean begiratzera bultzatzen du.

Antagonista sendoek tinko sinesten dute beren ekintzetan, moral konbentzionalaren arabera egokiak izan zein ez; are gehiago, beren kode moral propioa eta berezia izan dezakete askotan. Ikusleak ekintza horien motibazioa ezagutu beharko luke, antagonistaren munduan murgildu beharko litzateke haren arrazoi eta justifikazioak aurkitu ahal izateko. Ikuslearentzat zenbat eta argiagoa izan antagonistaren jokabidea, zenbat eta hobeto ulertu zergatik hautatu zuen bide hori eta ez beste bat, orduan eta sinesgarriagoa eta dramatikoki eraginkorragoa izango da. Ikuslearen interesa areagotzen da gatazkan dauden bi aurkariekin identifikatzeko gai denean, biak uler ditzakeenean, nahiz eta jakin horietako bat galtzera kondenatuta dagoela. Horretarako, film batzuek antagonistaren bizitza intimoa eta afektibitate harremanak erakusten dituzte, babestu edo defendatu beharreko zerbait ematen diote, bere zaugarritasuna eta kontraesanak hobeto jorratzeko.

Antagonistak ere izan dezake bere arku dramatiko, eta askotan eraldatu egiten da ongia eta gaizkia gatazkan jartzen diren istorioetan, baina horretarako konplexutasun psikologiko nahikoa erakutsi behar izan du filmean zehar.

- **Maitasun interesa:** protagonista berataz maitemintzen da. Pertsonaia honek protagonistaren alderdirik hunkigarri eta zaugarrienak erakusteko balio du, eta pertsonaia nagusia eraldatzeko bidea izan ohi da.

- **Mamua:** protagonistaren barne gatazka adierazten du, protagonistari oraindik kezka edo arazo moral, emozional edo psikologiko bat eragiten dion iraganeko alderdiren bat haragitzen duelako. Batzuetan mamua espektro bat da benetan, baina film gehienetan bizirik zein hilda dauden pertsonaia desberdinek hartzen dute mamuaren rola. Bizirik daudenean, narrazioaren orainaldiko pertsonaiak izan daitezke. Gurasoek eta beste senide batzuek betetzen dute askotan funtzio hori eta iraganaren zama etengabea irudikatzen dute.
- **Itzulitakoa:** mamuak gorpuzten dituen barne arazoak konpontzera bultzatzen du protagonista, nahita edo nahi gabe, iraganeko hutsuneak eta mugak gainditzea ahalbidetuko dion eraldaketa lor dezan.
- **Kontrapisuko pertsonaia:** gauzak dauden bezala mantentzen saiatzen da, edo protagonistak oraindik erabat uxatu edo alboratu ez duen arazo edo tranparen batera eramaten du. Istorioan mamuaren pertsonaia agertzen denean, funtzio hau ere bete dezake. Bikotekide posesiboa, drogazale baten lagun ohiak, anbiziorik gabeko adiskidea, protagonistaren erruduntasunaz edo eskuzabaltasunaz baliatzen den izaki manipulazaila... pertsonaia hauek protagonistaren aurrerapena geldiarazten dute. Askotan, itzulitakoarekin lehiatzen dira protagonistak bere barne deabruekin duen borrokan. Norgehiagoka horretan, kontrapisuko pertsonaiaren eraginak ez du nahitaez negatiboa izan behar, normaltasuna edo tradizioaren indarra eta erakarpina adieraz dezake, gauzak aldatzeko aukera irudikatzen duen itzulitakoarekin kontrastean.
- **Kontraste pertsonaia:** pertsonaia nagusia argiago ikusten laguntzen digu harekin dituen desberdintasunen bidez, bata bestearen ondoan jartzerakoan, bakoitzaren ezaugarriak hobeto nabarmentzen direlako. Kontrasteak, gainera, istorioaren sakontasuna areagotzen du, gaiaren ikuspegi edo alderdi askotarikoak eskainiz.
- **Ispilu pertsonaiak:** protagonistaren antzeko egoera fisiko edo emozionalean daude, eta protagonistari aurkezten zaizkion alternatiba desberdinen emaitzak islatzen dituzte, protagonistaren aurrean zabaltzen den bide bakoitzak nora eramaten dezakeen erakusten dute.
- **Beharrezko aliatuak:** protagonistek ezin dute istorioa bakarrik zeharkatu, laguntza eta babesa behar dute beren helburuak lortzeko: informazioa ematen dieten pertsonak, irakasten dietenak, aholkuak ematen dizkietenak, erabakiak hartzera bultzatzen dituztenak, animatzen dituztenak, eta abar. Protagonistak aliatu bat baino gehiago izan dezake filmean zehar. Ikaskuntza azpitrama bat agertzen denean, mentore forma har dezake. Protagonistak harekin duen harremanari esker, gatazkari aurre egiteko behar dituen gaitasunak bereganatzen ditu, heldutasun maila handiago batera iritsiz. Lagun-min bat ere izan daiteke, protagonistaren konfiantza osoa duen pertsonaia. Lagun-minak sostengua emateaz gain, protagonistaren barrenak ezagutzera ematen laguntzen du, protagonistak berarekin benetan den bezala joka dezakeelako. Protagonistari negar egiteko, barre egiteko edo ahula izateko aukera ematen dio, bere izaeraren beste alderdi batzuk azaleraziz. Maitasun interesak edo itzulitakoak ere bete dezakete funtzio hori.

Aliatua, sarri, lehen ekitaldiaren amaieran edo bigarrenaren hasieran agertzen da, eta ondoren, hirugarren ekitaldiaren hasieran desagertu edo hil egiten da, protagonistak bere kabuz aurre egin diezaion tramaren zati latzenari. Izatez, ez da beharrezkoa aliatua

desagertzea, baina hiltzen denean istorioko eszenarik hunkigarrienetako bat ematen da, bereziki protagonistarekin lotura sakona ezarri duenean, edo aliatuaren heriotza ausardia edo sakrifizio desinteresatu baten ondorio denean.

Polizia istorioetan lagun ilun bat ager daiteke, hausnarketa eta damurik gabe erailtzeko edo legez kanpo dauden gauzak egiteko gai dena. Horrela, protagonista garbi mantentzen da, eta munstro baten aurka borrokatu dezake, bera ere munstro bihurtu gabe.

Antagonistek ere badituzte beren aliatuak. Horiek, laguntza emateaz gain, bereziki negatiboak izan daitezkeen antagonistak gizatiartzeko parada ematen dute, jarrera emozional konplexuak erakutsi ahal dituztelako pertsonaia hauekin dituzten hartu-emanetan.

- **Traidorea eta bihotz oneko gaiztoa:** pertsonaien arteko leialtasuna traman zehar alda daiteke, istorioan biraketak egiteko aukera bikaina eskainiz. Traizioa dramatikoki eraginkorra izan dadin, lehenik pertsonaien arteko konfiantza ezarri behar da, eta gero leialtasun aldaketa hori motibatu. Traizioak ez dio protagonistari bakarrik eragiten. Bihotz oneko gaiztoa antagonistaren aliatua izaten da hasieran, gero protagonistaren alde jartzen dena. Protagonistari beharrezko daturen bat eman diezaioke antagonista garaitzeko, eta orduan ere aliatu gisa funtziona dezake. Ia beti hiltzen edo desagertzen da bigarren ekitaldiaren amaieran, egindako traizioarengatik zigor gisa, baina azaltzen duen anbiguitasun moral horretan datza pertsonaia honen interesa.
- **Bufoia:** umorea gaineratzen du film serioetan, eta istorioa arindu edo tentsioa lasaitzen du.
- **Bisitaria eta arrotza:** lekuko edo kanpoko behatzaile baten parekoa da, eta ingurune ko arau sozial eta kultural nagusiekin zerikusirik ez duen perspektiba bat eskaintzen du gertakariei buruz. Ikuspuntu neutro horrek erronka botatzen dio protagonistari, baina abantaila ere izan daiteke, protagonistaren inguruabarrak eta gorabeherak kanpotik aztertzerakoan horiek hobeto ulertzen lagundu ahal diolako. Kontakizunean *over* ahots bat dagoenean, askotan mota honetako pertsonaiek betetzen dute narratzaile lan hori.

Bigarren mailako pertsonaien funtzioak aldatu eta gainjarri egiten dira: aliatu bat protagonistaren aurka jarri eta traidore bihurtu daiteke; kontrapisuko pertsonaia batek bandoz alda dezake eta aliatu gisa funtzionatu, eta abar. Horrek pertsonaien bilakaerak lantzeko eta ezusteak planteatzeko abagunea ematen du. Izan ere, bigarren mailako pertsonaiak tradizio dramatiko luze baten parte dira eta espektatiba jakin batzuk sortzen dituzte ikusleengan. Halako aldaketek itxaropen edo espektatiba horiek urra ditzakete ikusleak ustekabean harrapatuz. Baina joku hori bakarrik da posible bigarren mailako pertsonaiek berezko izaera eta indibidualtasuna erakusten dutenean, ezarritako estereotipoetatik haratago.

Azter ditzagun *House* telesaileko (David Shore, Fox, 2004-2012) pertsonaiak:

- Gregory House doktorea da, zalantzarik gabe, protagonista. Ageriko omenaldia egiten dio Sherlock Holmesi: bera ere jenioa da bere lanbidean eta dedukzio arrazionalena erabiltzen du ezinezkoak diruditen diagnostikoak asmatzeko. Bere lehenasuna ez da gaixoaren bizitza salbatzea, baizik eta enigma edo korapiloa argitzea. Inolako enpatiarik gabeko misantropo hutsa da, objektu gisa tratatzen ditu bere pazienteak eta gutxieneko erlazio pertsonala mantentzen du haiekin, beti gezurra esaten dutela uste baitu. Bere

metodoak zalantzan jartzen dituen orori aurre egiten dio, eta praxi medikoan ezarritako arauak desafiatzen edo urratzen ditu bere helburuak lortzeko. Hala ere, bere aparteko talentu profesionalak arlo pertsonalean erakusten duen ezintasunarekin kontrastatzen du; izan ere, giza kontaktua uxatzen du, eta bakardadean erortzen da. Izaera paradoxikoa du, beraz: besteen mina arintzeko trebea bada ere, ez da gai bere sufrimendu fisikoa (herrena da eta oinaze kronikoa pairatzen du hankan) eta emozionala (bakardadea) arintzeko, eta horrek drogara bultzatzen du.

Protagonistaren inguruan bigarren mailako pertsonaien sarea hedatzen da:

- Lisa Cuddy ospitaleko zuzendaria da. Lehenengo denboraldietan, Cuddyk eta Housek botere borroka bat mantentzen dute, emakumea dagokion agintea ezartzen saiatzen delako Housek bere eginbeharra bete eta protokoloak errespetatzen dituzan. Ezin da antagonista huts gisa hartu Houseren jomugarekin bat datorrelako (gaixoen patologia diagnostikatzea eta konponbidea bilatzea), baina, neurri batean, xede hori lortzea oztopatzen edo zailtzen du, protagonistaren metodoak ez onartzean. Beraz, sasi-antagonista dela esan dezakegu. Hala ere, biak dira lagunak fakultatetik, eta Cuddyk estimu handia dio; horregatik, gainerako doktoreentzat onartezinak liratekeen jokaerak baimentzen dizkio Housereri.
- James Wilson Houseren lagun-mina da (Sherlock Holmesen Watson doktorea), berak azaleratzen ditu Houseren barrenak eta ahuleziak. Houseren izaera paradoxikoa hobeto ulertzen laguntzen dio ikusleari, protagonistaren misantropiak bere muturreko zaurgarritasunaren aurkako defentsa mekanismo gisa funtzionatzen duela erakutsiz. Bere jarrera profesionala Houserenaren kontrakoa da: zuhurra da, bere nagusien agindua onartzen ditu eta protokoloak errespetatzen ditu, eta Housek zuzen joka dezan saiatzen da beti. Hala ere, Wilsonentzat adiskidetasuna arlo profesionala baino garrantzitsuagoa da, eta bere lana eta bizitza familiarra arriskuan jartzeko prest dago Houseren alde egiteagatik hau kinka larrian dagoenean.

Lagun-minaren rolaz gain, batzuetan azpitrama komikoak partekatzen ditu Houserekin, kasu horietan bufoiaren eginkizuna betez. Wilson Houseren eraldaketaren katalizatzaile bihurtzen da azken denboraldian, bere lagunak minbizi sendaezina duela jakitean, Housek medikuntza alboratu eta adiskidetasunari ematen baitio lehentasuna.

Houseren mediku taldea osatzen duten hiru pertsoniak protagonistaren aliatuak dira eta irakaskuntza azpitrama bana dute berarekin. Hala ere, bakoitzak funtzio eta izaera propioa du:

- Eric Foremanek aliatu eta kontraste pertsonaia gisa funtzionatzen du. Alde batetik, Housek bere helburua lortzeko funtsezko tresna da, mediku bikaina izanik bere hipotesi eta erabakiek diagnostiko egokira iristen laguntzen diotelako. Baina, bestetik, Foremanek bere nagusi eta mentorearen ikuspuntuak zalantzan jartzen ditu etengabe, eta ohikoan jarrera kontrajarriak dituzte jarraitu beharreko bide eta protokoloei buruz. Foremanek beti jokutzen du zuzen, eta batzuetan House Cuddyren aurrean salatzen du pazientearen bizitza babeste aldera. Hala eta guztiz ere, eta handinahia duen pertsonaia izan arren, Houserekiko leialtasuna erakusten du unerik kritikoenetan.
- Robert Chasek House miresten du eta haren antzera jokutzen saiatzen da. House bezala, ezohiko hipotesiak proposatzeko gai den mediku intuitibo eta ausarta dela antzematen

da diagnostiko saioetan. Horrez gain, berekoia da, eta muturreraino eramaten dituen printzipio moral propioak ditu. Beraz, Houseren ispilutzat har daiteke. Lehen denboraldian, Housek akats larri bat aurpegiratu ondoren, bere nagusiaren jokabide irregularra salatzen du transplante batzordearen aurrean, traidore gisa jokatzuz.

- Allison Cameronek, Foremanek eta Chasek bezala, diagnostikoak argitzen laguntzen du, baina bere lankideen anbizioaren eta jarrera hotzaren kontra, zeharo hunkibera eta altruista da, eta emozioek gidatzen dute pazienteekin duen jokaera eta tratua. Zintzoa eta leiala da, eta lehenengo denboraldian maitasun interesa bihurtzen da, Housek berarengan izan ditzakeen sentimenduak onar ditzan lortzen ez badu ere. Kapituluek aurrera egin ahala, House Cameronek gaixoei berri txarrak emateko duen ezintasunaren arrazoiak aztertzen saiatuko da, eta pertsonaiaren sakoneko istorioak ezkututzen duen gertaera traumatikoa argitara ateratzen du: minbiziak jotako gizon batekin ezkondu zen, hil egingo zela jakin arren. Horrek Houserekin duen maitasun tramari eragiten dio, Housek Cameron arbuiatzen baitu esanez neska ez dagoela benetan berarekin maiteminduta, baizik eta fisikoki eta emozionalki zauritutako pertsona bat sendatzea bilatzen duela, bere senarrarekin egin zuen bezala.

5. TRAMA ERAIKITZEKO IRIZPIDEAK ETA ESTRATEGIAK

«Ez da nahikoa ideia pila bat izatea pelikula on bat egiteko, ez badira arretaz eta formaren kontzientzia osoarekin aurkezten»

Alfred Hitchcock

5.1. Trama egituratzeko irizpideak

Gidoi baten trama eraikitzekeo prozesuan, Eugène Vale idazleak planteatzen duen galdera gakoari erantzuten dio gidoigileak: «Istorioaren zein unetan jakinarazi behar da informazio bakoitza?». Erabaki hori ez da zoriz hartzen, arestian aipatutako estrategia bikoitzari eusten dio: egiturari dagokion estrategia narratiboa, alde batetik, eta estrategia emozionala, bestetik. Idazleak egitasmo bati jarraitzen dio istorioaren koherentzia eta erakargarritasuna bilatzeko eta ikuslearen interesa eta arreta sustatzeko: datu eta ekintza batzuk gorde edo ezkututzen ditu, egoera batzuk erdizka uzten ditu, pertsonaia edo elementu jakin batzuetarantz gidatzen du arreta, nahasmena edo gaizki-ulertuak sor ditzake berariaz...

Lau arauk edo printzipiok zuzentzen dute tramaren gertaeren hautaketa eta ordenamendua: kausalitatea, goranzko etengabeko aurreratzea, aurrerapenaren eta ziurgabetasunaren konbinazioa eta ekonomia narratiboaren printzipioa.

5.1.1. Kausalitatea eta kasualitatea

Kausalitateak gidatutako istorioetan ekintza bakoitzak bere kausak edo motibazioak ditu, eta aldi berean ondorio batzuk eragiten ditu. Ondorio horiek, halaber, hurrengo ekintza batzuen kausa bihurtuko dira.

Istorioaren norabidea mantentzeko eta klimaxerantz aurrera egiteko, sekuentzia guztiak logika honen arabera erlazionatzen dira:

Ekintza – Erreakzioa – Ekintza

Sekuentzia narratibo bakoitza aurrekoaren emaitza da, eta, era berean, hurrengora eramaten du. Patroi kausal hori maila guztietan errepikatuko da klimaxeraino.

Kausalitatearen nagusitasun horren aurrean, norbaitek esan lezake bizitza errealean zoriak etengabe eragiten duela, eta hori egia da, baina kointzidentziek ez dute berezko esanahirik eta egitura narratiboek koherenteak eta logikoak izan behar dute. Gidoigilearentzat irtenbidea ez da kasualitateak erabat saihestea, baizik eta dramatizatzea nola agertzen diren istorioan, itxuraz inolako zentzurik izan gabe, eta gerora justifikatzea edo erakustea nola hartzen duten zentzua edo esanahia.

Ikusleak leherrarazle gisa balio duten, edo pertsonaiei arazoak sorrarazten dizkieten kointzidentziak onartzen ditu, baina ez pertsoniak salbatzen dituztenak. Zentzu horretan, *deus ex machina* izeneko baliabidea gidoilarien hutsegite larrienetarikoa da. Horrela deitzen zitzairen antzerki klasikoko jainko eta naturaz gaindiko pertsonaiei, protagonistak zituen korapiloak konpontzeko aparatu mekaniko konplexuen bidez eszenara jaisten zirenak. Gaur egun, idazle eta gidoilariak terminoa erabiltzen jarraitzen dute amaiera burugabeak, erabaki artifizialak, logikaz kanpokoak edo sinesgarritasun gutxikoak aipatzeko. *Deus ex machina* gertatzen dela diogu zerbait gertatzen denean hala komeni zaiolako gidoilariari, ustekabeko biraketa sinesgaitza, kausarik gabeko efektua. Azken batean, gidoilariaren mirarizko esku hartze artifiziala baino ez da, kontakizunean zehar ezkutuan mantendu beharko litzatekeen instantzia sortzaile baten agerpen edo adierazpen nabarmena.

Gidoiaren edozein unetan gerta daitekeen arren, *deus ex machina* bereziki arriskutsua da klimaxetan, horiekin itxi egiten baita istorioaren logika. Ez da nahikoa ikusgarritasuna edo intentsitate emozionala, klimaxak ere sinesgarriak izan behar dira eta ikusleak nekez onartzen ditu une erabakigarri horretan aurretiaz prestatu gabeko kasualitateak.

Kausalitatearen nagusitasun honen aurkako salbuespen bakarra hasieratik amaierara kasualitateak edo halabeharrak zuzendutako istorioetan aurki dezakegu, kointzidentzia batekin hasten diren, kointzidentzien bidez aurrera egiten duten eta kointzidentziekin amaitzen diren istorioak, alegia. Kontaketa mota hauek bizitza patuaren mende dagoela edo zuzenean absurdoa dela aldarrikatu nahi dute, hain zuzen ere.

Filmaren generoak ere baldintzatzen du kasualitateen erabilera: komedian edo fartsan, adibidez, publikoak kasualitate sinesgaitz bat onartezake, eragiten duen dibertimenduagatik.

5.1.2. Goranzko etengabeko aurreratzea edo progresioa

Lege honek ezartzen du tentsio dramatikoak aurrera egin behar duela etengabe klimaxeraino maldan gorako progresio batean, eta, hortaz, gatazka eta oztopo zailenak, arrisku handienak eta, batez ere, emozio indartsuenak istorioaren amaieran gertatu behar direla, igoera baten bukaeran.

Gidoi baten trama klimaxerantz bideratutako krisialdi sorta batez osatuta dago, bakoitza aurrekoa baino larriagoa. Bere helburua lortzeko prozesuan, protagonistak, kontzienteki edo inkontzienteki, ekintza konkretu bat burutzea erabakitzen du, emaitza jakin bat aurreikusiz. Bere ikuspegitik, aukeratu duen ekintza gutxienekoa izango da bilatzen duen

erreakzioa sortzeko, ahalegin edo arrisku txikiena dakarren ekintza da. Baina ekintza horrek ez du espero zuen emaitza, edo emaitza horrek ustekabeko ondorioak sortzen ditu, bere helburutik are gehiago urruntzen dutenak. Protagonista konturatzen da ezin izango duela nahi duena lortu modu minimoan eta kontserbadorean jokatu. Berrindartu eta bigarren ekintza bati ekiteko borrokatu beharko du. Bigarren ekintza hori pertsonaiak hasieratik egin nahi ez zuen zerbait da, ahalegin edo konpromiso handiagoa eskatzen diolako eta arrisku egoeran jartzen duelako. Baina aurreko «porrotaren» ondoren, orain protagonistak nahi duen zerbait arriskatu beharko du nahi duen beste zeozer lortzeko, edo dagoeneko daukana babesteko. Orain galdu egin beharko du irabazi ahal izateko. Dinamika honen bitartez «elur bola» efektua sortuko duen *crescendo* bat eraikitzen da tramak aurrera egin ahala, igoaldi sentsazio bat.

Gauza bera gertatzen da informazioaren banaketarekin: dosifikatu eta mailakatu egiten da. Azalpenek progresio bati jarraitzen diote, garrantzi gutxien dutenetatik kritikoak direnetera (sekretuak, pertsonaiek ezagutu nahi ez dituzten egia mingarriak). Informazio erabakigarriena bukaerarako gorde ohi da, nahiz eta irizpide orokorra informazioa eragin edo etekin dramatiko handiena izango duen unean edo lekuan jartzea den.

Goranzko aurreratze edo progresio horretan badaude, hala ere, ikusleari arnasa hartzen uzten dioten tarteak ere, tentsio uneak eta barealdiak, gailurrak eta haranak txandakatzen dira sekuentzien kateamenduan, ikuslearen interesari eusteko eta erritmo egokia ezartzeko. Ezin da etengabeko tentsioa jasan, eta horrek, gainera, istorioa monotonian erortzea ekar dezake, barrea edo emozioa efektu komiko edo dramatikoaren saturazioaren ondorioz ahuldu daitezkeen bezala.

Film serioetan, umorezko, atsedenezko eta intimitateko eszenekin lortzen da lasaitasuna, protagonisten izaeraren berri ematen duten sekuentzien bidez; film komikoetan, aldiz, pertsonaiei gizatasun handiagoa ematen dieten eszena hunkigarriekin. Bigarren mailako pertsonaiak ere erabil daitezke atsedan eszenetarako, beste pertsonaia batzuen erreakzioak eta gorabeherak erakustea baliagarria izan daiteke protagonistarengandik tarte batez aldentzeko.

5.1.3. Aurrerapena eta ziurgabetasuna

Tramako gertakari bakoitza domino fitxa bat bezalakoa da. Ikuslearen jakin-minari etengabe eusteko, sekuentzia bakoitzaren ondoren ikusleak galdetu beharko luke: «Zer gertatuko da orain?». Horretarako, ezinbestekoa da publikoaren aurrerapena eta ziurgabetasuna modu egokian maneiatzea.

Aurrerapena ikusleak gertatu berri denari buruz sortzen dituen itxaropenei, eta jarraian gerta daitezkeenari buruz egiten dituen espekulazioei dagokie. Publikoak istorioan gertatuko denari aurrea hartzeko joera naturala du, eta gidoilariaren trebetasuna, hein handi batean, espekulazio eta itxaropen horiekin jolastean datza: informazio, misterio, galdera, suspense, arrisku edo pista faltsuen bidez aurrerapena piztea, elikatzea eta gidatzea, eta, aldi berean, hura ezustean harrapatzen saiatzea, beste zerbait gertaraziz, beste modu batean, edo ikusleak espero ez duen beste une batean. Gidoilariak ikusleak itxaroten duen gertaeraren

agerpen logikoa ere atzeratu dezake, nolabaiteko ezinegona sortuz. Hirugarren ekitaldian erabili ohi den baliabidea da, amaiera dagoeneko aurreikusten denean.

Beti asebate behar da alde zurreratik elikatutako aurrerapena, eta ez da erantzunik gabe utzi behar. Ziurgabetasunarekin lotuta dago hori, hau da, nahiz eta ikusleak gerta daitekeena igarri, inoiz ez daki nola gertatuko den, eta hori dela eta, harrituko duen edozein ezustekoren aurrean harbera izango da.

Istorioek kutxa txinatarren antzera jokatzen dute. Jakin-minak egoera baten misterioa argitzeko edo tentsio korapilo bat desegiteko gogoia pizten du ikuslearengan, baina irtenbidea aurkitzen duenean, barruan beste kutxa bat dagoela konturatzen da, beste interes gune bat topatu behar du. Galdera edo arazo bat ebazten denean, horren ustekabeko ondorioek martxan jartzen dute gatazka edo arazo handiago bat, eta honenbestez, tramak ez du sekula bultzada galtzen eta aurrera egiten du gorantz etengabe.

5.1.4. Ekonomia narratiboa: hautaketa eta sinplifikazioa

Ekonomia, gidoi baten elementu narratibo guztietan, hautaketan eta sinplifikazioan datza nagusiki.

Idazketa prozesu oro, funtsean, hautapen prozesu bat da. Hautaketa horretan, idazleak bere istoriorako funtzionatzen duten elementuak aukeratzen ditu, balio ez dutenak baztertuz. Horretarako, ohartu behar da zer egokitzen zaion istorioari eta zer ez, zerk hausten duen istorioaren estiloa eta logika, zerk ez dion ezer ekartzen tramari edo pertsonaiari, eta zerk hobetzen dituen. Zentzu horretan, William Faulkner idazlearen aholkuari jarraitu behar dio gidoilariak: «Gure maitaleak hil», hau da, egiturari ekarpenik egiten ez dioten sekuentziak edo eszenak sakrifikatu eta ezabatu behar dira, egilearen gustukoena izan arren.

Sinplifikazioa, berriz, ahalik eta elementu gutxienekin ahalik eta etekin handiena ateratzean datza: gutxieneko pertsonaiak, elkarrizketak, eszenak, lokalizazioak, eta abar. Ildo horretatik, David Mamet gidoilari eta antzerkigileak «musuaren» araua gogoratzea proposatzen du: «K-I-S-S = Keep It Simple, Stupid».

5.2. Lehen ekitaldiko estrategiak

Esan genezake lehen ekintza guneak, filma irekitzen duen sekuentzia narratiboak, gidoi osoaren kode genetiko duela bere baitan, hau da, jarraian kontatuko denaren tonuari, generoari eta koordenatu estetiko eta dramatikoei buruzko oinarritzko informazioa ematen du.

Film batzuk ekintza benetan hasi baino lehen agertzen den hitzaurre edo atariko batekin zabaltzen dira. Hitzaurre horiek abiapuntuko egoera edo testuingurua deskribatzen dute, obra ulertzeko ezinbestekoak diren datuak azaltzen dituzte eta ikuslearen arreta eta interesa pizteko balio dute. Informazioa idatzizko errotuluen bidez eskaini daiteke, *Star Wars*-ek (George Lucas, 1977) egiten duen bezala, edo dramatizatuta dagoen sekuentzia baten

bitartez. *Bram Stoker's Dracula* filmak (Francis Ford Coppola, 1992), adibidez, protagonistaren iraganeko aurrekari tragikoak erakusten ditu hasieran, trama nagusian bizi duen egoera eta izango dituen portaerak eta motibazioak uler ditzagun.

Baina gehienetan lehen ekintza guneak protagonistaren aurkezpena eskaintzen du ideia, giro edo gai batekin lotuz, eta aukera ezin hobea da, oro har, jarraian landuko diren gatazkak islatzeko. Gidoi askok pertsonaiaren egunerokotasuna erakusten dute, bere nortasunaren eta bizi egoeraren erretratua marraztuz leherrarazlea jazo baino lehen.

Hasiera mota honen aldaera bat akzio edo abentura gidoi batzuetan aurkitzen dugu, Indiana Jones, James Bond edo *Mission: Impossible* sagetan, adibidez. Film horiek aurreko istorio baten klimaxarekin irekitzen dira sarri. Baliabide horrek bikain kokatzen du filmaren generoa eta tonua, eta protagonistaren ohiko jarduerak aurkezten ditu, traman zehar planteatuko zaizkion antzeko egoeretan (trantze arriskutsuak, gehienetan) nola moldatuko den aurreratuz.

Hurbileko eredu bat gidoia *in medias res* hastea da. Istorioa gertakari dramatiko batekin abiatzen da zuzenean, baina publikoak oraindik ez du guztiz ulertzen zer gertatzen ari den, gertakari horren jatorria eta inguruabarrak aurrerago argituko baitira. Hartara, filmak dagoeneko garatzen ari den gatazka batean murgiltzen du ikuslea, bat-batean eta hasieratik kolpatzeko asmoz. *The Handmaid's Tale* (Bruce Miller, 2017) telesailaren aurreneko sekuentzian, esaterako, protagonista ihesi doa bere familiarekin basoan barna, gizon batzuek harrapatu eta bere alaba txikiarengandik banatzen duten arte.

Beste gidoi batzuk amaieratik hasi eta klimaxaren edo beste gorabehera hunkigarri baten zati bat aurreratzen dute, horren konponketa edo bukaera guztiz erakutsi gabe. Horrela, berehala pizten dute publikoarengan protagonista egoera horretara eraman duen bidea ezagutzeko interesa. *Carlito's Way* (Brian De Palma, 1993) filmaren abiapuntuan, protagonista geltoki batean tirokatzen dutela ikusten dugu. Hortik aurrera, une horretaraino jarraitu duen ibilbidea garatuko da, amaieran hil egiten den ala ez argitzen den arte.

Linda Segerrek filma irudi enblematiko batekin hastea gomendatzen du, gaiaren adierazpen metaforikoa edo istorioa garatzen den leku, giro edo garaiaren ideia egokia emango digun irudi esanguratsua, alegia. Ikusizko hasiera metaforiko horrek sendotasun berezia hartzen du amaierarekin lotzen bada egitura zirkular baten bidez. Tramaren estrategia estruktural guztia klimaxera bideratuta dago, beraz, lehen ekintza gunea klimaxaren oihartzun gisa planteatuz bukaerako ideia kontrolatzailea hobeto adierazi eta nabarmendu daiteke.

Tootsie-ren (Sydney Pollack, 1982) gidoiaren lehen orrian, adibidez, Michael *casting* baterako makillatzen ari da, maskara bat jartzen. Filmaren lehen zatian, sortu berri duen Dorothyren maskara hobetuz joango doa, erdigunean perfekziora eraman arte. Bigarren atalean zehar horrek dakartzan ondorio negatiboak pairatu ondoren, klimaxean maskara erantztea erabakiko du, aurpegi berri eta garbi bat azaleratuz.

Gidoi guztiek ez dute irekiera eta itxiera eszenen arteko simetria hori eskatzen, baina baliabide poetiko bereziki aberatsa da pertsonaiaren eraldaketa sakonean oinarritzen diren istorioetan, barne gatazka nola hasi, garatu eta burutu den egiaztatzeko aukera paregabea ematen baitu, hitzezko azalpenetan erori gabe.

Hasierako sekuentzia narratibo horren ostean, lehen ekitaldiaren egitura hiru bloketan banatu ohi da. Lehenengo blokea erabakigarria da, han antzematen delako gidoia ondo ala gaizki planteatuta dagoen, eta premisak funtzionatzen duen ala ez. Syd Fielden aburuz, lehendabiziko hamar minutuetan erabakitzen du publikoak filma ikusten jarraitu nahi duen ala ez. Horretarako aurreneko atal honetan ahalik eta modu erakargarrienean agertu behar dira protagonistaren erretratua, filmaren generoa, testuingurua eta leherrarazlea. Ikusleari behar adina informazio eman behar dio pertsonaiari eta haren inguruabarrei buruz, leherrarazlearen balioa edo eragina uler dezan.

Planteamendu horren ondoren, istorioaren oinarritzko gatazka garatzen hasten da. Lehen ekitaldiaren bigarren blokea pertsonaiaren berehalako erreakzioan oinarritzen da: leherrarazleari ematen dion erantzuna, nola egiten dien aurre lehen oztopoei eta helburua lortzeko hartzen dituen aurreneko erabakiak erakusten ditu, istorioan orientatzeko eta pertsonaiak hobeto ezagutzeko beharrezko informazioa osatzeaz gain.

Hirugarren zatian, azkenik, lehen biraketa puntuaren prestakuntza eta biraketa puntua bera aurkezten dira. Aurreko blokean protagonistak leherrarazleari erantzuteko erresistentzia edo zalantzak azaldu baditu, lehenengo ekitaldiaren azken orrialde hauek, lehen biraketa puntua barne, protagonista martxan jartzera bideratuko dira.

Azter dezagun *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991) filmaren lehen ekitaldiaren egitura. Lehen eszenak Clarice Starling protagonista bere eguneroko jardueretan aurkezten digu: bere janzerak adierazten duen bezala, FBIko eskolako ikaslea da eta basoan oztopo lasterketa gogor bat gainditzen ari da entrenamendu gisa. Abiapuntuak filmaren *thriller* tonua ezartzeaz gain (Clarice korrika ari den bitartean norbait atzetik duela ematen du), izaera metaforikoa du, Claricek hastera doan traman zehar mehatxuak, oztopoak, beldurra eta oinazea aurkituko baititu.

Lehen blokea leherrarazlearekin bukatzen da. Jack Crawford FBIko nagusiak bulegora deitzen dio berarekin hitz egiteko asmoz. Han, Clariceren aurkezpen txikia egiten du (psikologia kriminalean interesa duen ikasle bikaina da), berari buruzko datu batzuk txosten batean erreparatuz, eta zeregin bat esleitzen dio: Hannibal Lecterri elkarrizketa bat egin diezaiola haren profil psikologikoa betetzeko. Lecter entzute handiko psikiatra izan da, baina orain preso dago segurtasun egoitza batean bere kanibalismoa dela eta. Pasarte honetan ere gatazka nagusiaren lehen aztarnak azaltzen dira: Buffalo Bill izeneko hiltzaile bat emakume gazteak larrutzen ari da, Crawford haren atzetik dabil eta baliteke Clariceri emandako eginbeharrak kasu horrekin lotura izatea.

Ekitaldiaren bigarren zatian, Claricek leherrarazleari erantzuten dio eta Lecter elkarrizketatzera doa. Psikiatrak protagonistaren izaeraren zenbait alderdi igartzen eta azaleratzen ditu hura behatzeaz eta usaintzeaz batera, Crawfordek bere deskribapen «ofizialean» ezagutu ezin zituen ezaugarri intimo eta ilunagoak. Uko egiten dio Claricek daraman inkesta betetzeari, baina neska argia eta ausarta dela ikustean, berak ere bere gaitasunak frogatzeko eginkizun bat jartzen dio: bere paziente ohi bat bila dezala. Claricek Lecterrekin izango duen ikaskuntza azpitramaren leherrarazlea da hau. Elkarrizketaren ostean, protagonistaren

barne gatazkaren lehen zertzeladak ere eskainiko dira, emakumeari bere aita oroimenera baitatorkio haurtzaroko *flashback* baten bidez.

Hirugarren eta azken zatian, lehen biraketa puntua prestatzen eta garatzen da. Clarice bere eguneroko formakuntzan agertzen zaigu, eta, ikasle aparta izan arren, arrisku egoera baten simulazioan oraindik heriotza ekar diezaioketen akatsak egiten dituela egiaztatzen dugu (klimaxean biziko duen krisiaren ereintza). Lecterrek jarritako proba gainditzen du pazientearen gorpua topatuz. Hildakoa Buffalo Billekin erlazionatuta zegoen eta Lecterrek kasu garrantzitsu hori argitzeko laguntza eskaintzen dio leihoak dituen ziega batera aldatzearen truke. Trama nagusiaren lehen biraketa puntuan gaude: Clarice bete-betean sartzen da Buffalo Billen kasuan eta haren benetako helburua erabat finkatuta geratzen da. Azpitramaren lehen biraketa puntua ere bada, Lecter Claricen mentore eta gidari profesional eta pertsonala bilakatzen baita.

Egitura eredu hau ez da guztiz baliagarria egoera leherrarazlea duten lehen ekitaldietarako. Planteamendua hainbeste luzatzean ikusleak istorioa ez dela sekula hasten pentsa dezake, eta hortaz, mota horretako filmek trebetasun narratibo berezia eskatzen diote gidoilariari, ikuslearen interesari lehen ekitaldi osoan zehar eutsi ahal izateko leherrarazle kronologikoak ematen duen bultzada dramatikoak aprobetxatu gabe. Gatazkaren inguruabarrak eraiki ahala, gidoigileak publikoaren interesa areagotu behar du lehen biraketa puntuan ildo narratiboa argi zehazten den arte. Nola? Giroaren, protagonistaren eta bigarren mailako pertsonaien aurkezpen dinamiko eta zirrargarria eginez; arreta handiena bereganatuko duten azpitramen hasierak planteatuz; edota gerora ezinbestekoa izango den informazioaren aurrerapen erakargarria eginez.

Rocky-ren lehen ekitaldiak (John G. Avildsen, 1976), adibidez, Adrian eta Rockyren arteko maitasun istorioa du oinarri, ikuslea trama nagusiaren zain dagoen bitartean. *Little Miss Sunshine* (Jonathan Dayton & Valerie Faris, 2006) filmean, Hoover familia osoa Kaliforniara doa Olive alaba txikienak Little Miss Sunshine delako edertasun lehiaketan parte har dezan. Bidaia bigarren ekitaldian zehar garatzen da, baina lehen ekitaldi osoa pertsonaien nortasuna, haien arteko harremanak eta bakoitzaren gatazka pertsonala aurkezteko erabiltzen da. Harreman eta gatazka horiek geroago agertuko diren oztopo eta umore egoeren iturri bihurtuko dira, eta denak daude filmaren gai orokorrekarekin lotuta, arrakastaren eta porrotaren arteko dialektikarekin, hain zuzen ere.

5.3. Bigarren ekitaldiko estrategiak

Bigarren ekitaldia borroka edo konfrontazio faseari dagokio; aurreko ekitaldian planteatutako gatazka dramatikoak konpontzeko irtenbideak bilatzen dira han. Duen luzeragatik, tarte honetan istorioak hondoratzeko arriskua izan dezake arrazoi desberdinengatik.

Lehenik eta behin, bigarren ekitaldiko arazoaren jatorria istorioaren hasieran bertan egon daiteke: batzuetan ez da premisaren benetako potentziala behar bezala ebaluatu, eta hasieran etorkizun handikoa zirudien egoera batek ez du bigarren ekitaldian garatzeko

eta amaierara arte jarraitzeko bultzada nahikorik. Inora ez doan premisa interesgarri bat dramatikoki bideraezina da, baina idazlea sarritan ez da horretaz ohartzen gidoian murgilduta dagoen arte, bigarren ekitaldia altxatzeko zailtasunak sortzen zaizkionean, hain justu.

Bestalde, istorioan gertatuko dena erraz aurreikusi ahal bada, filmari bolumena eman diezaiokeen bigarren mailako tramarik ez badago edo pertsonaiak nortasunik gabeko estereotipoak badira, ekintza pixkanaka interesa galduz joango da.

Bigarren ekitaldiko arazo gehienak, halere, bultzada galtzearen eta narrazio lerroa sakabanatzearen ondorio dira. Ahulezia horiek filma bere bizkarrezurretik desbideratzen delako agertzen dira: beharrezkoak ez diren eszenak sartzen dira, pertsonaiak elkarriketa hutsalak dituzte, ekintzak errepikakorrek dira edo ez dute trama aurrera eramaten, informazio berria ez da erritmo egokian eskaintzen, garrantzi handiegia ematen zaie azpitramei, eta abar.

Bultzada lortzen da eszena batek hurrengora eramaten duenean, hau da, eszenak kausa-efektu erlazio baten arabera lotzen direnean, eta bakoitzak ekintza aurrera eramaten duenean klimaxera hurbilduz. Hori, funtsean, oztopoen segidaren bidez lortzen da. Oztopoak lehen ekitaldian agertu dira dagoeneko, baina garrantzi berezia hartzen dute bigarrenean.

Bigarren ekitaldia interesgarria izan dadin, protagonistak eskuraezina dirudien helburua lortzeko egiten dituen saiakerak behin eta berriz zapuztu behar dira. Goranzko etengabeko progresioaren legearen arabera, ekitaldi honetan auziak eta eragozpenak ugaltzeaz gain haien zailtasuna edo bizitasuna ere areagotu behar da. Egoera gero eta arriskutsuagoa izan behar da protagonistarentzat.

Linda Segerrek hiru oztopo mota bereizten ditu:

- **Zailtasuna:** protagonistaren bidea tratatzen duen arazo edo konplikazio bat baino ez da, berehalako erreakziorik eragiten edo eskatzen ez duen oztopo txikia. Batzuetan protagonistak tramak aurrera egin ahala eman beharko dio erantzuna, oztopo larriago baten iturburu bihurtzen delako. Bigarren mailako trama berri baten abiapuntu ere bihur daiteke. Ez dakar biraketa edo aldaketa garrantzitsu bat istorioan, baina pertsonaiaren bidea zailtzen du aurrerantz mugiaraziz. *Little Miss Sunshine*-n pertsonaien arteko liskar eta eztabaidak etengabeko zailtasun bihurtzen dira bidaian zehar: Richardek (Olivek aitak) bere koinatu Franki bizitza profesional eta pertsonalean porrot egin izana leporatzen dio behin eta berriz; Richardek idatzitako autolaguntza liburua ez da argitaratzen eta horrek hondamen ekonomikoa eta krisi latza sortzen du bere emazte Sherylekin; Dwayne seme nerabeak uko egin dio hitz egiteari eta idatzizko oharren bitartez komunikatzen da, eta abar. Une batean furgonetako klaxona hondatu egiten da, eta ezin dute isilarazi. Zailtasun txiki horrek hesi larriago bat eragingo du sortzen ari diren iskanbilagatik poliziak gelditu egiten dituenean, aitonaren hilotza maletategian daramatela.
- **Hesia:** pertsonaiak hesi edo horma baten kontra jotzen du bere ibilbidean, eta horrek ekintza une batez geldiarazten du. Oztopo honek pertsonaia hesia inguratzen eta jokaera desberdin bat hartzen, edo bide berri batetik jarraitzen behartzen du. Hoover familiari furgonetaren lozagia matxuratu egiten zaio. Asteburu osoa itxaron beharko

dute pieza berria iritsi arte, eta ezinezkoa izango zaie lehiaketara garaiz heltzea. Beraz, bidaia osoan zehar zailtasun iraunkorra bihurtuko den irtenbide deserosoa bilatzen dute: ibilgailua denen artean bultzatzea eta, hura martxan jarri bezain laster, bidaiari bakoitza banan-banan eta korrika sartzea. *Gone with the Wind* filmean (Victor Fleming, 1939), Scarlett O'Harak ez du dirurik bere plantazioaren zergak ordaintzeko. Hesi horri aurre egiteko, espetxeratuta dagoen Rhett Butlerri eskatzen dio dirua gezurretara joz. Honek diru guztia konfiskatuta duela jakitean, irtenbide berri bat aurkitu beharko dio bigarren hesi horri: aberaste bidean dagoen Frank Kennedyrekin ezkontzea, bere ahizparen senargaia izan arren.

- **Ezbeharra:** 180 graduko aldaketa eragiten du istorioaren norabidean, biraketa oso bat, noranzko positibo batetik negatibo batera. Hainbat oztopo gainditu ondoren, protagonistak eskura izan dezake helburua, edo behin betiko lortu duela pentsa dezake, eta orduan ekintzak inbertsio erradikal bat jasaten du: helburua alendu edo desagertu egiten da eta protagonistak kolpe izugarria jasotzen du. Ezbeharrak fisikoak edo emozionalak izan daitezke, pertsonaiaren ekintzak edo emozioak alderantzikatu ditzakete. *Jaws*-en (Steven Spielberg, 1975) herriko biztanleek marrazo hiltzailea harrapatu dutela uste dute, baina poztasuna zapuztu egiten da animaliak berriro hondartza erasotzen duenean. *Little Miss Sunshine*-n aitonaren heriotza ezbehar emozionala da familia osoarentzat. Horrez gain, hileta kudeatu ahal izateko lehiaketa bertan behera uzteko zorian daude, hilotza furgonetan ezkutatuta eramatea erabakitzen duten arte.

Intentsitate dramatiko handiena duen oztopoa da. Tramari eskaintzen dion bultzadari esker, oso gutxitan behar izaten dira bi ezbehar baino gehiago, eta paradigmaren ekintza gune nagusietan, biraketa puntuetan edo erdiguneetan, kokatu ohi dira.

5.4. Hirugarren ekitaldiko estrategiak

Bigarren biraketa puntuan trama une erabakigarri batean kokatzen da. Egoera desesperatu batean helburua lortzeko azken abagune gisa aurkezten da: protagonistaren azken egitasmoa eraginkorra izan ezean ez du inoiz helburua lortuko.

Denbora diegetikoa moteldu egiten da hirugarren ekitaldian, dilatazio efektu bat gertatzen da. Horrek ez du esan nahi hirugarren ekitaldiko gertakarien erritmoa astiro igarotzen denik. Aitzitik, ekintza bigarren biraketa puntutik klimaxera iristen den etengabeko *crescendo* batean garatzen da. Hori lortzeko, sekuentzien eta eszenen arteko elipsiak askoz laburragoak dira, edo erabat desagertzen dira, batzuetan hirugarren ekitaldia denbora errealean garatzen ari den sentsazioa eraginez.

5.4.1. Hirugarren ekitaldiko prozedurak edo baliabideak

Hirugarren ekitaldian intentsitate dramatikoaren kurbaren azken igoera gertatzen da. Honezkero oztopoak ez dira nolana hiko zailtasunak, gatazkaren behin betiko konponketa

eragotz ditzaketen trabak baizik. Nahiz eta hirugarren ekitaldian protagonistak hainbat oztopori aurre egin beharko dien, azkenak zailena izan behar du. Igoera hori eraikitzeke, Sánchez-Escalonillak honako baliabide hauek aipatzen ditu:

- **Oztopoen lasterketa:** bigarren biraketa puntuaren eta klimaxaren artean gero eta eragozpen handiagoak kokatzean datza. Trama hesi segida bihurtzen da, oztopo katea, non protagonistak antagonistaren azken erasoei aurre egin behar baitien. Esaterako, *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985).
- **Atzerako kontua:** *Back to the Future* filmean gertatzen den bezala, oztopo kate hori, sarri, erlojupeko lasterketa gisa aurkezten da. Deskontu denbora igaro ahala, porrotak protagonistarentzat izango dituen ondorio kaltegarriak aurreikustea etengabeko pizgarria izango da klimaxera heltzeko.
- **Ekintzen kontrapuntua:** tentsioa biziagotu egin daiteke aldi berean gertatzen ari diren hainbat ekintza paralelo txandakatzen direnean. *The Godfather. Part III* (Francis Ford Coppola, 1990) filmaren hirugarren ekitaldi osoa eredu honi jarraituz egituratzen da. Michael Corleone Sizilian ikusten ari den operaren antzezpena aldi berean, baina beste leku batzuetan, gertatzen ari diren beste hainbat ekintzatarako marko orokorra bihurtzen da: Erroman Aita Santua pozoitzen dute, Corleone familiaren morroiek Michaelen arerioak hiltzen dituzte, antzokian bertan sikario bat Michael akabatzen saiatzen da, eta Michaelen arrebak Don Altobello, beste familia bateko nagusia, hiltzen du.

Askotan, tartekatzen diren aldi bereko ekintza horiek erlojuaren aurkako lasterketa moduan garatzen dira.

5.4.2. Klimaxa

Klimaxa ekitaldi honen sekuentziarik garrantzitsuena da. Ekintza biribila, argia eta agerikoa da, inolako azalpenik behar ez duena. Gatazka eta oinarritzko galdera dramatikoa konpontzeaz gain, klimaxak gidoiaren ideia kontrolatzailea eta pertsonaiak jasan duen bilakaera laburbildu behar du beste edozein unek baino bizitasun eta irmotasun handiagoz.

Nahiz eta mota desberdinetako klimaxak izan daitezkeen, klimaxa protagonistaren krisi baten ondorioz etorri behar da, eta krisi hori bereziki aberatsa izango da dilema moral batekin lotuta dagoenean. *The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980) filmaren amaiera aldean, Luke Skywalkerrek, lehenik eta behin, ausardia krisi bati aurre egin behar dio bigarren biraketa puntuan Darth Vaderrek bere lagunak bahitu dituela jakiten duenean. Yodarekin entrenatzen jarrai dezake eta salbu mantendu, baina jokaera koldarra izango litzateke eta bere lagunak traizionatuko lituzke. Lukek bere antagonistari aurre egitea aukeratzen du haiek salbatzeko, baina oraindik ez du jedi bilakatzeko entrenamendua burutu eta borrokan Vaderrek garaitu egiten du. Vaderrek inguratuta dauka Luke, eta salbazioarekin tentatzen du: berarekin bat egitea eta galaxia elkarrekin gobernatzea. Protagonistak bigarren erabaki kritiko bat hartu behar du: alde ilunera pasatzea edo bizia galtzea. Dilema hau are gehiago zailtzen da Darth Vaderrek bere aita dela aitortzen dionean. Klimax paregabea da. Lukek bere burua amildegira erortzen uzten du. Erorpenak, ordea, ez du hiltzen eta berak salbatu behar zituen lagunak dira, hain zuzen ere, handik bizirik ateratzea lortzen dutenak.

Film bat ikusterakoan, publikoak gogobetetze emozionala bilatzen du, bere itxaropenak asebeteko dituen klimaxa. William Goldmanen iritziz, amaiera ooren gakoa publikoari nahi duena ematean datza, baina ez espero duen moduan. Hau da, gidoiaren amaieran ikusleari espero izan duen esperientzia eskaini behar zaio (*western* edo *thriller* baten azken duelua, adibidez, Luke Skywalker eta Darth Vaderren arteko borroka), baina publikoak aurreratu ezin duen eran.

Aristotelesen hitzetan ere, kontaketa baten amaierak «saihestezina eta ustekabekoa» izan behar du. Leherrarazlea gertatzen denean dena posible izan daitekeela dirudien arren, klimaxaren unean publikoak atzera begiratzerakoan, kontakizunak bide posible bakarrari jarraitu diola pentsatu behar du, hots, azken krisia eta gatazkaren konponketa planteatutako tramaren ondorio logikoa direla, eta ekintza gune edo sekuentzia narratiboen kausa-efektu erlazioak klimax posible bakarrera eraman gaituela. Orduan esan dezakegu bukaera saihestezina dela.

Gatazkaren ebazpenera iritsita, gidoilariak ezin du imajina daitezkeen amaiera guztien artean aukeratu, posibleen artean baizik, eta gidoi batean «posible» hitzak «ikuslearentzat onargarri» esan nahi du. Bi amaiera direnean posible, *Casablanca*-n (Michael Curtiz, 1942) gertatzen den bezala (Ilsak Laszloekin alde egitea edo Ricken ondoan geratzea), gidoilariak helarazi nahi duen ideia kontrolatzailearen arabera aukeratuko du bat edo beste (protagonistaren konpromiso morala edo maitasuna nagusitzea), baina bere ardura da ikusleak biak onargarritzat jo ditzala. Horretarako istorioan zehar bukaera hori justifikatuko duten haziak erein behar izan ditu, eta horrek ikuslearentzat amaiera harrigarria edo ustekabea ez izateko arriskua ekar dezake, aztarna horiek igarri dituelako eta beren funtzioa zein den ondorioztatu duelako. David Lodge idazlearen arabera, errebelazio bat sinesgarria izan dadin irakurleak edo ikusleak, aurretiaz, hura onartzeko informazio nahikoa jaso behar izan du, baina ez gertatuko dena asmatzeko bezainbeste. Izan ere, idazleak ez badizkio amaiera prestatzeko behar adina datu eman, baliteke iruzur egin diotela sentitzea ikusleak.

Klimaxean azpitramen eta barne gatazkaren egoerak ere kontuan hartzen dira, trama nagusiak, bigarren mailako tramek eta eraldaketa arkuek unitate narratibo bakarra osatzen baitute. Logika narratiboak ahalbidetzen badu, eraginkorrena da filmeko trama guztiak klimax bakar batean uztartzea, *Casablanca*-n edo *Tootsie*-n gertatzen den bezala. Horrek eragin aparta du, protagonistaren azken ekintzak dena konpontzen baitu. Baina efektu hori ezinezkoa izanez gero, hobe da garrantzi gutxien duten bigarren mailako tramen klimaxa aurretik aurkeztea.

Noizean behin klimax faltsua delakoa erabiltzen da, klimaxaren unean ezbehar bat sartuz: protagonistak eskura du edo lortu du jada bere helburua, baina ezusteko gertaera batek ekintza iraultzen du, eta helburuak bat-batean ihes egiten dio. Funtziona dezan, ikusleak klimaxaren aurrean dagoela pentsatu behar du, hau da, gidoilariak aurretik klimax giroa sortu behar izan du. Nolanahi ere, unean uneko biraketa da, ekintza berehala bideratzen baita berriro benetako klimaxerantz. *Alien*-en kasua (Ridley Scott, 1979) eredugarria da. Klimaxa diruditen tentsio une latz batzuen ondoren, aliena Nostromoarekin batera suntsitu egin dela ematen du. Baina Ripley ontzi osagarrian ihes egiteko prestatzen ari denean,

munstroa kapsulan sartuta dagoela ohartzen da, eta ezusteko agerpen horrek benetako azken borroka eragiten du.

Azkenik, badaude amaiera irekiak dituzten filmak. Horietan klimaxak ez du istorioa erabat lotzen, galderaren bat guztiz erantzun gabe uzten da, edo, are gehiago, azken gatazka konpondu gabe gelditzen da. *Tootsie*-n trama nagusiak erantzun argia duen arren, ez dakigu Michaellek eta Juliek maitasun harreman bat hasiko duten bakea egin ostean. *Sideways*-en (Alexander Payne, 2004) Milesek Mayaren atea jotzen du adiskidetze posible baten bila, baina filma beltzera doa atea ireki baino lehen.

Filmean zehar planteatutako arazo guztiek ez dute beti konponbidea jaso behar, batzuetan egokia da zalantza batzuk airean geratzea, eta ikusleak pertsonaiek filmaren ondoren bizitzen jarraitzen dutela sentitzea. Hala ere, galdera dramatiko nagusiari erantzuten ez dion amaiera irekia ez bada ondo gauzatzen, frustrazio kaltegarria eragin dezake ikuslearengan.

5.4.3. Klimaxaren ondoren

Gidoiaren klimaxera iritsitakoan, ikuslearen interesa jaisten da: tramaren egitura erabat itxita geratu da, oinarrizko galdera dramatikoari erantzun zaio, eta horrekin gatazka eta istorioa desagertzen dira. Ekintza nagusiari dagokionez, ez dago ezer gehitzerik, baina, hala eta guztiz ere, oso film gutxi bukatzen dira zuzenean klimaxarekin, beste bizpahiru sekuentzia labur gaineratu ohi dira erresoluzio edo erremate dramatiko gisa.

Erresoluzioa ez da berez beharrezkoa egituraren aldetik, baina baliagarria izan daiteke ekintzaren hari solteak lotzeko, klimaxaren ondorioak erakusteko, bigarren mailako pertsonaien istorio laburrak amaitzeko, pertsonaien arteko harremanak behin betiko ebazteko, protagonistaren eraldaketa azpimarratzeko, landutako gaietan azken enfasia egiteko edo protagonistaren etorkizunaren zantzuak eskaintzeko. Hala ere, edozein azalpen narratibo edo errepikapen soberan dago klimaxaren ondoren; beraz, ahalik eta gehien murriztu beharko litzateke erresoluzioa. Ebazpena luzeegia denean, ikusleak amaiera argirik ez dagoela uste du, edo ez du ulertzen zergatik filma ez den oraindik amaitu.

Gidoi batzuetan, gatazka konpondu eta gero azken biraketa bat gertatzen da. Baliabide horrek ikuslea emozionalki kolpatzen du eta errotik aldatzen du kontakizunaren ikuspegi dramatikoak. Ez da klimaxaren ondorengo bigarren klimax bat, idazleak istorio osoan zehar ezkutuan mantendu duen azken datu edo informazio bat klimaxaren ostean argitara ateratzean datza, kontaketa oraindik erakargarriagoa egiteko eta film osoa ikuspegi berri batetik ikusarazteko. Azken biraketa ezkutuko argumentu hari edo lerroa delakoarekin lotuta dago, amaierara arte ezagutzen ez dugun istorioaren zati bat. Trama begien bistan garatzen zen bitartean, ezkutuan gertatzen ari ziren beste ekintza edo gertaera batzuek osatzen dute argumentu hori, bukaeran soilik jakinaraziko dena.

Ezkutuko argumentu hariak beti harritzen gaituzte, baina arreta handiz prestatu behar dira. Alde batetik, ezin da isilpeko istorio horren inguruko informazio gehiegi azaldu, bestela ezustekoa hondatuko litzatekeelako; bestetik, gordeta zegoen istorioa argitara

atera ondoren ikusleak filma atzera begiratzen badu, tramaren eraikin guztiak zentzua edo koherentzia zuela egiaztatu behar du.

The Sixth Sense filmean (M. Night Shyamalan, 1999), Malcolmek, Filadelfiako haur psikologo batek, paziente ohi baten eraso jasotzen du etxean. Tiro eman diotela ikusi eta gero, urtebeteko elipsia gertatzen da gidoian eta ekintza nagusia Malcolmen eta Coleren arteko harremanean zentratzen da, haren paziente berria. Umea aztoratuta dago hildakoen izpirituak agertzen zaizkiolako. Filmak aurrera egin ahala, Malcolmek beldurra gainditzen laguntzen dio, eta klimaxean Colek ulertzen du bere dohaina onuragarria izan daitekeela bakean hil ez direnentzat. Filma bertan buka zitekeen, bi pertsonaiek asebate baitituzte haien beharrianak, baina azken biraketa batek jakinarazten digu Malcolm egitan tiroketan hil egin zela eta bera ere mamua dela. Laguntza norabide bikoitzekoa izan dela ulertzen dugu orduan, Colek berari ere bakea eman baitio, eta horrek sakontasun handiagoa ematen dio bi pertsonaien arteko harremanari. Traman atzera eginez gero, berehala ohartzen gara Malcolm ia beti azaldu dela umearekin, eta beste pertsonaia batzuk zeudenean tartean, ez zutela inolako hartu-emanik psikologoarekin. Ezkutuko argumentu haria, beraz, modu eraginkorrean eraiki dela egiaztatzen dugu.

Azkenik, film batzuetako trama nagusiak narratzaile batek gogoratu eta kontatzen duen iraganeko istorio gisa garatzen dira. Kasu hauetan, hitzurre moduko bat izaten da abiapuntuan, istorio nagusia nola eta zergatik kontatzen hasten den azalduz, eta, behin kontaketa amaituta, narratzailearen oroitzapenak ixten dituen epilogo batek filmak landutako gai edo alderdi batzuk azpimarratu ohi ditu, egitura osoa biribilduz. Adibidez: *Edward Scissorhands* (Tim Burton, 1990) edo *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998).

6. ESZENEN ETA SEKUENTZIEN ERAKETA

«Aurrera egin behar da. Eszena berandu hasi, eszenatik azkar irten, istorioa tartean kontatu».

David Mamet

6.1. Eszenen eta sekuentzien arteko desberdintasunak

Sekuentzia esanahi narratibo osoa duen unitate dramatiko da, planteamendu, korapilo eta amaiera propioa duen gatazka edo istorio txiki bat kontaktzen duena. Gehienetan, eszena desberdinez osatuta egoten da.

Eszena, aldiz, espazio-denbora unitatea da. Ez da beharrezkoa eszenak esanahi edo zentzu narratibo osoa izatea edo ekintza osorik garatzea, gidoian eszena berri bat hasteko irizpide bakarrak dira ekintzaren kokapena aldatzea (espazio berri bat agertzea, alegia) edo denbora igarotzea, kokapena bere horretan mantentzen bada ere.

Hartara, sekuentziak bereizteko orduan irizpide narratiboa nagusitzen da, ekintza bere osotasunean garatu behar da, gehienetan leku eta denbora desberdinak, hots, eszena desberdinak, bateratuz. Eszenetan, berriz, espazio-denbora irizpideak agintzen du, nahiz eta ekintza osorik ez garatu.

Gidoi literarioa formalki idazpuru propioa (espazio eta denbora kokapen zehatza) duten esenez osatuta dago, eta, batzuetan, haietan ikusten dugun ekintza hain da soila, non lerro bakarrean laburbildu baitaiteke (pertsonea batek eskailera batzuk jaisten ditu, adibidez, ekintza dramatiko hurrengo eszenan, leku berri batean, jarraitzeko). Beste zenbait kasutan, aldiz, eszena eta sekuentzia bat etor daitezke, ekintza oso bat, bere planteamendu, korapilo eta amaierarekin, leku eta denbora berean gertatzen denean.

6.2. Sekuentzien eta eszenen egituraketa

Sekuentzia edo eszena bat diseinatzeko orduan, lehendabizi, haren edukia (zer gertatzen da?) eta helburua (zergatik dago hor?) ezarri behar dira.

Edukiak beti planteatzen du gatazka bat, funtsezkoa da sekuentzia edo eszena gatazka jakin baten inguruan eraikitzea. Sekuentzia edo eszena bakoitzean, pertsonaiak bere berehalako egoera, denbora eta lekuarekin lotutako helburu bat bilatzen du, une horretan egiten eta esaten duen guztia baldintzatuko duena. Baina sekuentzia edo eszenaren helburu horrek bere helburu nagusiaren parte izan behar du, istorioan zehar hedatzen den bilaketa burutu ahal izateko bitarteko bat. Sekuentzia edo eszenaren baitan, pertsonaiak helburu lokal horren bila jarduten du, oztopoak aurkitzen ditu eta, presio desberdinak jasan ondoren, gauza bat edo beste egitea aukeratzen du. Horrenbestez, pertsonaia sekuentzian edo eszenan zehar jarraitzen dion taktika etengabe aldatzera behartuta egongo da, unean uneko oztopoak gainditzeko eta bere helburuak lortzeko.

Sekuentzia edo eszena ororen helburua, bestalde, beti izango da istorioak aurrera egin dezala: tramari edo pertsonaiari buruz beharrezkoa den datu bat jakinaraztea, pertsonaiak jasaten duen bilakaera erakustea, edo aurrerago garrantzia hartuko duen elementuren bat ereitea. Sekuentzia edo eszena bakar batek hainbat funtzio bete ditzake edo informazio garrantzitsu bat baino gehiago igorri. Nolanahi ere, ikusleari iruditu behar zaio sekuentzia edo eszena konkretu bat desagertuz gero zerbait faltako litzaiokeela filmari, atal guztiak ezinbestekoak direla filmaren biribiltasuna bermatzeko.

Honen harira, beharrezkoa da balio aldaketa bat gertatzea sekuentzia bakoitzaren amaieran, positiboa nahiz negatiboa. Istorioa ezin da berdin mantendu sekuentzia bakoitzaren ondoren, aurrera egin behar du, zerbaitetan aldatu. Balio aldaketa hori sekuentzia osatzen duten efektu kolpeen, eta pertsonaien jokaeran gertatzen diren akzio-erreakzio trukeen bidez gauzatuko da.

Eszenen kasuan, edukia (gatazka) eta helburua (eragiten duen aldaketa) finkatu ondoren, garrantzitsua da kokapen egokia ezartzea, gatazka dramatikoa ahalik eta gehien areagotuko duten espazioa eta denbora aukeratzea. Eszenak aurkezten duen egoera itxarondako leku logiko batean kokatuta egon daiteke edo joeraren kontra joan, baina, edonola ere, gidoilaria beti saiatzen da espazio-denbora koordinatu horiek eskaintzen dizkieten elementuei etekin dramatiko handiena ateratzen. Horretan laguntzen dute, halaber, ekintza garatzen den lekuaren eszenaratzea aberastan duten xehetasunek: balizko pertsonaia anekdotikoak, lekuaren arkitektura, altzariak, eta abar.

Bikote baten haustura jatetxe batean kokatzen bada, adibidez, zer osagai erabil daitezke gidoian? Lehenik eta behin, pertsonaiak ezin izango dira asaldu gehiegizko zalaparta edo iskanbila sortu barik, eta errepresio horrek tentsioa handitzeko aukera eman dezake. Gainera, pertsonaien eta zerbitzarien arteko elkarrekintzara jo daiteke gatazka areagotzeko, janariari balio metaforikoa eman ahal zaio, edo gainerako mahaikideen presentzia eta elkarrekintza ustiatu.

Pertsonaia zer egiten ari den edo non dagoen, eszena garatzen den bitartean edo informazio bat eskaintzen denean, pertsonaia definitzen eta konnotazioak sortzen laguntzen du. Espazioek esanahiak izan ditzakete, gidoian agertzen den gai bat isla dezakete edo aurrez aurre dauden bi pertsonaien munduak eta pentsamoldeak kontrajarri. Askotan, pertsonaien gatazken proiektzio metaforiko gisa funtzionatzen dute, eta gidoian agertzen diren espazio aldaketek haien eraldaketa arkuak edo bilakaera psikologikoa agerian uzten dute.

Denboraren aukeraketa ere zaindu behar da. Gertaerak gauez edo egunez, egunsentian edo ilunabarrean gertatuko diren erabakitzeak, eta argiztapen tonuari buruzko aipamenek (argiaren eta iluntasunaren arteko erlazioa), atmosferaren sorrera baldintzatuko dute neurri handi batean, eta eragin emozional indartsua dute ikuslearengan. Urtaroak edo meteorologia ere (euriteak, ekaitzak, bero kiskalgarriak) eszena aberasten duten konnotazioen iturri izan daitezke.

Egiturari dagokionez, eszenak eta sekuentziak, tramak bezala, gatazka baten inguruko istorioak diren heinean, planteamendu, korapilo eta amaiera argiekin eraikitzen dira. Zentzu horretan, paradigmak markatutako inflexio puntuak oinarritzat hartuz antola daitezke, nahiz eta, haien iraupen laburraren ondorioz, aldaketa edo inflexio puntu horiek ia segidan gertatzen diren.

Hiru ekitaldien egitura jarraitzeak ez du esan nahi beti beharrezkoa denik egitura hori osorik erakustea. William Goldman eta David Mamet gidoilariak bat datoz esatean eszenei ahalik eta beranduen heldu behar zaiela, eta ekintza garatu ostean, laster bukatu. Gidoilaria, beraz, harira joan behar da eta eszenan dagoen benetako gatazkan zentratu. Batzuetan, hasiera eta korapiloa bakarrik erakusten dira, eta ikuslearen ziurgabetasuna edo suspensea elikatzen duen elipsi bat egiten da amaiera aldean; beste batzuetan, ez da planteamendurik aurkezten, eta gatazka jada lehertu denean, edo bere goreneko unean dagoenean, abiatzen da eszena (*in medias res*), gatazka konpondu bezain laster amaitzen delarik.

Kate kausalaren legeari jarraituz, sekuentzia baten klimaxak, oro har, jarraian datorren sekuentziaren helburua zehaztuko du, askotan hurrengo eszena baten leherrarazle bihurtuz. Era berean, sekuentzia baten hirugarren ekitaldia hurrengoaren lehen ekitaldiarekin nahas daiteke. Etengabeko elkarlotura honek berebiziko garrantzia eskaintzen die eszenen eta sekuentzien arteko trantsizioei.

Azter dezagun kasu konkretu bat. *Cyrano de Bergerac*, Jean-Paul Rappeneau zinegile frantziarrak 1990ean zuzendutako filma, Edmond Rostanden izen bereko antzezlanean oinarrituta dago. Aztertuko dugun eszenan hiru pertsonaiak hartzen dute parte. Alde batetik, Roxane, filmeko gizona guztiek maite duten neska gaztea. Bestetik, berarekin maiteminduta dauden Cyrano eta Christian. Cyrano oso argia eta zorrotza da, eta olerki ezin hobeak sortzeko dohaina du, baina, bere sudur erraldoiak eragiten dion konplexu fisikoa dela eta, ez da ausartzen Roxaneri bere maitasuna aitortzen. Horren ordez, Christiani lagunduko dio Roxaneren maitasuna eskuratzen. Christian ez da batere iaioa hitzekin baina ederra da, eta Cyranok bere izenean idatzi dituen maitasun gutunei esker, Roxaneren bihotza konkistatzeko bidean dago. Aztergai dugun eszena baino lehen bikoteak aurrez aurre izan duen topaketan, Christianen solasaldi traketsak Roxane desengainatzen du, eta hutsegite

hori konpontzeko asmoz, Christian Roxaneren logelako balkoipera doa Cyranorekin batera, honek bere ezkutalekutik emakumeari zer esan behar dion adieraz diezaion.

Eszenak gatazka argia planteatzen du. Christianek eta Cyranok helburu bera partekatzen dute: Roxane Christianekin hitz egitera atera dadila eta honek emakumearen konkista berbidera dezala Cyranoren hitz egokiei esker. Lehenengo oztopoa, beraz, Roxaneren jarrera hotza izango da. Helburu hori komuna izan arren, Cyranoren barne beharizanaren kontra doa, zeren, zenbat eta hurbilago egon Christian Roxanerengandik, orduan eta zailagoa izango baita berarentzat Roxaneren maitasunaz gozatzea. Bi indar kontrajarri lehiatzen dira, beraz, bai filmean eta bai eszenan zehar protagonistaren helburuen inguruan: Cyranok Christianen arrakasta bilatzen du baina arrakasta hori, aldi berean, bere benetako desiretarako oztopo nagusia bilakatuko da.

Espazioaren eta denboraren aukeraketak eszenaren garapena aberasten du. Kontuan izanda Cyrano eta Christian azpijokoekin ibiliko direla, eta Roxane ez dela Cyranoren presentziaz ohartu behar, gaua, bere iluntasunarekin, eszenaratze horretarako unerik egokiena da. Gaez, gainera, Roxane lasai eta bakarrik izango da bere logelan. Kokapenari dagokionez, balkoiak *Romeo eta Julietaz* geroztik maitasun kontuetan dituen konnotazioez gain, leku bereziki errentagarria da ekintzaren garapenerako. Espazio murrizta eta altua izanik, Roxanek ezin du aske mugitu eta zailago izango du balkoipean benetan gertatzen ari dena jakitea. Era berean, balkoiaren azpialdean dagoen lorategiko landarediak ezkutaleku aproposa eskaintzen dio Cyranori Christianen ahotsa bihurtzeko.

Ekintza hiru zatitan garatzen da. Planteamenduan, Roxane oheratzeko prestatzen ari da leherrarazlea gertatzen denean, harri batek bere logelako leihoaren kontra jotzen du, balkoira ateratzera gonbidatuz. Han azpian, lorategian, Christian dago, eta ikusleak bakarrik jakingo duenez, baita Cyrano ere. Hasieran, Roxanek ez dio Christiani jaramonik egin nahi oso gaizki hitz egiten duela leporatuz, baina Christianek Cyranok isilpeka esaten dizkion maitasun hitzak errepikatuz, emakumearen interesa erakartzen du berriro ere. Hala ere, Cyrano landare artean ostenduta dagoenez, Christianek ez ditu haren hitzak ondo aditzen, eta berbaldi zalantzatia du. Roxanek arraro jotzen du gaztearen jarrera eta arazoak saiheste aldera, Cyranok Christianen lekua hartzen du. Protagonista Roxaneri zuzenean mintzatzen hasten zaionean, Christian jokoz kanpo utziz, gertatzen da lehenengo biraketa puntua.

Hortik aurrera, eszenaren muina garatuko da. Gau ilunak eta zuhaitzek Cyrano babesten dute, nahiz eta noizean behin ingurunea argizatzen duen ekaitzak Roxanerengana gehiegi hurbildu dadila eragozten duen. Cyranok Christianen lekuan hitz egiten badu ere, bere benetako sentimenduak desesperazioz eta zintzotasunez aitortzen dizkio errima eder eta sutuen bitartez. Roxane zeharo liluratuta dago, baina Cyranoren hitzaldiaren *crescendoa* bortizki apurtzen da Christianek berriro esku sartzen duenean. Gazteak bere lekua erreklamatzeko, Cyranok lehen egin duen bezala, honen esaldi baten erdian Roxaneri musu bat eskatuz. Eszenaren bigarren biraketa puntua da.

Cyranok hasieran asmoa burutik kendu nahi dio Christiani, baina gaztea tematu egiten da. Beraz, protagonistak neska konbentzitzeari ekiten dio, eta Christian balkoira igotzen denerako, Roxane erabat errendituta dago. Christianek Roxaneren ezpainen saria lortzen

du eszenaren klimaxean. Bikotea neskaren logelan gordetzen da, eta erresoluzioan kanpai eta trumoi hotsek Cyranoren porrot sentimentala azpimarratzen dute gizona bakarrik eta burumakur aldentzen den bitartean.

Eszena garrantzitsua da, bai edukiaren aldetik eta bai eragiten duen balio aldaketari dagokionez ere. Christianek lortu du Roxane erabat konkistatzea eta haien arteko maitasun istorioak aurrera pauso nabarmena emango du. Baina arrazoi horregatik, hain justu, Cyrano eszenaren hasieran baino urrunago egongo da bere desira sakona lortzetik. Kontraste dramatiko paregabea eskaintzen duen eszena da, beraz, porrot egingo duen ezkutuko maitasun istorio horren inflexio puntu garrantzitsua. Horrez gain, protagonistaren izaera, sentimenduak eta beldurrak islatzen dituen une eder eta tristeaz gozatzen du ikusleak, itxuren eta gezurren inguruan mugitzen den trama honetan, Cyranok maitasun aitortpen zintzoa eta hunkigarria egiten baitu Christianen «maskara» erabiliz.

6.3. Sekuentzia eta eszena motak

Sekuentzia eta eszena mota desberdinak bereiz daitezke beren funtzioen arabera:

- **Kokapen/trantsizio eszenak:** ekintza bere testuinguru geografikoan eta denbora testuinguruan kokatzeaz gain, narrazioan puntu eta bereiz gisa balio dezakete. Eszena mota hauek aukera ematen dute elkarren segidako bi eszenaren artean denbora igaro dela adierazteko, kokapen aldaketa bat erakusteko, kokapen anitzen desberdintasun geografikoak islatzeko, geografian orientatzeko, tentsioa arintzeko, jarraian garatuko den eszenaren atmosfera prestatzeko, edo datozen gertaerak iragartzen dituzten seinale sinbolikoak aurkezteko.
- **Azalpen eszenak:** filma ulertzeko beharrezko informazioa eskaintzen dute. Normalean, lehenengo ekitaldiaren hasieran kokatuta daude eta azken zatian saihesten dira, ekintzaren erritmoa asko moteltzen dutelako. Idazleak eszena horiek laburrak, argiak eta ulergarriak izan daitezzen saiatzen dira, bai eta, ahal den neurrian, azalpenak bisualki erakusten ere, barneratzeko edo gogoratzeko zailak izan daitezkeen hitzaldi luzeetara jo beharrean.
Askotan, eszena hauek atontzeko biderik errazena da pertsonaiak ondo ezagutzen ez duen norbaitekin hitz egitea. Horrela, zenbait gauza azaldu beharko ditu, besteak ez dakielako ezer haren aurreko bizitzari buruz. Horrela hasten da, hain zuzen, *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), protagonistari buruzko datu pertsonalak jakiteko parada ematen digun lan elkarrizketa batekin. Hala ere, pertsonaiak ezezagunari azalpen hauek emateko arrazoi onik ez badu, baliteke egoerak faltsua edo bortxatua ematea.
- **Enkoadraketa eszenak:** pertsonaia baten oroitzapenetan zentratutako istorioetan filma *flashback*-a bera da. Iraganeko kontaketa hori nola abiatzen den erakusten duten orainaldiko eszenek *flashback*-a enkoadratzen dute, marko bat ezartzen dute hasieran eta amaieran, nahiz eta batzuetan istorioan zehar ere tartekatu daitezkeen. Eszena hauek iraganeko trama nagusiari eragiten diote, gaiaren bidez edo pertsonaiaren eraldaketa arkuaren bidez, eta iraganeko bizipenek pertsonaiaren egungo egoeran izan duten

eragina nabarmentzen dute. *The Bridges of Madison County* (Clint Eastwood, 1995) filma bi anaia-arreba hil berri den amaren egunerokoa aurkitzen dutenean hasten da. Filmaren benetako mamia egunerokoa irakurtzen duten iraganeko istorioa eszenaratzen duen *flashback*-ean dago: haien amak, Francescak, senarra eta seme-alabak kanpoan zeudela, argazkilaria batekin bizi izan zuen lau eguneko maitasun harremana. Enkoadraketa eszenetan antzematen dugu Francescaren seme-alabek benetan ezagutzen ez zuten amari buruzko ikuspegia aldatzen dutela, eta itxaropenik gabe jaio zen maitasun istorio sutsu horrek, haien bikotekideekin dituzten arazo eta egoerei buruzko gogoeta egitera bultzatzen dituela.

- **Sekuentzia landuak:** Sánchez-Escalonillak horrela izendatzen ditu hainbat eszena eta argumentu lerro biltzen dituzten ekintza gunek konplexuak. Kontatzen ari diren ekintza desberdin horien batasuna lantzen eta azpimarratzen dutelako bereizten dira. Bi sekuentzia landu mota daude:

- **Ekintzen kontrapuntua:** ekintza argumentu lerro edo ildo independenteetan sakabanatzen da, bakoitza bere protagonista propioarekin. Sekuentzia narratibo bakarra da baina eszena ugariz osatua dago, eta ikuspegi dramatikoak etengabe aldatzen da protagonista eta ekintza lerro batetik bestera. Txandakatzen diren argumentu lerroen ekintzak elkarrengandik hurbil koka daitezke eta aldi berean garatu (bi pertsonen arteko jazarpen batean gertatzen den bezala), edo leku eta, batzuetan, une desberdinetan gertatu. *E.T. the Extra-Terrestrial* filmean (Steven Spielberg, 1982), adibidez, E.T. etxean bakarrik dagoela garagardoa edaten hasten da, baina Elliottek ere sentitzen ditu mozkorren efektuak eskolan. Kasu honetan denbora aldiberekotasuna gertatzen da, nahiz eta kokapenak elkarrengandik urrun egon, eta ezinbestekoa da bi ekintza lerroak lotzen dituen kontrapuntua ezartzea, estralurtarraren eta umearen arteko konexio mentalaren berri emateko.
- **Muntaketa sekuentziak:** sekuentzia osatzen duten eszenak musikaren bidez edo narratzaile baten *over* ahotsaren bidez lotzen dira. Bi erabilera izaten dituzte. Alde batetik, epealdi luzeak edo prozesu osoak ekintza gunek bakar batean laburbiltzeko aukera ematen dute, prozesu horren irudi edo une labur eta esanguratsuak aukeratuz eta elkarri lotuz: entrenamendu denboraldi bat, haurtzaroko lau urte, guda bat, harreman baten garapena...

Bestalde, muntaketa sekuentziak baliagarriak izan daitezke atmosferak edo giroak deskribatzeko edo pertsonaia talde bat aurkezteko. *A Bronx Tale* (Robert De Niro, 1993) Calogero protagonistak 60ko hamarkadan gaztetxoa zenean Bronx auzoan izandako bizipenetan oinarritzen da. Filmaren hasieran, haren *over* ahotsa eta garaiko musika konbinatzen dira leku berezi horren egunerokotasuna erakusten duen irudi muntaketa janzteko: haurren jolasak, neska-mutilen arteko maite kontuak, kaleko dendak eta tabernen giroa, mafiaren presentzia, eta abar.

7. ELKARRIZKETAK ■

«Zinema nagusiki ekintza da, eta bigarren maila batean, elkarrizketa».

Michel Chion

7.1. Elkarrizketen funtzioak

Chionen adierazpenekin bat eginez, Alfred Hitchcock zinemagileak ere aldarrikatu zuen film bat idazteko orduan ikusizko elementuak eta elkarrizketak bereizi behar direla, eta, ahal den neurrian, ikusizkoak lehenetsi, elkarrizketara bakarrik jo beharko litzatekeela ezin denean besterik egin. Hala eta guztiz ere, filmei soinua gaineratu zitzaientetik oso gutxi izan dira elkarrizketari uko egin dioten zinemagileak. Hitzarekiko menpekotasuna telebistaren agerpenarekin nabarmendu zen, pantailaren neurriak eta etxeko kontsumoaren baldintza bereziak zirela eta. Baliteke gaur egungo joerak ere bide horretatik jarraitzea, kontuan izanda ikus-entzunezko lanak gero eta dispositibo txikiagoetan ikusteko ohitura hedatzen ari dela.

Nahiz eta zinema ikusizko adierazpidea dela onartu, ezin dugu ahaztu ongi idatzitako elkarrizketek ikuslearengan sortzen duten plazera, eta are gutxiago baztertu ikus-entzunezko obretan hitzak eta elkarrizketak betetzen dituzten funtzioak:

- Tramak aurrera egitea. Elkarrizketak beste ekintza mota bat dira, eta ondorioak dituzte gatazkan, traman eta pertsonaien krisietan. Oztopo batzuk, adibidez, elkarrizketa moduan azaltzen dira.
- Ikusleari informazioa eskaintzea.
- Gatazka islatzea.
- Pertsonaia definitzea. Haren nortasuna, adimena, jatorria, hezkuntza, gizarte-maila, nahiak, ametsak eta bizitzaren aurrean duen jarrera azaleratzen dituzte.
- Pertsonaien sentimenduak, emozioak eta aldarteak adieraztea.
- Pertsonaien arteko harremanak ezartzea.
- Ekintza komentatzea eta haren interpretazioa gidatzea.
- Erritmoa ezartzea. Esaldi labur eta sinpleek abiadura ematen diote ekintzari; menpeko perpaus luzeek eta pasiboek, ordea, ekintza moteltzen dute.

7.2. Elkarrizketen ezaugarriak fikziozko gidoian

- Sinesgarriak izan behar dute pertsonaia motaren, sortutako mundu diegetikoaren eta generoaren arabera, baita naturalak ere, ez literarioak. Horrek ez du esan nahi benetako elkarrizketak bezalakoak direnik, zalantza, geldiuene, itzulinguru eta erredundantziez beteak. Aitzitik, laburrak eta kontzentratuak izan behar dute, edukietan nahiz hitzetan. Pantailako elkarrizketek eguneroko hizketaren usaina izan behar dute, baina eduki handiagorekin, eguneroko elkarrizketen bertsio murriztuak dira, ahalik eta informazio gehien eman behar dute ahalik eta hitz gutxienekin.
- Edukia izan behar dute, esanguratsuak izan. Pertsonaiek hitz egiten dutenean, zerbait esaten dute eta asmo eta helburu jakin batekin egiten dute, zerbait lortzeko.
- Beharrezkoak ere izan behar dute, hau da, eszenaren helburu dramatikoetarako baliagarriak. Arestian aipaturiko funtzioetakoren bat bete beharko lukete beren presentzia justifikatzeko, eta elkarrizketek bideratzen duten informazioa irudien bitartez soilik eman ahal bada, irudia lehenetsi beharko litzateke.
- Ez dute esplikatiiboak izan behar, hau da, ez dute ikusleak bere kabuz ulertu beharko lukeena zuzenean adierazi behar, edo inplizitu dagoena esplizituki azaldu. Elkarrizketek ez diote ikusleari informazio bat nabarmenegi komunikatu behar, agerian utziz elkarrizketa horren helburua datu hori azaltzea dela.
- Kontrako arriskua ere saihestu behar da, nahasgarria den informazioa ulertutzat ematea, alegia. Baita ikusleak barneratu ezin duen datu uholdea eskaintzea ere. Oro har, ikus-entzunezko elkarrizketek ulergarriak izan behar dute.
- Elkarrizketek pertsonaiekin lotuta egon behar dute, pertsonaien ezagutzatik eratortzen dira:
 - Elkarrizketak pertsonaiak murgilduta dauden egoeratik eratorri behar dira eta egoerarekin bat etorri, bai edukian eta bai forman ere.
 - Pertsonaia bakoitzaren hitz egiteko moduak espezifikoak eta idiosinkrasikoak izan behar du, hau da, haren nortasunarekin, jatorriarekin, lanbidearekin eta gizarte egoerarekin bat etorri behar du.
 - Pertsonaia bakoitzak, bestalde, bere hizkera edo idiolektoa izango du, beste pertsonaiengandik bereiziko duena. Idiolektoak ohiko tonu bat, hitz kadentzia bat, hiztegi berezi bat, maiz errepikatzen diren esamolde batzuk, eta abar bateratzen ditu, eta finkoa eta egonkorra izan behar du, pertsonaia ezin da batzuetan modu batera adierazi, eta beste batzuetan bestera.
 - Pertsonaia bat definitzerakoan, garrantzitsua da jakitea nola aldatzen duen bere hitz egiteko modua solaskidearen arabera. Gizakiok desberdin mintzatzen gara pertsona batzuekin eta besteekin, eta tonu edo jarrera aldaketa horiek gure izaera eta harremanen adierazgarri dira.
 - Elkarrizketak ere bat etorri behar du pertsonaiaren aldartearekin, ez da nahikoa ohar edo parentesian «haserre» irakurtzea, gero elkarrizketaren edukiak ez badu amorru hori erakusten.
- Akzio-erreakzioaren dialektikan oinarritutako truke arin eta dinamikoak izan behar dute, bakarrizketak eta hitzaldi luzeak baztertuz. Gidoia osatzen duten unitate dramatiko

guztiak bezala, elkarrizketak ere gatazka baten inguruan antolatzen dira. Elkarrizketak beste ekintza modu bat dira, pertsonaia bat mintzatzen denean zerbait egiten ari da, helburu jakin batekin hitz egiten du: bestea lagundu edo zauritu, konbentzitu edo asmo bat burutik kendu, eraso egin edo defendatu, lausengatu edo iraindu, kexatu edo eskertu... Pertsonaia bakoitzak, beraz, helburu bat bilatuko du eszenan, beste pertsonaiaren helburuarekin talka egingo duena, bakoitzak estrategia bati jarraituko dio bere nahia betetzeko, eta aldaketa emozionalak izango ditu, solaskideak bere helburua lortzeko erabiltzen dituen estrategien arabera. Hori guztia elkarrizketan islatu behar da.

Pertsonaia batek beste baten solasaldiaren aurrean duen erreakzioak ez du zertan hitzetan zehaztu, bere erantzuna isiltasunaren, keinu baten edo erreakziorik ezaren bidez azalera daiteke. Galderei ez zaie beti erantzun behar, isiluneak ager daitezke, pertsonaia batek gaia alda dezake edo aitzakia bat bilatu, baliteke beste galdera batekin erantzutea... Estrategia horiek guztiek ere esanahi zehatzak dituzte.

Bizitzan bertan gertatzen den bezala, pertsonaien arteko komunikazioa batzuetan traketsa izan daiteke, igorlearen, hartzailearen edo mezua ulertzea eragozten duten kanpoko faktoreen ondorioz. Horrek gaizki-ulertu interesgarriak, sentimendu eta erreakzio desegokiak edo gatazkak sortzen dituzten interpretazio okerrak eragin ditzake.

Har dezagun *Gone with the Wind* (Victor Fleming, 1939) filmeko eszena bat elkarrizketa nola egituratu den aztertzeko. Istorioa hasten denean Scarlett O'Hara, Estatu Batuetako Hegoaldeko neska arduragabe, fribolo eta harropuzta da, kapritxo guztiak ahaleginik gabe lortzen dituen. Sezesio-gudak ezagutzen zuen mundu alai eta oparoa deuseztatzen du, eta goseari aurre egiteko, bere lursaila Tara eskuz landu beharko du. Hori gutxi balitz, kinka larrian jartzen duen hesi batekin topo egiten du: ez du Tarako zergak ordaintzeko dirurik, eta lurra galduz gero bere familia gosez hilko da. Desesperazio egoera horretan, gerra ostetik espetxean dagoen Rhett Butler kapitainari dirua eskatzea erabakitzen du. Butler kontrabandoa eta bestelako negozio ilunak eginez aberastu da eta aspalditik dago Scarlettekin maiteminduta, nahiz eta honek beti arbuatu duen, ezkondata dagoen Ashley Wilkes maite duelako eta Butler erreputazio txarreko gizon lotsagabea delako. Orain Rhett da erraustuta dagoen Hegoaldea dirua izan dezakeen bakarra, eta Scarlett kartzelara abiatzen da behar dituen 300 dolarrak eskuratzeko xede irmoarekin.

Bi pertsonaien arteko azken topaketa liskarrean bukatu zen, eta geroztik ez dute batak bestearen berri izan; beraz, Scarlett jarraituko duen lehenengo estrategia izango da itxurak egitea eta gezurra esatea. Gortina batzuekin atondu duen soineko dotore batekin jantzita aurkezten da, eta Taran gerra aurreko egoera berean bizi direla eta dena bikain doala esaten dio. Butlerren maitasunarekin jolastu nahi du eta antzinako neska fribolo eta alaiaren jarrera erakusten du, bere bisitaren arrazoi bakarra beragatik duen ardura dela argudiatuz. Rhett pozez zorutzen da, maite duen emakumea beragan interesatuta dagoela pentsatuz. Baina Scarletten eskuak hartzerakoan, jornalari baten babak dituela ikusten du. Elkarrizketaren lehenengo inflexio puntua da.

Hasieran emakumeak zaurietarako aitzakiak bilatzen ditu antzezpenarekin jarraitzeko asmoz, baina Butlerrek egia esatera behartzen du. Scarlett estrategia aldatu behar du berriro

ere. Bere egoera larria aitortzen dio eta gizonaren errukia pizten ahalegintzen da dirua eman diezaion. Rhettek, ordea, bere estrategia propioa hartuko du. Scarletten gezurragatik minduta dago, emakumea berarekin jolasten saiatu da eta berak ere gauza bera egingo du. Hemendik aurrera Rhettek du elkarrizketaren kontrola, eta Scarlett bezain harroa den emakume baten kasuan umiliazioa mendeku nahikoa dela jakinik, horri ekingo dio. Gizonak ez dio hasieratik dirua ukatzen eta horrek Scarletten itxaropena ernatzen du. Berme bat eskatzen dio diruaren truke, eta emakumeak lehendabizi sakrifizio txikia eskatzen dioten gauzak proposatzen ditu: bere belarritakoak, Tararen hipoteka edo hurrengo uztaren mozkina. Kapitainak guztiak ukatzen ditu, buru estimuaren eta beharrianaren arteko lehian, Scarlett noraino heltzeko gai den egiaztatu nahi du. Emakumea, azkenik, Rhettek beti nahi izan duen hori eskaintzera behartuta dago: bere burua. Honek gogoratzen dio bera ez dela ezkontzen den gizona, eta emakumeak, hala ere, eskaintza mantentzen du. Kontuan izanda Scarlett balio tradizionaletan hezitako emakumea dela, proposamenak bere ohoreari uko egitea dakar, eta bizitzako une horretan biziraupena beste edozeren gaintik jartzeko prest dagoela frogatzen du. Rhettek muturrera eraman du Scarlett, eta hau belaunikatu egin da. Elkarrizketaren bigarren inflexio puntua da.

Rhettek eskura dauka film osoan zehar bilatu duena, Scarlett bera, baina minduta dago eta ez dio emakumeari poztasunik eman nahi. Bigarrenez umiliatzen eta gutxiesten du azken eskaintza erakargarria ukatuz. Behin puntu horretaraino makurtuta, emakumeari dirua lortzea baino ez zaio ardura, eta bere erabateko desesperazioa islatzen duen azken strategiari heltzen dio: erregua. Butlerrek, ordea, ez du gupidarik izango eta mendekuaren hirugarren eta azken kolpea joko du eszenaren klimaxean: atzerrian du diru guztia eta nahi izanda ere ezin izango lioke ezer eman. Emakumeari sumindura eta ezintasuna baino ez zaizkio geratzen. Rhettek jolastu nahi zen baina azkenean gizona izan da berarekin jolastu dena. Amorrus kolpatzen du gizona eta urka dezatela espero duela aurpegiratzen dio. Butlerrek barreka agurtzen du.

Baldintza latzek bultzatuta, Scarlettek mahai gainean jarri ditu bere esku zeuden baliabide guztiak, baina, hala ere, ez du elkarrizketaren bidez bilatzen zuen helburua lortu. Beste hesi batekin egin du topo eta bere egoera oraindik kritikoagoa da, Butler baitzen dirua izan zezakeen pertsona ezagun bakarra. Rhettek, berriz, Scarletten maitasuna gertuago zegoela pentsatu du elkarrizketaren hasieran, eta eskura izan du une batez, baina azkenean, joko baten pieza baino ez zela ohartuta, bere nahiari uko egin dio emakumeari lezioa emateko.

- Elkarrizketek erritmo zehatz bati jarraitu behar diote, hitz egiten dutenen artean kadentzia jakin bat ezarriz. Faktore desberdinek parte hartzen dute kadentzia edo erritmo horren sorreran. Lehenengoa elkarrizketaren muinaren kokapen egokia da. Elkarrizketaren mamia beranduegi iristen denean testua monotonoki luzatzen da interesgunera iritsi gabe eta ikusleak pazientzia galtzen du. Azkarregi heltzen bada, ordea, ikuslea aspertu egiten da, elkarrizketaren asmoa azaleratu baino askoz lehenago igarri duelako. Bigarren faktorea pertsonaien arteko erreakzioen kokapen aproposa da. Solasaldi bakoitzeko azken esaldia da beste pertsonaiaren erreakziorako bidea ematen duen gakoa. A pertsonaiak B pertsonaiak esan nahi duena hautematen duen une berean erreakzionatu beharko luke, erantzun hori aurreratzen edo atzeratzen bada eszenaren erritmoa urratzen da. Azkenik, esku hartzeen eta esaldien iraupena ere funtsezkoa da.

Oro har, pertsonaien hizketaldiek ez dute hiru edo lau lerro baino gehiago irauten. Hala ere, noizean behin, interesgarria izan daiteke operako arien antzeko funtzioa betetzen duten bakarrizketa edo diskurtso luzeak sartzea, gainerako pertsonaiek isilik entzuten duten bitartean. Aria horietan pertsonaiek sutuki adierazten dute hitz gutxitan esan ezin den zerbait. Pertsonaiek emozio eutsiezina sentitzen duten uneetarako gordetzen dira eta elkarrizketak behar bezala islatu behar du emozio hori.

Horrez gain, elkarrizketaren erritmoa bat etorri beharko litzateke ekintzaren beraren erritmoarekin (ez da ohikoa elkarrizketa luzeak agertzea ekintza handiko uneetan) eta eszenak izan behar duen bilakaera edo progresioarekin. Eszenaren egiturak goraldiak eta barealdiak ezarriko ditu, kasu horietan pertsonaien arteko akzio-erreakzio dinamika eta solasaldien iraupena ere horietara moldatu beharko lirateke. *Crescendo* baten antzera antolatuta badago, ziur aski gero eta azkarrago txandakatuko dira hizketaldiak, eta gero eta laburragoak izango dira.

- Elkarrizketek ahoskagarriak izan behar dute. Ozen esan beharreko testuak izanik, ez da komeni errezitatzeko zailak izan daitezkeen esaldi eta hitz luzeak erabiltzea. Gidoilariak saihesten dituzte hitz eta esaera arranditsu, artifizial edo exotikoak, ustekabeen sortzen diren errimak edo aliterazioak, eta, oro har, arreta elkarrizketara bideratzen duen edozein esamolde.

Horretarako, hitz zehatzak lehenesten dira abstraktuen aurretik («autoa» «ibilgailua»-ren ordez, edo «etxea» «bizilekua»-ren beharrean), esaldi zuzenak erabiltzen dira ingurumarien eta perifrasiaren ordez, ahots aktiboa nagusitzen da pasiboaren gainetik eta «txatarra» ezabatzen da, ekintzaren aurrerabidean laguntzen ez duten esaldiak, alegia («Kaixo, zer moduz zaudete?», eta antzeko esapideak).

- Ez da beharrezkoa pertsonaien arteko elkarrizketak osorik erakustea. Teknika oso erabilia da eszena elkarrizketa hasita dagoela abiatzea, *in medias res*.
- Hitzek balio eta interes handiagoa bereganatu dezakete pertsonaiak jarduera baten erdian agertzen direnean, hau da, zeozer egiten ari badira hitz egiten duten bitartean.
- Elkarrizketek eszenaren izaera eta tonuarekin bat etorri behar dute.
- Egoera indartsu bat elkarrizketaren bidez ixten bada, amaierako esaldiak ere indar dramatikoak izan beharko luke. Eta tentsio handiko eszena garrantzitsu bat elkarrizketa batekin amaitzen bada, hobe da hurrengo eszena isilean hastea, azken esaldiaren efektua azpimarratzeko.
- Pertsonaiek, oro har, ez dute beren buruarekin hitz egiten. «Barne bakarrizketara» jotzeak gidoilariaren ezgaitasuna salatzen du pertsonaiaren pentsamenduak edo emozioak irudien bitartez adierazteko.

7.3. Elkarrizketa bikainen giltzarria: azpittestua

Askotan, elkarrizketa onenen esanahia ez dago hitzetan bertan, baizik eta hitzen artean. Halaxe gertatzen da gidoilariak azpittestua landu duenean. Azpittestua duten elkarrizketetan, agerian esaten diren hitzek hitzunaren benetako sentimenduak eta asmoak ezkututzen dituzte, egiatan adierazi nahi dutena ahoskatutako hitzen azpian, lerro artean, iradokitzen

da. Azpittestua, laburki, argi eta garbi adierazten ez dena baina benetan esan nahi dena izango litzateke.

William Goldman gidoigileak Raymond Chandler idazlearen adibide bat proposatzen du bere liburuan azpittestuak nola funtzionatzen duen azaltzeko. Gizon bat eta emakume bat igogailu batera igotzen dira hitz egin gabe. Emakumea bere poltsarekin eta gizona kapela jantzita. Igogailua solairu batean gelditzen da. Oso neska ederra sartzen da. Gizonak kapela kentzen du. Goldmanek azpimarratzen du ez dela jokamoldeei buruzko eszena bat, bikoteari eta bere arazoei buruzko eszena bat baizik. Azpittestuak, elementu gutxirekin, bikote horri buruzko gauza asko esaten dizkigu. Adibidez, bikotearen helmuga dibortzioetan espezializatutako abokatu baten bulegoa bada, ez gara batere harrituko. Doazen lekura doazela, ez daude pozik elkarrekin. Orrialde batzuk geroago, eztabaida bortitz batera iristen bagara, neska ederra igogailuan sartzean gizonak kapela kendu izana izan liteke hura eragiten duen txinparta.

Fikziozko elkarrizketetan pertsonaiek ez dute beti modu esplizitu eta literalean hitz egiten, ez dute beti pentsatzen edo sentitzen dutena zuzenean eta argi eta garbi adierazten, askoz interesgarriagoa da begi-bistan esaten dena baino gehiago iradokitzea.

Azpittestuak hiru funtzio betetzen ditu: elkarrizketa errealistagoa bilakatzen du, esaten denaren eta isiltzen denaren arteko tentsio dramatikoa areagotzen du, eta publikoari filmean aktiboki parte hartzeko aukera ematen dio, arreta handiagoa jarri behar baitu eta entzuten duena bere kabuz interpretatu.

Azpittestua iradokitzeko ohiko modua hitz egokiak aukeratzean datza, ideia asoziazio desberdinak edo bigarren mailako esanahiak eragin ditzaketen hitzak, hain zuzen. Horretarako metaforekin eta zentzu bikoitzekin jolastu daiteke, zinema klasikoan Hays kodeak ezarritako mugak gainditzeko egiten zen bezala. Zinema beltzak sarri erabilitako teknika da, sexuari edo maitasun harremanei erreferentzia egiteko. *The Big Sleep*-en (Howard Hawks, 1946) Vivian Rutledge eta Marlowe detektibearen arteko erakarpena bistakoa da, eta bata besteari buruz gehiago jakin nahi dutenean, zaldien lasterketen metafora erabiltzen dute bakoitzak maitasun arloan dituen jarrerak deskribatzeko. Antzeko zeozer aurki dezakegu *Double Indemnity* (Billy Wilder, 1944) filmean, baina kasu honetan autoen abiadura da bi amoranteek aukeratzen duten metafora.

Gehienetan, azpittestua agertzen da pertsonaien elkarrizketa itxuraz gai bati buruz ari denean, baina hitzen azpian dauden benetako esanahiek beste gai batzuei egiten dietenean erreferentzia. *Sideways*-en (Alexander Payne, 2004) hasieran Miles lur jota dago: dibortziatu egin da, bere emazte ohia beste gizon batekin dago eta idazle izateko ametsean porrot egin du, inork ez baitio argitaratu nahi idatzi duen eleberria. Bere adiskide Jackekin eginiko bidaia batean, Maya ezagutzen du eta zaletasun komuna partekatzen dutela ohartzen dira, ardoa. Mayari azaltzen dionean zergatik gustatzen zaion hainbeste pinot mahatsa, Miles egiatan bere buruaz ari da, bere izaera eta beharizanen erretratu ezkutua egiten du lehen aipaturiko aria luze horietako batean. Era berean, Mayak ardoak berari eragiten dizkion sentazioak deskribatzerakoan, sakonean, gizakien eta harremanen bilakaera du mintzagai, eta bera harreman heldu bat izateko tenorean dagoela adierazi nahi dio Milesi. Ardoa

hizpide hartuz, bien arteko konexio berezia ezartzen da zentzu bikoitzez jositako elkarrizketa horretan.

Konnotazioz kargatzen diren objektuek ere bideratu dezakete azpitestua eta, berriro ere, *Sideways*-ek horren eredu ezin hobea eskaintzen du. Milesen ardo bildumaren altxorra 1961 urteko Cheval botila bat da. Une berezi baterako gordetzen ari dela jakinarazten dio Mayari. Filmaren bukaeran, Mayarekin hasi berri duen harremana Jacken gezurren ondorioz zapuzten da eta bere emazte ohia haurdun dagoela jakiten du. Egoera horretan, protagonistak behea jotzen du, erabateko bakardadean eta McDonald'seko paperezko ontzi batean Cheval baliotsua edaten ari dela ikusten dugunean. Objektu eta keinu horrek bideratzen duen azpitestuak Milesek itxaropena galdu duela adierazten du, ez duela dagoeneko bizitzatik ezer gehiago espero.

Batzuetan, ageriko testuak ez du lotura zuzenik azpitestuekin, eta beste batzuetan, erabat kontraesanean daude. Adibidez, norbaitek «nola zaude?» galderari «oso ondo, eskerrik asko» erantzuten dionean bere gauzak bulegotik jasotzen dituen bitartean lana galdu ondoren. Nola lortu, orduan, ikusleak benetako esanahia deszifra dezala?

Normalean testuingurua nahikoa da azpitestua argitzeko, baina batzuetan pertsonaien keinu eta ekintza fisikoak ere baliagarriak dira. Interpretarean paralengoaiak keinuen bidezko benetako elkarrizketa osatzen du. Ahotsaren eta gorputz hizkuntzaren seinaleek hitzek gordetzen dituzten esanahi eta sentimenduak azpimarratzen dituzte eta ñabardurak gehitzen dizkiete: aurpegiera, keinuak, jarrera, hitz erritmoa, tonua, bolumena, intonazioa, eta baita proxemika ere, pertsonaiek haien artean duten distantzia. Gidoiak ez ditu pertsonaien keinu guzti-guztiak deskribatu behar, baina pertsonaiek mintzatzeaz batera egiten dituzten ekintza fisiko garrantzitsuenak ondo aukeratu behar dira, hitzak bezain esanguratsuak direlako, eta, askotan, hauekin kontraesanean egon daitezke. Ez du esanahi bera norbaitek «Sentitzen dut, jada ez zaitut maite» esatea beste pertsonari begietara so eginez ala bizkarra emanaz. Lehenengo kasuan, pertsonaia ausarta da, eta aurrez aurre heltzen dio gatazkari; bigarrean, pertsonaiaren nortasunaren edo zirkunstantzien arabera, zalantza sor daiteke ea koldarra den ala ez duen benetan sentitzen esaten duena. Normalean, keinu eta ekintzek, kontzienteak edo inkontzienteak izan, egia esaten dute, baita hitzak gezurretan ari direnean ere.

Kontuan hartu beharreko beste alderdi bat hizketaldi baten eta bestearen arteko etenaldiak dira. Isilunea edo etenaldia adierazten ez bada, hizketaldiak bata bestearen ondoren gertatzen direla ulertzen da. Gidoiak edukia alda dezaketen isiluneak adierazi behar ditu, elkarrizketen arteko isilune eta etenaldi horiek hitzen benetako esanahia zehaztu eta argitzeko beste tresna bat dira eta. Ez da gauza bera pertsonaia batek beste bati esatea: «Postua lortu dut», eta honek berehala «zorionak» erantzutea ala segundo batzuetako isilunearen ondoren zoriontzia.

Inflexio puntu baten aurretik erabiltzen denean, hitzik gabeko zalantza une batek tentsioa areagotzen du ikuslearengan, jarraian gertatuko den horretan arreta jartzen du eta egoeraren seriotasuna nabarmentzen du. Inflexio puntu baten ondorengo etenaldi batek, aldiz, gertatu berri den aldaketaren esanahia eta ondorioak barneratzeko eta dastatzeko aukera ematen dio ikusleari.

Hala ere, neurritz gain erabiltzen badira, etenaldiek, hitzek bezala, beren balioa gal dezakete. Elkarrizketa behin eta berriz gelditzen bada etengabeko enfasien bila, azkenean enfasia desagertu egiten da.

Azkenik, batzuetan, isiltasuna hitza baino adierazkorragoa eta eraginkorragoa izan daiteke azpittestua bideratzeko orduan. Diskurtsoen orde zerbait ekintzen bidez komunikatu ahal den guztietan, gidoi on batek eszenaren izaera bisuala indartuko du.

Laburbilduz, azpittestuak ikusleek ulertzeko bezain argia izan behar du, agerikoa izan gabe. Eszena baten aurretik edo bitartean ereindako ikusizko informazioak aukera ematen digu han esaten diren elkarrizketak osatu eta ñabartzeko, beraz, gidoiak berak eskaintzen dizkigu azpittestua ereindako elementu horien bidez harrapatzeko arrastoak. Gidoian zehar inplizituki agertzen diren mezuek esanahi korrante bat osatzen dute, filmak aurrera egin ahala barneratzen eta ulertzen duguna.

7.4. Over ahotsa

Zenbait filmetan istorioa kontatzen duten ahots bat edo gehiago aurkitzen ditugu. Narratzaile horiek orojakileak eta estradiegetikoak izan daitezke (inoiz ez zaie ez gorputzik ez izenik ematen), edo mundu diegetikoaren parte izan. Azken kasu horretan bi aukera daude: narratzailea tramako pertsonaia bat izatea (protagonista bera edo bigarren mailako pertsonaia bat), edo ekintza nagusian zuzenean ez inplikatzeko, hau da, unibertso diegetikoaren baitan dagoen, baina hondotan edo atzealdean mantentzen den ikusle edo lekuko gisa jokatzeko.

Over ahotsa baliagarria izan daiteke prozesuak laburtzeko (istorioan zehar denbora epe luzeak igarotzen direnean), pertsonaia baten pentsamenduak azaltzeko edo nahasiak izan daitezkeen gertaerei zentzua emateko. Istorioan zehar, protagonistak normalean norbaitekin hitz egin behar du, informazioa jasotzeko eta bere barrenak kanporatzeko, horrek ere gertatzen ari dena jakiten eta ulertzen laguntzen dio ikusleari. Horregatik, over ahotsak oso ondo funtzionatzen du pertsonaiak film gehiena bakarrik edo isolatuta ematen duenean, beste inorekin mintzatzeko aukerarik gabe.

Hala ere, narratzaile baten esku hartzea ez da sekula behar-beharrezkoa, eta «erakutsi, ez kontatu» arauaren kontra doa. Zentzu horretan, over ahotsa ez litzateke irtenbide eroso bihurtu behar gidoilaria irudien bidez eskaintzeko gai ez den azalpenak ahoz emateko, edo kate kausalaren zati edo gertakarien artean lotura errazak bilatzeko.

Over ahotsak ez du, halaber, irudietan ikusten ari garena hitzez hitz deskribatu edo errepikatu behar. Zerbait berezia ekarri beharko luke: istorioaren mundutik kanpoko ideiak eta pertzepzioak gehitu ahal ditu, kontatzen ari denari dimentsio eta sakontasun handiagoa emanez; ekintza komentatu dezake edo horren aurka joan (ikusten ari garena kontraesanez, komedia dramarekin indartuz, drama komediarekin arinduz...); nolabaiteko kutsu literarioa inprima dezake; tonu jakin bat ezarri; eta abar.

Gidoilariak tentuz erabaki behar du zer erakusten duen eta zer kontatzen duen narratzailearen bidez, izan ere, ahotsaren esku hartze bakoitza mugari bat da istorioaren egiturari eta denbora garapenean, eta erritmoa moteltzeko arriskua dakar. Prozedura simple eta eraginkorra izan daiteke ahots narratiboa hasieran txertatzea, filmaren hitzaurre moduko bat eskainiz. Baita hasieran eta amaieran kokatzea ere, filma ixten eta laburbiltzen duen hausnarketa gisa. Teknika horrek ñabardura interesgarri bat gehitu diezaioke filmari, eta ez du zertan ekintza oztopatu.

Narratzailea diegetikoa denean, ikusleak haren begien bitartez ikusiko du istorioa, eta bi rol beteko ditu, istorioaren barruko pertsonaia eta narratzaile gisa. Horrek esan nahi du ikusleak hasieratik ezagutu eta identifikatu beharko lukeela pertsonaia, bere esku hartzeak, funtzio batean zein bestean, ondo banatuta eta dosifikatuta egon behar direla, eta adierazteko modu edo hizkera propioa eduki behar duela.

8. NARRAZIO BALIABIDEAK ■

«Fikzioan erabilitako baliabideak pluralak dira eta elkarri lotuta daude: bakoitza besteetan oinarritzen da eta elkarri laguntzen diote».

David Lodge

Trama sortzen hasten denean, egitura (estrategia narratiboa) eta horrek eragiten duen interesa (estrategia emozionala) dira garrantzitsuak. Gidoilariak baliabide ugari ditu informazioa transmititzeko, ikuslearen interesa pizteko, nahi dituen emozioak eragiteko eta ikusleen erreakzioak filmaren parte bihurtzeko. Prozedura narratibo horiek istoriotik bertatik sortu behar dira, eta istorioaren zerbitzura egon behar dute.

8.1. Ikuspuntua eta fokalizazioa. Misterioa, suspensea eta sorpresa

Gidoilariak aldeaz aurretik erabaki behar du zein ikuspuntutatik kontatuko duen istorioa, hau da, zein identifikazio modu erabiliko duen. Aukeratutako ikuspuntuak informazioaren kudeaketa edo banaketa zehazten du. Gérard Genettek fokalizazio hitza proposatzen du ikuspuntuaren ordez, narratzailearen eta pertsonaien arteko ezagutza harremanari erreferentzia egiteko. Hiru fokalizazio mota bereizten dira, gidoi berean zehar txandaka erabil daitezkeenak:

- Zero fokalizazioa: narratzaileak edozein pertsonaiak baino gehiago daki. Kontakizuna pertsonaien gainetik dagoen eta ikusleari abantaila kognitiboa ematen dion narratzaile orojakile batek gidatzen du.
- Barne fokalizazioa: narratzaileak pertsonaietako batek dakiena eta pentsatzen duena (barne fokalizazio finkoa) edo hainbat pertsonaiak dakitena eta pentsatzen dutena (barne fokalizazio aldakorra) baino ez daki. Kontakizuna pertsonaien ezagutzara mugatuta dago, eta ikusleak pertsonaia horrekin batera ezagutuko ditu istorioa osatzen duten gertaerak eta datuak.

- Kanpo fokalizazioa: narratzaileak dena kanpotik ikusi eta deskribatzen du. Ikuslea ez da orojakilea.

Fokalizazioa eta informazioaren banaketa estuki lotuta daude oinarrizko hiru baliabide narratiborekin: misterioa, suspensea eta sorpresa.

Misterioa dagoenean publikoak pertsonaiek baino gutxiago daki. Misterioak jakin-minaren bidez sortzen du interesa. Misterio itxian (*whodunit* eredua) hilketa bat gertatzen da eta «nork egin du?» galdera planteatzen da, ondoren susmagarri ugari aurkeztuz. Misterio irekian, aldiz, publikoak hilketa nola gertatzen den ikusten du, eta, ondorioz, badaki nork egin duen. Istorioaren gakoa, orduan, «nola harrapatuko dute?» galdera izango da.

Ikusle gehienek ez dute gogoko filma ikusten ari diren bitartean ezjakintasunean egotea. Gehiago dakitenak beste pertsonaia batzuk badira eta ikuslea protagonistaren ezagutza plano berean kokatzen bada, misterioa onargarria da. *Whodunit*-en ohiko egoera da (ikertzaileak ez daki nor den hiltzailea eta ikusleak ere ez). Baina protagonistak ikusleak ezagutzen ez dituen gauzak dakizkienean, arazoak sor daitezke. Ikuslearen nagusitasuna atsegingarria da (ikusleak pertsonaiak baino gehiago jakitea), baita gauzak protagonistarekin batera ezagutzea ere, baina ikuslea gogaitu egiten da pertsonaia luzaro ikusten badu ulertzen ez dituen gauzak egiten.

Misterioa barne edo kanpo fokalizaziotik landu ohi da, ez zero fokalizaziotik.

Suspense zinematografikoak ekintza baten emaitzari buruzko beldurra, ziurgabetasuna eta tentsio dramatikoa nahasten ditu, eta ikusleak pertsonaia susmatu ere egiten ez duen zorigaitz bat jasateko arriskuan dagoela dakienean gertatzen da. Ikusleak, larri, «zer gertatuko da?» galdetzen dio bere buruari, eta suspenseak erantzuna atzeratzen du, ikusleak sentitzen duen pertsonaiarekiko beldurra eta lotura emozionala indartuz.

Alfred Hitchcockek adibide honen bidez azaldu zuen suspensearen eta sorpresaren arteko ezberdintasuna: bi pertsonaiek karrizketa arrunt bat dute mahai batean eserita. Elkarrizketaren erdian bonba bat lehertzen bada, publikoak sorpresa edo ezusteko bat izango du, baina, aldeztatik mahai beraren azpian bonba bat dagoela jakinarazi bazaio, publikoak tentsioan egongo da bonba noiz lehertuko zain dagoen bitartean. Elkarrizketa hutsal berberak interesa bereganatuko du publikoak eszenan parte hartzen duelako. Lehenengo kasuan, filmak bost segundoko ezustekoa eskaini du; bigarrean, bost minutuko suspensea.

Sorpresak ikuslearengan eragiten duen inpaktu emozionala bat-batekoa bada ere, arreta handiz prestatu behar da, batez ere ezustea errebelazio batean oinarrituta dagoenean. Ikusleak informazio nahikoa jaso behar izan du errebelazioa iristen denean sinesgarria izan dadin, baina ez gertatuko dena asmatzeko adinakoa.

Suspensean ezinbestekoa da ikusleak inplikaturako elementu guztien berri izatea, pertsonaiak ezagutzen ez duen informazioa izan behar du. Beraz, suspensea lortzeko, gehienetan zero fokalizaziora jotzen da. Sorpresa lantzeko, aitzitik, ikusleak ezin ditu zenbait datu jakin eta, ondorioz, kanpo edo barne fokalizazioarekin jokatzeko da, baina ez zeroarekin.

Suspensea eta sorpresa elkar baztertzailak diruditen arren, ez du zertan horrela izan. Izan ere, biak elkartu daitezke: zerbait gertatuko dela iradokitzen zaio ikusleari, baina gertatzen denean ez da ikusleak espero zuena.

Hitchcockek hainbat filmetan landu zituen bi baliabideok. *Rear Window*-en (1954) suspensearen adibide esanguratsua dugu. L.B. Jefferies argazkilariak hanka igeltsatuta dauka istripu baten ostean eta, etxetik mugitu ezinik, auzokoei leihotik begiratzuz entretenitzen da. Aurreko etxebizitzako gizon batek bere emaztea hil duen susmoa pizten zaio eta gizona etxetik kanpo dagoela aprobetxatuz, Lisa, Jefferiesen emaztegaia, haren etxean sartzen da aztarna eta frogen bila. Film osoa Jefferiesen barne fokalizazioan oinarritzen da, eta ikusleak berarekin batera bizi eta ezagutzen ditu gertaera guztiak, haren kokapen estatikoa partekatuz. Gauzak horrela, Hitchcockek suspense eszena itogarria eraikitzen du Jefferiesek (eta berarekin publikoak) susmagarria etxera bueltatzen ari dela ikusten duenean leihotik, ezjakin den Lisari arriskuaz ohartarazi ezinik.

Psycho-n (1960) Hitchcockek kontrako estrategiari jarraitzen dio, eta ezinbesteko informazioa ezkututzen dio ikusleari sorpresa efektu txundigarria lortzeko. Publikoak behin baino gehiagotan ikusten eta entzuten ditu Bates andrearen irudia eta ahotsa filmean zehar. Agerpen horiek Bates motelean eta etxean gertatutako hilketen erantzule dela pentsatzera eramaten gaituzte, bere semea Norman krimenak garbitzen saiatzen den bitartean. Ezustekoa, beraz, handia da amaieran emakumea hilda dagoela egiaztatzen dugunean: Normanek hilotza disekatu eta haren nortasuna hartu du amaren ahotsa imitatuz. Efektu hori prestatzeko, Hitchcockek kanpo fokalizazioan mantendu gaitu denbora guztian; izan ere, emakumearen hitzak gehienetan eremuz kanpotik etorri dira eta Bates andrea ikusi dugun bakoitzean bere gorpu(tz)a erakutsi digute, inoiz ez bere aurpegia.

8.2. Ereintza (*plant*) eta arrasto faltsua (*red herring*)

Ereitea da itxuraz interes berezirik ez duen pertsonaia bat, objektu bat edo gertaera bat traman ezartzea, geroago baliagarria izango delako: janzkerako xehetasun bat, bi tokiren arteko distantzia, pertsonaia baten presentzia talde eszena batean, pertsonaia batek objektu mota batekiko duen gustu berezia, eta abar. Eszena batek, adibidez, protagonistak trebetasun zehatz bat duela aurreratu dezake, geroago gaitasun horri esker estualdi batetik ateratzen dela ikusi baino lehen. Gidoiak atzekoz aurrera idazten direla erakusten du baliabide honek.

Ereintza bat agertzen den unean ez du berez interes dramatikorik izan behar, eta, ondorioz, denbora galertzat edo hutsalkeriatzat har daiteke, baina garaiz aurreratutako xehetasun soil batek koherentzia eta egiantza arazo asko saihesten ditu.

Gerta liteke ikusleak ereintza bat igartzea, hau da, sartzen den unean bertan elementu horrek garrantzia hartuko duela ondorioztatzea. Horrek itxaropen bat sortzen du berarengan, gidoiak asebate behar duen itxaropena; horregatik, arriskutsua izan daiteke azkenean inora ez doazen elementuak ezartzea.

Arrasto edo aztarna faltsuak, bestalde, gezurrezko ezarpen edo ereintzak dira, gidoilariak nahita prestatzen dituen tranpak edo trikimailuak ikuslearen arreta okerreko elementu, pertsonaia edo arrazoibideetara bideratzeko, azkenean, ezusteko erreakzio bat sortzeko asmoz.

8.3. Errimak eta errepikapenak

Informazio, gertaera edo egoera bat errepikatzea narrazioaren oinarritzko baliabideetako bat da. Honako eginkizun hauek betetzen ditu:

- a. Ikus-entzunezko obran zehar informazioa erraz galtzen eta ahazten da; beraz, ezinbestekoak direnak modu desberdinetan errepikatu ohi dira ikusleak gogoan izan ditzan.
- b. Gidoia kohesionatzea edo batasun zentzua ematea. Kasu horietan, errepikapenak errima itxura hartzen du, abesti baten leloaren antzera.

Master & Commander (Peter Weir, 2003) filmaren egitura bi protagonistei planteatzen zaizkien antzeko bi dilema eta sakrifizioen inguruan antolatzen da. Istorioa XIX. mendean kokatuta dago, guda napoleonikoen garaian, eta *Surprise* ontzi ingelesean garatzen da. Han, izaera eta ikuspegi kontrajarriak izan arren, adiskidetasun estua duten bi gizon daude: Jack Aubrey kapitaina eta Stephen Maturin medikua. Aubrey guda gizona da, armadarekiko obedientzia eta betebeharra funtsezko balioak dira berarentzat eta *Acheron* ontzi frantziarra harrapatzeko misioa du. Stephen Maturin, *Surprise*-ko zirujaua, natura ikertzen duen zientzialari arrazionala da, Britania Handian hedatzen ari diren teoria eboluzionisten aldekoa. *Acheron*-en atzetik dabiltzala, *Surprise* ontzia bi aldiz hurbiltzen da Galapago uharteetara. Lehengoan, Maturinek lurralde hori arakatzeko aukera eskatzen dio Aubreyri eta honek hasieran adiskidearen nahia onartzen du. Baina *Acheron* harrapatzeko parada aurkezten zaio, eta uharteetan ez lehorreratzea erabakitzen du, lagunari emandako hitza hautsiz.

Kostalde beretik nabigatzen duten bigarren aldirian, Aubreyk eskura izango du ontzi frantsesa berriro ere. Baina oraingoan Maturin larriki zauritua dago eta kapitainak bere misioarekin aurrera jarraitu ala lehorreratu erabaki beharko du, zirujauaren bizia salbatu ahal izateko. Aubreyk, lehen aldiz, adiskidetasuna betebeharraren aurretik jarriko du bere harrapakina sakrifikatuz.

Maturin Galapago irlatan osatzen da, baina han bizi diren espezie ezezagunak aztertzen ari dela, *Acheron* ontzia urrunean ikustatzen du. Aubreyren antzeko dilema planteatuko zaio berari ere: frantziarren presentziaren berri eman eta Aubreyri lagundu ala isilik geratu bere helburu zientifikoekin jarraitu ahal izateko. Berak ere berdin jokatu du arerioaren agerpena iragarritz, zientziaren aurrerapena eta bere grina sakrifikatzen ditu kapitainarekin duen adiskidetasunaren izenean.

- c. Aldaketak eta progresioak adieraztea. Pertsonaia, talde edo bikote baten bizitzako eszena bereizgarri bat errepikatzeak haien harremanetan edo egoeran gauzak nola aldatzen diren erakusten du.

Citizen Kane filmean (1941) Orson Welles errepikapenaz baliatzen da Charles Foster Kane eta haren lehenengo emaztearen arteko harremanaren hondamena irudikatzeko. Elkarren segidan eskaintzen diren eszena labur batzuetan, senar-emazteak denboran zehar partekatzen dituzten gosari desberdinak ikus ditzakegu. Lehenengoan, ezkonberriak dira oraindik eta bien arteko maitasuna agerikoa da haien jarreran eta hitzetan. Baina asteak igaro ahala, hurrengo gosarietan bikotearen zorientasuna eta harmonia zapuzten duten eztabaidak eta desadostasunak azaltzen hasiko dira, gero eta larriagoak, bien arteko arrakala sakonduz. Azken eszenak lehenengoaren lokalizazio, egoera eta pertsonaien kokapen berbera errepikatzen ditu, baina oraingoan senar-emazteek ez diote elkarri hitz egiten, bikotearen erabateko haustura adieraziz.

Errimek poesiaz eta musikaltasunez janzten dute filmaren egitura. Errima baten erabilera antzematen duenean, ikuslea ziur dago leloak berriro joko duela, baina baita ez duela inoiz modu berean joko ere. Hori izan behar da, behintzat gidoilariaren helburua. Eszena baten eta bestearen arteko aldakuntza txikiak interesa mantenduz doaz, azken errepikapena heltzen den arte, aurrekoak baino aldakuntza askoz handiagoa dakarrena eta eraldaketa prozesua burutzen duena.

Errepikapenaren printzipioak efektu komiko edo *running gag* bat sortzeko ere balio du. Film batean zehar hainbat aldiz errepikatzen den xehetasun edo egoera barregarri bat da, ahozkoa zein ikusizkoa. Ohikoan bi aldiz errepikatzen da modu berean ikusleak errepikapenaren mekanismoa barneratu dezan, eta orduan, hirugarrenean, ustekabeko alderantzikatzeko komikoa gertatzen da: beti zaplaztekoa jaso duenak zaplaztekoa ematen du.

8.4. Motiboak

Motiboa irudi edo objektu errepikakor bat da, argumentua sakontzeko eta gaia aberasteko erabiltzen dena. Gidoi batean zenbait objektu garrantzitsu edo esanguratsu agertzen dira nahitaez (arropa, zigarroak, armak, ibilgailuak, objektu pertsonalak, ispiluak, eta abar), eta horiek, funtzio narratibo konkretu bat izateaz gain, pertsonaia, egoera edo gai bati lotutako balio konnotatibo edo sinbolikoa har dezakete. *Citizen Kane*-n, adibidez, Rosebud izeneko lerak galdutako haurtzaroa adierazten du, filmak lantzen duen sakoneko gaia.

Motiboen erabilera, askotan, klixerik edo tradizio jakin batzuetan errotuta dago: ispiluak bikoiztasuna adierazten du, txori kaiola preso egotearekin erlazionatzen da, amarauna tranparen adierazle bihurtzeko, eta abar. Baina erraz interpreta daitezkeen ikono eta sinbolo unibertsal horiek esanahi berritzaileak har ditzakete istorio konkretu batean txertatzen direnean. Gidoilariak unibertso sinboliko espezifiko bat asmatu beharko luke obra bakoitzerako, elementu poetiko erakargarrienak istorio bakoitzaren iruditeria bereziarekin lotuta daudenak baitira.

Motibo bat behin baino gehiagotan agertu behar da gidoian eragina izateko. Irudi edo elementu bera, gainera, modu desberdinetan azaldu daiteke filmean zehar (urak, adibidez, euri, ibai edo edari forma har dezake), eta ekintzari lotutako zentzua edo funtzionaltasuna

izan behar du, balio sinbolikoa ikuslearentzat hain esplizitua izan ez dadin. Film baten poesia ikusezina eta oharkabekoa izan beharko litzateke.

8.5. Elipsia

Kontaktaren denbora jarraitutasunean berariaz egindako omisioa da, istorioaren zati edo xehetasun jakin bat nahita ezabatu egiten da. Oso garrantzitsua da gidoilariak istorioan sartuko duena eta kontzienteki kanpoan utziko duena aztertzea, eta eszena baten eta bestearen arteko trantsiziorik eraginkorrenak bilatzea. Horretarako, oso lagungarriak dira elipsiak, funtzio erritmikoak, narratiboak eta dramatikoak betetzen baitituzte:

- a. Ez da nahitaezkoa ikusleari eszena bat osatzen duten ekintza guztiak erakustea. Eszena bat *in medias res* has daiteke (hasiera ezabatuz) edo konponbide batera iritsi baino lehen amaitu, une bakoitzean bilatzen den emaitza edo efektu emozionalaren arabera. Elipsiak une dramatikoak interesgarriak aukeratzeko eta kontakizunari ekarpenik egiten ez dioten gauza guztiak alde batera uzteko aukera ematen du. Helburua da ikuslea gai izatea, berehala eta oharkabean, ikusi duen azken eszenaren eta hurrengoaren artean gertatu dena imajinatzeko edo betetzeko. Adibidez, pertsonaia bat bere ohean esnatzen bada eta hurrengo eszenan ilea bustita duela gosaltzen ari bada, inolako ahaleginik gabe ondorioztatzen dugu erdian dutxatu egin dela. Horrelako elipsiek erritmoa bizkortzen dute eta ekonomia narratiboa sustatzen dute, ikusleek informazioak osatzeko eta jarraian doazen sekuentzien artean kausa-efektu erlazioak bilatzeko duten joera aprobetxatuz.
- b. Elipsiak sorpresa efektua errazten du. Kasurik klasikoena da pertsonaiak plan bat adosten ari direla, elkarri kontaktzen dioten unea eliditzen denean. Horrela, ikusleak ez ditu egitasmoaren nondik norakoak alde aurretik ezagutzen eta ekintzaren garapenak ezustean harrapatzen du. Arestian aipatutako ezkutuko argumentu hariak prestatzeko ere ezinbestekoak dira, *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) filmeko protagonistaren heriotzarekin gertatzen den bezala, horien muina, hain zuzen, funtsezkoa den gertaera edo datu bat ezkututzean datzalako.
- c. Gordinegiak izan daitezkeen irudiak edo gertaerak ez erakusteko baliagarriak dira. Horrek ikuslearen irudimena aktibatzen du, larritasun handiagoa sortuz. *M* filma (Fritz Lang, 1931), adibidez, Elsie izeneko neskatila baten bahiketa eta hilketarekin hasten da. Gertaera lazgarria ez da begien bistan garatzen, baina, hala ere, ikuslea gai da pantailatik kanpo jazo dena ondorioztatzeko. Elsiek pilota bat darama bere hiltzailearekin topo egiten duenean, eta gizonak haur itxura duen puxika bat erosten diola ikusten dugu. Hortik aurrera ikuslea amaren egonezinaren lekuko izango da umeari itxaroten dion bitartean. Neskatoa ez da etxera bueltatuko, baina ondorengo irudiek pilota lurtean erorita eta zeruan hegaz doan puxika erakusten digutenean, berehala ulertzen dugu zer gertatu zaion.
- d. Denbora epe luzeak igarotzen diren istorioetan ere ezinbestekoak dira eszenen arteko elipsiak, denbora konprimatzeko eta narratiboki esanguratsuak diren uneetara berehala iristeko.

Batzuetan, ikusleak mentalki osatzen edo betetzen ditu omisioak gertatzen diren unean bertan; beste batzuetan, aldiz, gidoilariak elipsiak sortutako etendura nabarmena izatea bilatzen du, une batez nahasmena sortzea edo ikusleak denbora-espazio berrian kokatzeko arazoak izatea narrazioaren jarraitutasuna bat-batean hautsi delako. Coral Cruzek jartzen duen adibidearen arabera, eszena batean bi pertsona agertzen badira elkarri maitasun sutsua aitortzen, eta hurrengo eszenan haietako batek bestea hiltzen badu, ikusleak erantzunak bilatuko ditu eta filma ikusten jarraitu nahiko du. Ikuslea puzzlearen piezak osatzen saiatzen den bitartean, haren inplikazioa bermatuta egongo da. Elementu batzuk ezkutatzek, beraz, erakusten direnen interesa eta balioa areagotu dezake.

Nolanahi ere, elipsiak ez du inolako anbiguotasunik sortu behar edukiari dagokionez. Ikuslea lehenago edo geroago elipsia betetzeko gai ez bada, edo ez badu behar bezala egiten, narrazio zulo bat sortuko da, tramaren jarraitutasuna hautsi eta ikuslearengan frustrazioa eragingo duena.

8.6. Flashback

Iraganean, hau da, narrazioak ezarritako denboraren aurretik jazotako gertakari baten edo batzuen kontakizun dramatizatua da. *Flashback*-aren erabilera patroia desberdinak daude gidoiaren egituraren arabera:

1. Batzuetan *flashback*-ak filmaren zatirik handiena hartzen du, hau da, istorioa *flashback* erraldoi eta luze baten bidez kontaktzen da. Kasu horietan, ez da harritzekoa istorioa hasi eta gero ikusleak laster ahaztea filma *flashback* orokor bat dela. Horrek frogatzen du baliabide honen eraginkortasun eskasa. Hala ere, badaude egitura hau erabiltzeko hiru arrazoi:
 - a. Ezinbestekoa da, ikuslearen jakin-mina astintzeko asmoz, filma klimaxetik edo amaieratik gertu dagoen une batetik hasten denean, arestian aipatutako *Carlito's Way* (Brian De Palma, 1993) filmean gertatzen den bezala. Horrek atzerako kontaketa efektu bat sortzen du, pixkanaka filma hasi den unera iritsi arte.
 - b. Gidoiak hasierako eta amaierako enkoadraketa eszenei garrantzi berezia eman nahi dienean, iraganeko trama nagusiak pertsonaiaren arku dramatikoan edo filmaren gaian dituen ondorioak erakusteko.
 - c. Filmari ipuin edo kontaketa kutsua eman nahi zaionean. Adibidez: *Edward Scissorhands* (Tim Burton, 1990).
2. Puzzle egiturari jarraitzen dioten filmetan, puzzlearen piezak elkarren segidan eskaintzen diren *flashback*-en modura antola daitezke. Baliabide hau sarri erabiltzen da norbaiten inguruko misterioa ikertzen denean, *Citizen Kane*-k edo *The Social Network*-ek (David Fincher, 2010) proposatzen duten bezala.

Eredu honen aldaera interesgarri bat lekukoek gertaera berari buruz ematen dituzten bertsioak kontraesankorrak direnean gertatzen da, testigantza bakoitzak besteak zalantzan jartzen dituenean, batez ere krimen, desagerpen edo antzeko gertakari

baten inguruko egia argitu nahi den filmetan. Akira Kurosawaren *Rashomon* (1950) da narrazio estrategia honen adierazpen ezagunena.

3. Kasu gehienetan, *flashback*-ak modu isolatuan aurkezten dira kontakizunaren une jakin batean, iraganeko konturen baten azalpen gisa. Ikusleek istorioa eta pertsonaiak hobeto ulertzeko teknika bat da, elkarrizketa eszena luzeetara jo gabe. *Casablanca*-k (Michael Curtiz, 1942) filmaren erdialdean kokatuta dagoen *flashback* baten bitartez jakinarazten dio ikusleari zer gertatu zen Parisen Rick eta Ilsa-ren artean, nola garatu zen haien maitasun harremana emakumeak, inolako azalpenik eman gabe, alde egin zuen arte. Hamar minutuko ekintza dramatizatuak bost minutuko bakarrizketa luze eta estatiko bat ordezkatzeko du.

Baliabide honek, hala ere, zenbait arazo sortzen ditu, narrazio zinematografikoak dena orainaldian kontatzen duelako eta *flashback*-a, berriz, dagoeneko atzean geratu diren iraganeko tentsioen deskribapena da. Beraz, istorioaren jariora geldiarazten duen etendura bihur daiteke, kontakizunari berehalakotasuna eta erritmoa galaraziz. Trama beti mugitu behar da aurrerantz, baita *flashback*-etan ere, eta *flashback*-ek aurrerabide horretan lagundu behar dute, oztopatu beharrean. Horretarako, egitura propioa eta argia izan behar dute eta publikoaren jakiteko beharra edo nahia sortu ondoren txertatu behar dira, ekintza nagusiaren parte bihurtuz.

Bakarrik erabili beharko lirateke *flashback*-ak pertsonaiaren oroitzapenek zeregin erabakigarria betetzen badute istorioan, tramaren ibilbidea eta jarraipena hobeto ulertarazten duten datu berriak eskainiz. Baita pertsonaien aurpegi ezkuturen bat islatzen badute, edo ez badago orainaldian gertatzen dena argitzeko modu interesgarriagorik ere. Zentzu horretan, bi *flashback* mota aurkitu ditzakegu:

- a. *Flashback* trauma. Lurperatutako oroitzapen lazgarri bati dagokio. Trauma bere osotasunean plazaratu daiteke *flashback* bakar batean, edo zatika eskaini. Kasu horretan, iraganeko gertaeraren atal desberdinak gidoian zehar barreiatzen dira *flashback* txikien modura, une zehatz batean oroitzapena pertsonaiaren buruan zehaztasun osoz azaleratzen den arte. Ahoz ere kontatu liteke oroipena, *flashback* batera jo beharrik gabe. *The Silence of the Lambs*-en (Jonathan Demme, 1991), adibidez, Claricek Lecterrekin duen elkarrizketa zirrargarri batean aitortzen du haurtzaroan salbatu ezin izan zituen bildotsek eragin zituen trauma.
- b. Ezkutuko argumentu hari bat erakusten duen *flashback*-a. *The Shawshank Redemption* filmaren (Frank Darabont, 1994) amaiera aldean, Andy protagonistak kartzelatik irteteko itxaropen guztia galdu duela dirudi. Haren lagunak, Redek, bere buruaz beste egiteko asmoa duela susmatzen du, eta haren kezka areagotu egiten da Andyk soka zati bat lortu duela jakiten duenean. Gau batean, Andy ez da zeldatik irteten kartzelariak deitzen duenean, eta Redek okerrean gertatu dela pentsatzen du. Baina Andy ez dago hilda, ihes egin du. Ihesa ezustekoa izan dadin, publikoak ezin du ikusi gertatzen den unean bertan, baina, aldi berean, ezin zaio ikusleari protagonistaren helburuaren lorpena ezkutatu. Hartara, ia hirugarren ekitaldi osoa hartzen duen *flashback* luze batek jakinarazten digu nola eskuratu duen ezinezkoa

zirudien askatasuna, begien bistan garatzen ari zen tramaren azpitik, Andyren ihesa ahalbidetu duten isilpeko jarduerak eta ekintzak erakutsiz.

4. Film batzuetan, *flashback*-ak pelikula osoan zehar sakabanatuta agertzen dira, bi istorio edo ekintza ildo osatuz, bata iraganean garatzen dena, eta bestea orainaldian. Garrantzitsua da ikusleak ulertzea noiz egiten diren atzera jauziak (gidoilariak horri buruzko berariazko zalantza sortu nahi ez badu behintzat), hau da, sekuentzia bakoitza zer denbora lerrori dagokion bereiztea, baita gai izatea iraganean gertatutakoaren kronologia ezartzeko, nahiz eta kontakizunak desordenatuta erakutsi. *Flashback*-etan oinarritutako egitura mota hauetan, iraganeko istorioa orainaldikoa bezain garrantzitsua izan behar da, eta *flashback*-ek orainaldiko ekintza aurrera eramaten lagundu behar dute, ulertzeko beharrezkoak diren informazioak eskainiz. *The Godfather Part II* (Francis Ford Coppola, 1974) filmak bi kontakizun txandakatzen ditu. Iraganean kokatuta dagoenak Vito Corleoneren gaztaroa kontaktzen du, nola heldu zen Ameriketara, nola bilakatu zen mafiako buru eta zer printzipiok gidatu duten bere jokabidea, familiarekiko leialtasuna, nagusiki. Orainaldiko tramak, berriz, haren semea den Michael Corleone du protagonista, eta kontraste harremana ezartzen du aurrekoarekin, Michaelen aitaren negozioa handitzearen, Vitoren oinarri moralak usteltzen eta zapaltzen dituela erakusten baitigu, bere anaia Fredo hiltzeraino. Bien arteko lotura ezinbestekoa da filmak irudikatzen duen familiaren deskonposizioa bere dimentsio osoan balioesteko.
5. Azkenik, zenbait gidoik *flashback*-en erabilera bereziak egiten dituzte:
 - a. *Flashback* faltsuak benetan gertatu ez diren gertakarien kontakizuna dramatizatzen du. *The Usual Suspects* (Bryan Singer, 1995), adibidez, Verbal Kint iruzurgileak itsasontzi batean gertatutako hilketari buruz kontaktzen dituen *flashback*-etan oinarritzen da. Poliziari eginiko aitortpenari esker, Kintek bere burua zuritu eta immunitatea lortzen du, baina bukaeran, azken biraketa batek kontatu duen guztia, eta ikusleok *flashback*-etan ikusi duguna, gezurra zela eta bera izan zela benetako erruduna ezagutarazten du.
 - b. Eskailera *flashback*-a. Sekuentzia bakoitza aurrekoaren atzerakada da, istorioaren hasiera kronologikora iritsi arte. *Memento*-n (Christopher Nolan, 2000), esaterako, protagonistak memoriarekin lotutako gaitz bat du, ezin ditu oroitzapen berriak gorde eta, hortaz, ez da une batzuk lehenago egindakoa gogoratzeko gai. Filmaren egiturak bere memoriak jarraitzen duen prozedura birsortzen du nolabait: sekuentzia bakoitzak hurrengoaren efektua irudikatu beharrean, haren kausa erakusten du. Beraz, tramako ekintzak kronologikoki antolatuko bagenitu, filmaren hasiera kontaktzen den istorioaren bukaera izango litzateke, eta amaiera, aldiz, hasiera.
 - c. *Flashback* batek, halaber, filmean dagoeneko erakutsi den gertakari bat eszenaratu dezake, baina beste ikuspuntu batetik dramatizatuta. Horrek gertaeraren inguruko ikuspegi berri bat eskaintzeko edo informazio ezezagun bat helarazteko aukera ematen du. *The Man Who Shot Liberty Valance* (John Ford, 1962) izeneko *western*-ean, bi aldiz agertzen da Liberty Valance gaizkilearen heriotza. Aurrenekoan, ikusleak duda barik uste du Ransom Stoddard abokatua izan dela tiro egin diona. Balentria

hori Stoddarden ibilbide politikoaren abiapuntua da, baina, egindakoaren inguruko zalantza moralak sortzen zaizkionean, Tom Doniphon pistolariak egia kontatzen dio. *Flashback* batek beste leku batetik erakusten digu tiroketaren unea eta orduan egiaztatzen dugu Doniphon bera izan zela Valance akabatu zuena, Stoddardi utziz Mendebaldeko herrixka hartara zibilizazioa eta legea eramateko meritua eta ardura.

8.7. *Macguffin*

Istoria martxan jartzeko eta trama eraikitzeko aitzakia bat da, pertsonaiak mugiarazten dituen eta haien ekintzak justifikatzen dituen helburu hutsa. Michel Chionen definizioaren arabera, istorio batean jokoan dagoen edozein elementu material izan daiteke (formula sekretu bat, gotorleku baten plano, mikrofilm bat...), ikuslearentzat elementu horren ondorioz pertsonaien artean sortzen diren harremanak eta gatazkak baino garrantzi gutxiago duena. Istorioaren muina *macguffin*-ak eragiten duen lehian, areriotasunean, desiran, maitasunean, gorrotoan edo indarkerian egongo da, ez helburuan bertan. *Macguffin* bat erabiltzen denean, beraz, garrantzitsuena ez da bukaeran pertsonaiek helburua lortzea ala ez, baizik eta bidean gertatzen dena. Hala ere, sinesgarria izan behar da, ikuslea ez baita istorioan sartuko zentzugabea iruditzen bazaio pertsonaiak hutsalegi dirudien zerbaitengatik borrokatzea edo haien buruak arriskatzea.

8.8. *Cold open*

Telesailetan erabiltzen den abiapuntu mota bat da, oro har hasierako kreditu tituluak baino lehen kokatzen dena. Kapitulu pertsonaien *statu quo* edo atsedean egoera azalduz hasi beharrean, gertaera zirraragarri, bitxi, harrigarri edo enigmatiko bat aurkezten da, interesa berehala erakartzeko asmoz. Protagonista kapituluan zehar murgilduta egongo den misterioa, kasua edo krimena planteatzen dezake, edo kapituluan bertan aurkituko dugun egoera bat aurreratu, horren konponketa edo inguruabarrak zehaztu gabe.

8.9. *Cliffhanger*

Kapituluen artean jarraitutasuna mantentzen duten telesailek erabili ohi duten baliabidea da. Atala konpondu gabeko gatazka edo klimax batekin bukatzean datza, jarraian datorrena ezagutzeko eta, ondorioz, hurrengo kapitulu ikusteko gogoia sustatzeko.

9. BIBLIOGRAFIA ■

ARCHER, William, *Play-Making. A Manual of Craftsmanship*.

<http://www.gutenberg.org/files/10865/10865-h/10865-h.htm>

ARISTOTELES, *Poética*, Madril, Gredos, 1999.

BALLÓ, Jordi eta PÉREZ, Xavier, *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*, Bartzelona, Anagrama, 1997.

CARRIÈRE, Jean-Claude eta BONITZER, Pascal, *Práctica del guion cinematográfico*, Bartzelona, Paidós, 1991.

CHION, Michel, *Cómo se escribe un guion*, Madril, Cátedra, 1988.

CORBETT, David, *El arte de crear personajes*, Bartzelona, Alba, 2018.

CRUZ, Coral, *Imágenes narradas: cómo hacer visible lo invisible en un guion de cine*, Bartzelona, Laertes, 2014.

DAVIS, Rib, *Escribir guiones, desarrollo de personajes*, Bartzelona, Paidós, 2000.

FIELD, Syd, *El libro del guion: fundamentos de la escritura de guiones*, Madril, Plot, 1994.

FIELD, Syd, *El manual del guionista*, Madril, Plot, 1995.

FIELD, Syd, *Prácticas con cuatro guiones*, Madril, Plot, 1997.

GOLDMAN, William, *Las aventuras de un guionista en Hollywood*, Madrid, Plot, 1992.

LAVANDIER, Yves, *La dramaturgia*, Madril, Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.

LODGE, David, *El arte de la ficción: con ejemplos de textos clásicos y modernos*, Bartzelona, Península, 1998.

MACKENDRICK, Alexander, *On Film-making. Manual de escritura y realización cinematográfica*, Madrid, Ediciones Jaguar, 2013.

MAMET, David, *Una profesión de putas*, Madril, Debate.

- McKEE, Robert, *El guion*, Bartzelona, Alba, 2002.
- McKEE, Robert, *El diálogo*, Bartzelona, Alba, 2018.
- RODARI, Gianni, *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*, Bartzelona, Ediciones del Bronce, 2006.
- RODRÍGUEZ DE FONSECA, Francisco Javier, *Cómo escribir diálogos para cine y televisión*, Madril, T&B, 2009.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio, *Estrategias del guion cinematográfico*, Bartzelona, Ariel, 2001.
- SEGER, Linda, *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, Madril, Rialp, 1991.
- SEGER, Linda, *Cómo crear personajes inolvidables*, Bartzelona, Paidós, 2000.
- SEGER, Linda, *El secreto del mejor cine. El subtexto en el guion y en la novela*, Madril, Rialp, 2018.
- SNYDER, Blake, *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*, Bartzelona, Alba, 2010.
- STEELE, Alexander (ed.) (Gotham Writers' Workshop), *Escribir cine. Guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York*, Bartzelona, Alba, 2014.
- TRUFFAUT, François, *Hitchcock/Truffaut*, Madril, Akal, 1991.
- TUBAU, Daniel, *Las paradojas del guionista*, Bartzelona, Alba, 2007.
- VALE, Eugene, *Técnicas de guion para cine y televisión*, Bartzelona, Gedisa, 1992.
- VOGLER, Christopher, *El viaje del escritor*, Bartzelona, Ma non troppo, 2002.

Nekane E. Zubiaur Gorozika Ikus-entzunezko Komunikazioan doktorea da eta EHUko Ikus-entzunezko Komunikazioa eta Publizitatea saileko irakasle agregatua. Gidoigintzari lotutako ikasgaiak irakatsi ditu han. Mutaciones del Audiovisual Contemporáneo (MAC) Euskal Unibertsitate Sistemako ikerketa-taldeko kide da, eta haren argitalpen nagusien artean *Peter Weir* (2013), *Anatomía de un cineasta pasional. El cine de Manuel Mur Oti* (2013) eta *Cortometrajes de Kimuak. Semillas del cine vasco* (2014) liburuak daude, azken hau Ainhoa Fernández de Arroyabe eta Iñaki Lazkanorekin batera.