

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES
CENTRO DE ESTUDIOS EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**EL DESBORDE DE LA IMAGINACIÓN, EL GUIÓN
CINEMATOGRAFICO DE FICCIÓN. REVISIÓN DE LAS
PRINCIPALES CORRIENTES TÉCNICAS Y ELEMENTOS PARA EL
PLANTEAMIENTO EN LA CREACIÓN DEL GUIÓN
CINEMATOGRAFICO DE FICCIÓN**

TESIS PARA OBTENER EL
GRADO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE
LA COMUNICACIÓN

**JORGE EDUARDO
SALGADO PONCE**

ASESOR: MTRO. CESAR ILLESCAS MONTERROSO

MEXICO, D.F., FEBRERO 2006

Agradecimientos.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A la UNAM

A todos mis maestros, que hicieron que mi formación en la facultad fuera entre preocupación y descubrimiento, una gran felicidad.

Por supuesto a mi madre: Juana Hilda Ponce Romero, por estar siempre conmigo.

A mis hermanos Arturo, Bety, Sonia, Beto, Daniel y Margarita por ser tan especiales en mi vida y por apoyarme a cada momento.

A quienes con su desinterés y con su gran paciencia me ayudaron a revisar este trabajo y me dieron grandes aportaciones para poder terminarlo: Marta Rizo, Cesar Illescas y por supuesto a Genoveva Nava por sus grandes aportaciones en las revisiones y por su gran amor y cariño.

A quienes compartieron los momentos de vida universitaria que han sido maravillosos: Jesica Loarca, Aimeè Vega, Carlos Castro, Carlos Vega, Edgar Alanis, Juan José Ruiz, Rodrigo Gómez, Verónica Juárez, Laura Luna,

A quienes están todavía y que agradezco a la vida que me encontrara con ellos y con quienes he compartido parte de mi vida, Jesica Loarca, Almudena Cabezas, Marisela Suárez y a Norka Korda.

A Marco Julio Linares Quintero por su apoyo y por hacer que descubriera mi interés en el guión y en el cine

ÍNDICE

	PAGINA
INTRODUCCIÓN	3
Anexo	8
CAPÍTULO I	
LA NARRACIÓN	
1.1 Las teorías miméticas y diegéticas	11
1.2 Concepto de guión y principios de la narración	15
1.3 El guión clásico de Hollywood	21
1.4 La narración de arte y ensayo	30
1.5 La narración histórico materialista	34
CAPÍTULO II EL CINE DE FICCIÓN	
2.1 Antecedentes y evolución	39
2.2 El lenguaje del cine	46
2.3 La imagen cinematográfica	53
2.4 La ficción	58
2.5 El cine de ficción y el espectador	61
CAPÍTULO III	
ELEMENTOS EN EL GUIÓN CINEMATográfico DE FICCIÓN	
3.1 El guión cinematográfico	65
3.2 Elementos fundamentales en el guión	73
3.3 Modelos en la construcción de guiones	79
3.4 El personaje el diálogo	90
3.5 Variaciones del guión centrado en el personaje	96
CAPÍTULO IV	
PROPUESTAS SOBRE LA NARRACIÓN EN EL CINE DE FICCIÓN	
4.1 Fórmula Clásica en el guión cinematográfico	99
4.2 Problemática	112
4.3 Propuestas	114
CONCLUSIONES	118
BIBLIOGRAFÍA	122

INTRODUCCIÓN

La investigación que presentamos bajo el título *El desborde de la imaginación, el guión cinematográfico de ficción. Revisión de las principales corrientes técnicas y elementos para el planteamiento en la creación del guión cinematográfico de ficción*, se enmarca en un interés donde se cruzan dos conceptos clave: por un lado, la narración, en tanto que nos interesa adentrarnos en todo lo concerniente a la narrativa, esto es, a la construcción de historias o discursos; por el otro, el cine, como canal a través del cual se comunican y, por tanto, se narran historias. Este ámbito de investigación puede parecer demasiado amplio si no acotamos nuestro interés específico, es decir, si no exponemos cuáles son los propósitos específicos de nuestro trabajo.

Dentro de esta perspectiva que relaciona la narración y el cine existen tantas investigaciones como investigadores interesados. En el caso que nos concierne, nos centramos en un aspecto concreto: las herramientas necesarias para la creación de guiones cinematográficos de ficción. Como se puede apreciar, nuestro tópico de investigación perfila ya de forma más concreta el objeto de estudio de nuestra investigación. Intentar acercarse a las herramientas propias de la creación cinematográfica supone una voluntad de establecer vínculos entre lo que se ha dicho hasta el momento acerca de dichas herramientas y lo que puede darse de ahora en adelante. Esto es, nos planteamos un bosquejo amplio de información relativa a la evolución de las herramientas y los elementos necesarios para la creación cinematográfica y, a la vez, nos proponemos ir más allá, en tanto que nos interesará proponer nuevas herramientas y, por tanto, nuevas formas de trabajo en este sentido. Así pues, nuestro propósito no es únicamente de revisión documental. La perspectiva vendrá dada, por tanto, por la propuesta que presentamos en la última parte de esta investigación.

La investigación puede entenderse como un oficio de búsquedas y encuentros. Debe haber algo que nos motive, que nos impulse a investigar. Antes que nada, el investigador debe plantearse la pregunta que guiará todo el proceso de investigación, todo el camino de construcción de sentidos, de descubrimiento de realidades antes desconocidas. La pregunta general de investigación que ha motivado el trabajo que presentamos es la siguiente: ¿Hay posibilidad de nuevas fórmulas en la creación cinematográfica?. Partimos de la idea de que sí que son posibles nuevas fórmulas creativas, aunque para ello es imprescindible, antes que nada, indagar a fondo las fórmulas que ha habido hasta el momento, en todas sus dimensiones

En el primer capítulo pretendemos acercarnos a la evolución de la narración cinematográfica de ficción. Se trata, por tanto, de un capítulo de carácter general, de revisión histórica. Algo que consideramos no solamente importante, sino también imprescindible, para lograr el propósito de plantear nuevas formas de creación cinematográfica. La pregunta específica que guía este primer capítulo es, por tanto, la siguiente: ¿Cuál ha sido la evolución de la narración cinematográfica de ficción?

De lo más general nos acercamos a aspectos más específicos de nuestro objeto de estudio. Nos preguntamos, en este caso, ¿cuáles son las características de la estructura y la narración cinematográfica dramática?. Esta es la pregunta que motiva el segundo capítulo de la investigación, lo cual deja entrever el carácter teórico y expositivo del mismo. El núcleo de esta segunda parte será ya la creación cinematográfica de ficción, el género que centra todo nuestro interés.

Todavía más específicamente, nos interesa un acercamiento a algunos de los elementos propios de los guiones cinematográficos de ficción. En concreto, nos centraremos en los personajes y en los diálogos, por ser éstos los aspectos que inciden de manera más clara en

el proceso de creación de guiones. La pregunta que centra el tercer capítulo de la investigación puede resumirse como sigue: ¿Qué posibilidades ofrecen los personajes y los diálogos en la narración cinematográfica? En este caso, también se trata de un capítulo de contenido teórico, pero no ya de revisión sino más bien de descripción, de caracterización detallada y en profundidad de los elementos elegidos. El hecho de que nos preguntemos por las posibilidades da lugar a una exposición que no persigue lograr una verdad absoluta. Más bien al contrario: se trata de una exploración de posibilidades, no de hechos, lo cual indica que nuestra interpretación será la que guiará este tercer capítulo.

En el cuarto capítulo de la presente investigación nos proponemos de nuevo una revisión teórica detallada. En este caso, nos centramos en los elementos a considerar para crear un guión cinematográfico de ficción. Así, este capítulo intenta responder a la pregunta siguiente: ¿Cuáles son los elementos a considerar para crear un guión cinematográfico de ficción?. Más concretamente, nos interesa acercarnos a los requisitos básicos de los guiones cinematográficos de ficción, con el fin de lograr una caracterización lo más amplia posible de éstos. La exposición detallada de todos los elementos importantes del guión cinematográfico nos permitirá, más adelante, ser capaces de formular una propuesta de nuevas formas de creación de guiones cinematográficos de ficción con un conocimiento lo suficientemente amplio como para que dicha propuesta sea consistente y con probabilidades de llevarse a la práctica.

Como se ha podido ver, los capítulos anteriores implican una revisión documental completa y detallada de todo lo que concierne al guión cinematográfico del género ficción: primero, desde una perspectiva histórica, evolutiva; y después, con un objetivo de carácter más descriptivo, de acercamiento a los elementos concretos que componen el guión cinematográfico de ficción. La pregunta de investigación que

motiva nuestra propuesta es la siguiente: ¿Cómo hacer uso de las teorías de narración cinematográfica para plantear nuevas propuestas sobre estructuras y narración en el cine de ficción? El formato de esta pregunta ya indica su carácter de propuesta, de intento por impulsar, en este caso, nuevas fórmulas de creación de guiones de ficción a partir del conocimiento de muchas de las teorías de narración cinematográfica que se han desarrollado en torno a éstos.

La centralidad de las preguntas de investigación responde a la consideración de la investigación como un oficio que pretende generar nuevos conocimientos a partir de plantearse preguntas acerca de los más diversos aspectos de la realidad social. No obstante a esta centralidad, consideramos básico aclarar que toda investigación proviene, sin duda, de un problema práctico, de la realidad. En nuestro caso, el problema que ha motivado nuestro interés por desarrollar esta investigación se puede resumir como sigue: las fórmulas de creación cinematográfica se enseñan a partir de un esquema clásico que imposibilita otras formas de narración. En este sentido, creemos que si no se presentan fórmulas alternativas de creación cinematográfica, no se producirá una evolución en el lenguaje cinematográfico, se perderá el interés de los públicos por el cine y se seguirá favoreciendo el dominio de la industria de Hollywood debido a su gran distribución a nivel mundial.

El problema práctico viene sucedido de un problema de investigación, que no es más que la problematización de nuestro objeto de estudio como investigadores. Esto es, el establecimiento de un problema de investigación es lo que debe hacer posible el desarrollo de la investigación, el llegar a saber lo que todavía no sabemos, el resolver, al fin, nuestro objeto de estudio. El trabajo que presentamos se inició con la revisión de las principales corrientes y autores que han aportado teorías para la creación de historias usadas en el cine de ficción. Si no se

realiza esta revisión teórica detallada, no será posible plantear fórmulas alternativas de creación de guión cinematográfico.

A pesar de que ya se han indicado las técnicas –las operaciones sistemáticas específicas- que se utilizarán en la presente investigación, creemos conveniente volver a nombrarlas a modo de resumen. Así, podemos decir que utilizaremos básicamente tres técnicas: la revisión bibliográfica, la revisión hemerográfica y la interpretación hermenéutica. Conviene decir también que se han descartado las entrevistas con expertos por una razón clara: nuestra pretensión es abordar detalladamente todos los elementos característicos de los guiones cinematográficos para ser capaces de proponer nuevas fórmulas de creación. La existencia de una amplia bibliografía acerca del guión cinematográfico, tanto desde la perspectiva histórica como desde la perspectiva técnica, nos resuelve todo lo relativo a la parte de revisión histórica y descripción teórica. Y la propuesta que presentamos al final de la investigación es fruto de nuestro interés por ser sujetos activos de la investigación, no limitándonos a describir, sino yendo más allá, interpretando lo que describimos con el fin de aportar nuevos conocimientos y, específicamente, nuevas formas de narración cinematográfica de ficción.

Es precisamente este afán de aportación lo que sustenta el hecho de que seamos capaces de ver ya cuál será el producto que obtengamos de nuestra investigación. Nuestra ambición –en el sentido positivo de la palabra- es que de nuestro trabajo surja un manual práctico de orientación sobre teorías y técnicas para la narración en el cine de ficción.

Jorge Salgado

México DF, a 20 de octubre de 2005

ANEXO

Cuadro-resumen de la estrategia metodológica de la investigación:

Capítulo	Pregunta de investigación	Técnica de investigación	Producto
Primero	¿Cuál ha sido la evolución de la narración cinematográfica de ficción?	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y HEMEROGRÁFICA HISTÓRICA	Breve historia de la narración cinematográfica de ficción.
Segundo	¿Cuáles son las características de la estructura y la narración cinematográfica dramática?	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	Características de la estructura y la narración cinematográfica de ficción.
Tercero	¿Cuáles son los elementos a considerar para crear un guión cinematográfico de ficción?	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	Características detalladas de las posibilidades de los personajes y los diálogos en la narración de guiones cinematográficos de ficción.
	¿Cómo	REVISIÓN	Nuevas fórmulas de

Cuarto	hacer uso de las teorías de narración cinematográfica para plantear nuevas propuestas sobre estructuras y narración en el cine de ficción?	BIBLIOGRÁFICA INTERPRETACIÓN	creación de guiones cinematográficos de ficción.
---------------	--	---------------------------------	--

Debido a las necesidades de la industria cinematográfica, el guión cinematográfico de ficción ha pasado a ser indispensable para la realización de la mayoría de las películas, si no es que de todas.

Guionista es el nombre con el que en nuestro país se le designa a quien concibe el proyecto cinematográfico y quien lo construye en su totalidad en papel. ¿Qué es lo que un guionista debe considerar para escribir una historia? a lo largo de la historia del cine se han creado varias corrientes cinematográficas, pero hasta la actualidad todavía no podemos decir que exista una fórmula para la creación de historias que serán realizadas en cine y mucho menos tener la certeza de que esa historia

pueda tener éxito en taquilla ya que eso es preponderante dentro de la industria cinematográfica

¿Por qué si todos tenemos la capacidad de crear historias, existen pocos guionistas en nuestro país?, será que la mayoría de los humanos estamos acostumbrados a que otros sientan, obren o crean a su libre albedrío y sentirnos con los personajes creados por algún autor sin sentir dolor, penas y sin graves tribulaciones que casi le cancelarían el goce, pues sabemos que sólo poseemos una vida y que si nos atrevemos a vivir las historias de los personajes podríamos perder uno de esos combates contra la adversidad y perder la vida. Por eso la premisa del goce es la ilusión o sea: el penar es amortiguado por la certeza de que en primer lugar es otro el que ahí en la escena actúa y pena, y en segundo lugar es un juego teatral del que no puede hacer peligrar su seguridad personal¹

¹Sigmund Freud. *Personajes psicopáticos en el escenario*. Obras completas XIX, Argentina, 1991, Amorrortu, Pág. 275

CAPÍTULO I

LA NARRACIÓN

1.1 Teorías de la narración

La aparente innovación del cine como integrador de géneros lo es sólo a partir de una tradición que enfrenta dos conceptos: mimesis y diégesis. Como origen de la narración, Aristóteles y Platón son las referencias obligadas para tratar temas de narratología.

Primero, haciendo referencia a Aristóteles y su obra *Poética*, se pueden identificar los medios y el modo de expresión en la narración. En el primer caso, los medios son la figura y el lenguaje; en el segundo, el modo de expresar o imitar es el hecho de mostrar y de contar.

En la *Poética* se responde a ciertas circunstancias de desarrollo del hecho artístico y literario en particular; centrándose en el estudio de la tragedia, siendo lo lírico sólo contemplado circunstancialmente. Aunque algunos “han querido situarla en el lugar que corresponde a la épica, ésta no contempla un género tan dinámico y en constante evolución como la novela.”¹

El punto de partida de la *Poética* es el establecimiento de la teoría de la imitación o mimética donde “la epopeya, la poesía trágica, y también la comedia y la ditirámica², son imitaciones. Se diferencian entre sí por tres cosas: por imitar con medios diversos, por imitar objetos diversos o por

¹ Manuel Ángel Vázquez Medel. *Narratividad y dramaticidad: mimesis diegética vs. mimesis pragmática*. Universidad de Sevilla. España. 2000, Pág. 110

² Nota: ditirámico: perteneciente o relativo a ditirambo. Ditirambo: composición poética de arrebatado entusiasmo, elogio.

imitarlos diversamente y no del mismo modo.”³ El hecho de mostrar, representada por la teoría mimética, indica que la narración equivale a mostrar un objeto al ojo del espectador.

Los medios para Aristóteles apuntan hacia el objeto estético: colores y figuras, en el caso de la pintura, ritmo, lenguaje o armonía en las diferentes formas de creación estética acústica, verbal o no verbal. Por su parte, el texto narrativo utiliza fundamentalmente la palabra como medio de expresión. Para el autor griego era más importante la virtualidad de los seres que actúan que su propia actuación concreta.

En cuanto a los objetos imitados, según Aristóteles, ninguna diferencia se puede establecer entre una obra dramática y una narrativa, ya que tanto una como otra, atendiendo a este criterio pueden imitar, narrativa o teatralmente acciones de personas superiores (en el drama o tragedia) o inferiores (comedia), aunque también en ello la evolución del género desmiente criterios tajantes.

Respecto al modo de imitar, Aristóteles indica que “con los mismos medios es posible imitar las mismas cosas unas veces narrándolas o bien representando a todos los imitados como operantes y actuantes.”⁴

Para Aristóteles "la imitación artística puede presentar las cosas más o menos bellas de lo que son; también puede presentarlas como podrían o deberían ser: puede (y debe) limitarse a las características de las cosas que son generales, típicas y esenciales.”⁵ Ante ello, la imitación aristotélica une los

³ Aristóteles. *Arte poética*. México, Porrúa, 1999, Pág.21

⁴ Aristóteles. Op. Cit. Pág.26

⁵ Aristóteles. Op. Cit. Pág.73

conceptos ritualista y el socrático, aplicándose primero a la imitación de las actividades humanas y más tarde a la imitación de la naturaleza.

La distinción entre la narratividad y la dramaticidad, para Aristóteles es el modo en que diferencia la representación diegética de la dramática: con los mismos medios, con los mismos objetos a representar, el modo diegético narrativo convierte la acción en palabras, en tanto que el modo dramático conserva la acción como acción y la palabra como palabra.

Desde la perspectiva mimética se compara la narración literaria con una película, lo cual supone que el cine es un arte en perspectiva, la cámara un narrador y el espectador está localizado en un lugar ideal. Con el paso del tiempo y el análisis en la teoría fílmica clásica, se ha argumentado que esta relación tiene deficiencias evidentes, ante lo cual conviene tomar distancia en las comparaciones.

Platón recoge el sistema de narración compleja de que se sirven los guionistas de cine (es la de la épica) y lo llama diégesis ambivalente porque alterna las formas propias del puro relato y las propias de la dramática.

La mimesis para Platón es descriptiva y no-normativa; no acepta que el arte imitase la realidad porque, según él, “la imitación no es el camino apropiado hacia la verdad.”⁶ Siendo la realidad sensible el objeto de la imitación, y estando ésta separada un grado de la realidad ideal, la construcción imitativa nos sitúa a dos niveles de distancia de la realidad esencial de la ideal.

En términos del concepto de Platón en lo diegético, la narración es una actividad lingüística. En su obra la República, este filósofo distingue dos formas

⁶ Platón. *La República / Diálogos*. Madrid, Edimat Libros, 2000, Pág. 114

de contar una historia; 1) la simple o pura narrativa, en la que el propio poeta es el narrador y 2) la llamada narrativa imitativa, de la que el drama es el principal ejemplo.

Los desarrollos más visibles de las teorías diegéticas de la narración están unidos al estructuralismo representado por Ferdinand de Saussure y Roland Barthes. El estructuralismo fue un movimiento europeo en el área de las humanidades que emergió en Francia a mediados de los años cincuenta y en el que el lenguaje desempeña una función clave.

La principal propuesta de Saussure, en general y a la narración cinematográfica, es que “el lenguaje no es ni una forma ni una sustancia”. Claude Lévi-Strauss la retoma en 1955, cuando el filósofo (influido por Saussure pero también por los antropólogos y lingüistas estadounidenses y los formalistas rusos) publicó en el *Journal of American Folklore* un artículo titulado *El estudio estructural del mito*, donde afirmaba que el mito como el resto del lenguaje, está formado por unidades constituyentes que deben ser identificadas, aisladas y relacionadas con una amplia red de significados.

Así, el estructuralismo se propone identificar y definir las reglas y limitaciones en el seno de las cuales, y en virtud de las cuales, el significado es generado y comunicado. Este método, que se define como immanente porque no mira en el exterior para explicar los fenómenos culturales, elimina la búsqueda de autenticidad allí donde, por ejemplo, se encuentran diferentes versiones de un mito: el análisis estructural toma en consideración todas las variantes halladas en el estudio de un fenómeno determinado.

“En la acepción actual la diégesis es la historia, el conjunto de acontecimientos narrados en un relato: si se quiere el contenido de un relato

frente al significante de la narración.”⁷ Aunque tal definición es insuficiente y caracteriza a la mimesis en un sentido restrictivo, nos aproxima a una distinción que para nosotros va a ser importante: la mimesis diegética vs. la mimesis pragmática. La primera caracteriza las formas narrativas, la segunda las formas dramáticas.

"En cuanto a la imitación narrativa y en verso, es evidente que se debe estructurar las fábulas, como en las tragedias, de manera dramática y en torno a una sola acción entera y completa, que tenga principio, partes intermedias y fin, para que como un ser vivo único y entero, deleite con su natural belleza."⁸

En suma, se habla de mimesis, como de la forma en que el intermediario se esfuerza por dejar ver la acción, por dejar que la acción se desarrolle ante los ojos del espectador. Las teorías miméticas conciben la narración como la representación de un espectáculo: el hecho de mostrar.

Por su parte, se habla de diégesis, en la narración, cuando el intermediario relata la acción para el auditorio. Las teorías diegéticas conciben la narración como una actividad verbal, literal o analógicamente: el hecho de contar, que puede ser oral o escrito.

1.2 Concepto de guión y principios de la narración

En esencia, “el guión de una película es una guía, un principio ordenador y una base sobre la cual se construirá la película. El guionista es el primer espectador del film. Lo que hace al escribir es describir lo que ve, la obra futura en cuya existencia crea a pie juntillas, ignorando por el momento la nada

⁷, Manuel Ángel Vázquez Medel. Op. Cit. Pág.113

⁸ Aristóteles. Op. Cit. Pág. 73

desdeñable probabilidad de que jamás llegue a la pantalla o de que, una vez allí, resulte muy distinta de la que él ha visto.”⁹

El guión es “una disciplina literaria enclavada en la literatura dramática. Sus reglas y normas, casi siempre inviolables, al no respetarse, generan historias mal contadas o películas desestructuradas.”¹⁰ En términos prácticos, al final de la escritura de un guión, pueden suceder dos cosas: que se convierta en película o que quede olvidado el escrito en un cajón o en un librero.

En general, un guión es un escrito en el que se anotan, de una manera ordenada, los puntos que se van a desarrollar. Es semejante al esquema, pero en él cada punto tiene más información. La misma elaboración del guión sirve para ajustar el contenido que se quiere tratar con el espacio y el tiempo disponible en una exposición oral, visual y con movimiento.

Las ideas fundamentales que se van a exponer se escriben ordenadas y así quedará clara la relación y dependencia que hay entre ellas, pues su estructura externa permite distinguir las ideas principales de las secundarias.

Un guión debe tener al menos cuatro partes: principio, desarrollo del tema, climax y desenlace. El desarrollo del tema es la parte más extensa y constituye el cuerpo del guión propiamente dicho. En él hay ideas paralelas en rango a las que se encadenan otras que dependen de ellas.

En el cine, el guión es un escrito transitorio destinado a transformarse de su forma inicial a una forma más allá de la originalmente establecida cuando se finaliza una película; mediante él se escribe para que el que lea evoque imágenes. Al guionista, se le conoce como el que ha escrito el guión; sin

⁹ Marco Julio Linares. “Es literatura el guión cinematográfico”. En *Es el guión cinematográfico una disciplina literaria*. México, CUEC. 1990 Pág.17

¹⁰ Marco Julio Linares. Op. Cit. Pág.18

embargo, a éste se le debe identificar más como un cineasta que como a un escritor, ya que al escribir la obra se ha imaginado cada uno de los detalles, como los dramáticos en los personajes y los prácticos en los lugares donde se desarrollará la historia.

“Escribir un guión es mucho más que simplemente escribir. Es escribir de otro modo; con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades, con conjuntos increíblemente complejos de imágenes y de sonidos que pueden tener mil relaciones entre sí, que pueden ser nítidos o ambiguos, violentos para unos y dulces para otros, que pueden impresionar a la inteligencia o alcanzar el inconsciente relacionando todos sus elementos mediante el montaje.”¹¹

Dado que el guión, es considerado más que una obra literaria que contiene palabras, frases, acciones y acontecimientos, en él se busca plasmar imágenes, encuadres, sonidos, movimientos de cámara y actuaciones. Además, el conocimiento de la narración literaria, de la técnica cinematográfica, de las consideraciones de tiempo, costos y presupuestos son críticas para mejorar las posibilidades de que un guión se convierta en película.

Escribir un guión podría parecerse a un relator que cuenta todas sus aventuras con todos sus detalles y que al contarnos nos transporte a los lugares donde se desarrollaron sus aventuras, y lo más importante que nos haga sentir a través de las palabras sus estados de ánimo tal como el relator lo vivió. Hasta que hagamos de su historia una experiencia casi personal.

¹¹ Jean Claude Carrière y Pascal Bonitzer. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1995, Pág. 15

El proceso de elaborar un guión puede obedecer a las siguientes circunstancias:

- El guionista escribe por cuenta propia, una idea original o la adaptación de una obra ya existente. Terminado el trabajo se somete a la decisión y crítica de productores, distribuidores, directores, actores o comités de lectura.
- El guionista escribe por encargo de un productor, fijando con éste fechas de entrega y honorarios. La escritura puede ser individual o en colaboración con otros guionistas. Terminado el trabajo se somete a la lectura del productor y del director. Si acaso el guión se convierte en película, los ingresos del guionista pueden incrementarse.
- Otra situación sucede cuando el guionista se une con el director para generar en conjunto un guión. En esta modalidad, es posible anticipar que el guión y la realización tendrán pocas diferencias, lo cual constituye un elemento a favor para que un productor decida producir la película.

El guión cinematográfico es un escrito que contiene el desarrollo de un producto audiovisual y sirve de programa en el momento de su rodaje. Puede ser una elaboración totalmente original o proceder de un texto previo, la mayoría de las veces teatral o novelesco. A diferencia de un texto dramático, cuyo contenido literario es respetado en la escenificación, el guión es interpretado y finalmente modificado por el productor, el director o el actor.

Como transcripción del “texto fílmico” propiamente dicho, el guión presenta sustanciales carencias desde un punto de vista de los signos, sobre todo si se conceptúa el citado “texto” como resultado de una mirada. Así, pues, el conocimiento simbólico de una película depende primordialmente de su puesta en imágenes y, en grado muy menor, de su guión original.

Por otra parte, en el cine de ficción, “la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción al indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador.”¹² Los principios que relacionan el argumento con la historia se refieren a la lógica narrativa, al tiempo y al espacio.

En la lógica narrativa, utilizando relaciones de causalidad lineales, un acontecimiento se asume como consecuencia de otro. Igualmente, la lógica narrativa mediante la similitud y la diferencia, permite justificar el argumento haciendo que una causa o un efecto sean identificados en el contexto de una película determinada.

Respecto al tiempo, pueden identificarse eventos como el orden, la duración y la frecuencia. A través de estos elementos, el tiempo permite construir una secuencia ordenada de sucesos de la narración como si sucedieran en un espacio un número variado de veces. De igual forma, la representación temporal depende de la convención histórica y el contexto de cada película.

Sobre el espacio, puede indicarse que los acontecimientos de la historia pueden representarse como si sucedieran en un encuadre espacial de referencia abstracto o no. Así, el argumento, pudiendo facilitar la construcción

¹² David Bordwell *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996, Pág.53

del espacio, es un conjunto organizado de claves para que el espectador infiera y ensamble la información de la historia.

En general, el argumento conforma la percepción de la historia controlando:

- La cantidad de información de la historia a la que se tiene acceso;
- El grado de pertinencia que se puede atribuir a la información presentada;
- La correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia.

En el primer control, el argumento ideal proporciona información en la cantidad correcta y suficiente para la construcción coherente y constante de la historia, depende del género. En algunos casos existen películas en que pueden permitirse tácticas de sobrecarga o escasez, determinando la conclusión anticipada o imaginaria de la película por parte del espectador. El segundo control, relativo a la información relevante es difícil de calificar en el momento en que se recibe. En ocasiones lo que parece fuera de lugar o poco significativo, tiene un significado crucial en la historia

La correspondencia entre la historia y el argumento, siguiendo los principios de lógica, tiempo y espacio, permiten evitar la disparidad, incompatibilidad y falta de sincronización de información. Por lo contrario, mejorando la correspondencia mencionada se logra que la combinación de ambos elementos se logre crear una composición, a pesar de la dilación y redundancia de datos.

1.3 Contribución de la historia del guión clásico de Hollywood a la narración

La narrativa clásica trata la técnica fílmica como un vehículo para la transmisión de la historia por medio del argumento. El principio predominante en el cine clásico es hacer que cada uso técnico obedezca a la transmisión de información de la historia por parte del personaje, de forma que cuerpos y caras son puntos focales de atención. Las técnicas fílmicas se modelan para encajar la estructura casual de la escena clásica (exposición, cierre de un antiguo factor casual, presentación de nuevos factores causales y suspensión de un factor nuevo).

En la narración clásica, el estilo generalmente alienta al espectador a construir un tiempo y un espacio coherente y consistente para con la acción de la historia. Solo esta narrativa favorece un estilo que lucha por conseguir paso a paso la mayor claridad denotativa. Así, el estilo clásico consiste en un número estrictamente limitado de recursos técnicos, organizados en un paradigma estable y ordenado probabilísticamente según las demandas del argumento.

Las convenciones estilistas de la narración de Hollywood, que van desde la composición del plano hasta la mezcla de sonido, son reconocidas intuitivamente por la mayoría de los espectadores. Esto sucede porque el estilo desarrolla un número limitado de recursos, que están regulados como opciones descriptivas alternativas.

Los manuales de Hollywood han insistido en la fórmula revisada en los análisis estructurales recientes: el argumento consiste en una situación inalterada, la perturbación, la lucha y la eliminación de esa perturbación. Tal modelo argumental, no es herencia de ninguna construcción novelística sino de formas históricas específicas: el teatro, el romance popular y, especialmente, la novela corta de fines del XIX.

Antes de la invención del cinematógrafo, se animaban imágenes dibujadas a mano como forma de diversión, empleando dispositivos que se hicieron populares en los salones de la clase media.

Hacia 1852, las fotografías comenzaron a sustituir a los dibujos para ver imágenes animadas. Particularmente, William Henry Fox Talbot en el Reino Unido y Louis Daguerre Nicéphore Niépce en Francia trabajaban en un nuevo descubrimiento que posibilitaría el desarrollo del cinematógrafo: la fotografía, ya que sin este invento previo no existiría el cine.

En 1877 el fotógrafo angloestadounidense Eadweard Muybridge empleó una batería de 24 cámaras para grabar el ciclo de movimientos del galope de un caballo. Un paso relevante hacia el desarrollo de la primera cámara de imágenes en movimiento fue el que dio el fisiólogo francés Étienne Jules Marey, cuyo cronofotógrafo portátil (una especie de fusil fotográfico) movía una única banda que permitía obtener doce imágenes en una placa giratoria que completaba su revolución en un segundo.

Hasta 1890, los científicos estaban interesados principalmente en el desarrollo de la fotografía más que en el de la cinematografía. Esto cambió cuando el antiguo inventor, y entonces ya industrial, Thomas Alva Edison

construyó el Black Maria, su estudio cerca de West Orange (Nueva Jersey), que se convirtió en el lugar donde realizaba sus experimentos sobre imágenes en movimiento y el primer estudio de cine del mundo.

Los experimentos sobre la proyección de imágenes en movimiento visibles para más de un espectador se desarrollaron simultáneamente en Estados Unidos y en Europa; en Francia, a pesar de no contar con la gran infraestructura industrial de Edison, los hermanos Louis y Auguste Lumière llegaron al cinematógrafo, invento que era al tiempo cámara, copiadora y proyector, y que es el primer aparato que se puede calificar auténticamente de cine, por lo que la fecha de su presentación pública, el 28 de diciembre de 1895, y el nombre de los inventores son los que han quedado reconocidos universalmente como los iniciadores de la historia del cine. La problemática a partir de la invención del cine fue dar la dimensión temporal que gracias a la posibilidad reproductiva al infinito de la película impone a la obra una duración externa a la que vendrá añadida la duración interna específica de la categoría temporal, sujeta a diferentes procesos de convencionalización¹³

Los hermanos Lumière produjeron además una serie de cortometrajes con gran éxito, de género documental, en los que se mostraban diversos elementos en movimiento: obreros saliendo de una fábrica, olas rompiendo en la orilla del mar y un jardinero regando el césped entre otros.

En 1896 el ilusionista francés Georges Méliès demostró que el cine no sólo servía para filmar la realidad, sino que también podía recrearla o falsearla. Con estas premisas, hizo una serie de películas que exploraban el potencial

¹³ Gian Piero Bruneta. Nacimiento del relato cinematográfico, Madrid, Cátedra, 1993, Pág. 30

narrativo del nuevo medio, dando inicio al cine de una sola bobina. Méliès descubrió que deteniendo la cámara en mitad de una toma y recolocando entonces los elementos de la escena antes de continuar podían, por ejemplo, hacer desaparecer objetos. Del mismo modo, retrocediendo la película unos cuantos centímetros y comenzando la siguiente toma encima de lo ya filmado, lograba superposiciones, exposiciones dobles y disoluciones (fundidos y encadenados, como elemento de transición entre distintas escenas).

El estilo documentalista de los hermanos Lumière y las fantasías teatrales de Méliès se fundieron en las ficciones realistas del inventor estadounidense Edwin S. Porter, a quien se le atribuye en ocasiones la paternidad del cine de ficción.

El cineasta más influyente del periodo silente en la naciente industria estadounidense fue el productor y director David Wark Griffith (1875-1948), que en 1908 perfeccionó los elementos que hasta entonces se habían empleado para hacer cine.

En especial, dio a los planos un sentido narrativo funcional, comenzándolos sólo cuando había en la acción elementos significativos que mostrar, y terminando en cuanto la acción concluía. También, “acercó la cámara a los actores para conseguir más fuerza emocional, dando al primer plano un sentido enfático y rompiendo con el tópico, hasta entonces predominante en la industria, de que los espectadores no comprenderían dos ojos o una mano llenando toda la pantalla. En cualquier caso, se puede afirmar que Griffith descubre la alternancia entre el relato objetivo y el subjetivo que

corresponde a la literatura a la oposición entre relato en tercera persona y relato en primera¹⁴

Griffith, además de introducir estas novedades en la colocación de la cámara, hizo en sus más de 450 films por cuenta de Biograph, evolucionar la puesta en escena. Hacia 1913, dirigiendo su propia compañía de actores buscó un modo de interpretación más naturalista, tal como lo requerían los planos más cercanos de los intérpretes.

Griffith también descompuso las escenas en una serie de planos diferentes, midiendo la duración de cada uno de ellos para conseguir una intensidad emocional creciente y un ritmo antes desconocido en el cine. Con ello, demostró que la base de la expresión fílmica es el montaje, y que la unidad de montaje es el plano. el engarce de estructuras y elementos antitéticos impone una racionalización del proceso constructivo del film y constituye uno de los impulsos fundamentales en la conquista del montaje. En este nivel, el análisis deberá tomar en consideración además de los factores que complican la sensible reducción de la duración de las escenas, su lógico y proporcional aumento numérico y su estructura compositiva. Finalmente tratará de proceder a un ulterior reconocimiento de la disposición en el interior de cada unidad de elementos en conjuntos homogéneos o correlacionados según un régimen opositivo.

“La reacción que intenta el cine clásico de Hollywood es que el espectador se identifique con el héroe o protagonista. Durante casi un par de horas, el espectador a través del protagonista, deberá ver que el mundo está

¹⁴ Gian Piero Brunetta. Op. Cit. Pág. 76

lleno de problemas y peligros que se pueden resolver individualmente. Igualmente, el espectador debe observar como el protagonista experimenta una transformación en su modo de pensar y sentir que le hará ser más feliz.”¹⁵

En esencia, el cine clásico se orienta hacia temas donde predomina el capitalismo, las escenas y acciones se preceden de forma continua, se realizan en estudios y locaciones controladas, su ritmo es acelerado, generalmente son iluminadas y la historia está centrada en un personaje individual.

La identificación del espectador con el protagonista en el cine clásico puede lograrse a través de dos procedimientos: 1) cuando el espectador considera que el protagonista encarna una serie de valores dignos de admiración y 2) la focalización, en la cual se administra la información del guionista al espectador con el fin de lograr un determinado efecto.

Los mecanismos narrativos que utiliza el cine clásico para transformar el relato fílmico en una obra de arte capaz de provocar la identificación del espectador son el género, el valor de la película, la composición de la trama, la estructura dramática de la obra, la segmentación de la película en unidades dramáticas similares, la composición del conjunto de personajes de la película, el diálogo y los objetos que aparecen en la pantalla. Mario Onaindia nos recuerda género es el mecanismo más eficaz y concreto para despertar expectativas en el espectador. A través de él, se condiciona el tono de la película¹⁶, la problemática, el significado de los escenarios y sus contraposiciones. De hecho, el tratamiento del género es lo que marca una diferencia entre el cine clásico americano y el europeo.

¹⁵ Mario Onaindia. *El guión clásico de Hollywood*. Barcelona, Paidós. 1996, Pág. 29

¹⁶ Mario Onaindia. Op. Cit. Pág. 39

El valor de la película en el cine clásico de Hollywood se refiere al reconocimiento que el espectador da a la película por el hecho de que percibe en ella cosas de la vida real. Siendo este cine, una narración dramatizada, el primer recurso es la organización de los hechos de una manera determinada, lo cual influye en cómo el espectador reacciona ante lo que ve en la pantalla al observar el protagonista, el objetivo, el antagonista y el ayudante durante la presentación, el giro inicial (metabole), el punto de ataque (point of attack), la crisis, el giro segundo, el clímax y la resolución. Es decir producida la alteración de la situación inicial, al protagonista se le presenta claramente la necesidad de luchar por un objetivo para resolver el problema. El momento en que decida actuar y se ponga en marcha, en la terminología técnica de Hollywood, se llama punto de ataque (point of attack). Entonces se encontrará con un obstáculo o antagonista, aunque puede no ser uno solo, sino varios. Esto desencadena el proceso propiamente dramático que conduce a la crisis, al enfrentamiento entre el protagonista y los obstáculos, que en el cine clásico acaba de manera clara con el logro del objetivo o, por el contrario, sin alcanzarlo, pero nunca en tablas, a medias o ambiguamente. Alcanzar el objetivo se considera el clímax. Lo contrario es el anticlímax¹⁷

Siguiendo lo anterior, en el guión de Hollywood resulta “obligatorio que los acontecimientos estén relacionados de una manera causal de forma que los acontecimientos posteriores sean consecuencia de lo ocurrido anteriormente.

¹⁷ Mario Onaindia. Op. Cit. Pág. 69

La relación causal entre los distintos acontecimientos hace que las películas de esta escuela no sean una mera acumulación de hechos inconexos, sino un discurso lógico que forma un primer entramado coherente.”¹⁸

Respecto al personaje, en el guión clásico, el guionista no pretende que éste sea tal como lo son las personas reales. Las normas que sigue son:

- Los personajes deben acoplarse a la historia y la historia a los personajes.
- Los personajes deben distinguirse claramente los unos de los otros. Pueden catalogarse entre los personajes planos y los redondos. Los planos nunca sorprenden, en cambio el redondo trae consigo lo imprevisible.
- Los personajes deben ser contradictorios.
- Los personajes deben seleccionarse y organizarse de tal forma que cada uno sirva como contraste, para que las cualidades aparezcan claramente.

El segmento clásico no es una entidad cerrada. Es cerrada espacial y temporalmente, pero abierta causalmente. Funciona para adelantar la progresión causal y abrir nuevos desarrollos. El modelo de este ímpetu hacia delante está codificado.

¹⁸ Onaindia, Mario. Op. Cit. Pág. 62

La secuencia de montaje suele funcionar como un resumen tradicional que condensa un solo desarrollo causal, pero la escena (la piedra de toque de la dramaturgia clásica de Hollywood), se construye más intrincadamente.

Cada escena despliega distintas fases. Primero la exposición, que especifica el tiempo, lugar y personajes relevantes, sus posiciones espaciales y sus correspondientes estados mentales. En medio de la escena, los personajes tienden hacia sus objetivos: luchan, eligen, tienen citas, se dan plazos y planean acontecimientos futuros.

En la escena se produce una contemporaneidad entre el tiempo fílmico, el tiempo diegético y el tiempo de pantalla, en la medida en que los tres tienen la misma duración. Es decir, la película se muestra de manera que se espera que el espectador considere que se dé la misma duración en la escena que ve en la pantalla –tiempo de pantalla- que en la historia que narra ésta -tiempo fílmico- que en la escena en cuanto composición de tomas¹⁹

En el transcurso de todo esto, la escena clásica continua o clausura los desarrollos causa-efecto que han quedado pendientes en escenas anteriores, a la vez que abre nuevas líneas causales para futuros desarrollos. Al menos una línea de acción debe de quedar en suspenso para motivar los cambios de la próxima escena, que será retomada con frecuencia mediante un gancho de diálogo, de ahí la famosa linealidad de la construcción clásica, un rasgo no característico del montaje soviético o de la narración de arte y ensayo.

¹⁹ Mario Onaindia. Op. Cit. Pág. 106

1.4 La narración de arte y ensayo

A pesar del éxito de los espectaculares formatos panorámicos, la popularidad y la influencia de Hollywood, éste decayó entre las décadas de 1950 y 1960. Los estudios se desprendieron de las salas de exhibición y de otras empresas asociadas y comenzaron a vender películas en un mercado más abierto y competitivo, donde por naturaleza se comenzó a experimentar técnicamente, se trabajaba con bajos presupuestos, se tenía una tendencia con temas y acciones psicológicas, se juega con la luz y representa una ruptura entre el cine socialista y el clásico de Hollywood.

La narración de arte y ensayo es considerada una derivación del cine clásico de Hollywood pero su formalidad se contrapone a los canones del llamado cine clásico; tiene características particulares relativas a las normas de argumento y estilo. Su base se distingue por “no ser tan redundante como en las películas clásicas, se basa en la casualidad, contingencia, coincidencia, en los encuentros fortuitos o episódicos, en la existencia de lagunas permanentes, exposiciones demoradas y una narración menos motivada genéricamente”.²⁰ Como afirma David Bordwell una de las características principales es que mientras que el cine clásico enfoca las expectativas del espectador hacia la cadena causal continua configurando la duración

²⁰ David Bordwell. Op. cit. Pág. 205

dramática del argumento sobre planos explícitos el cine de arte y ensayo generalmente está falto de tales recursos. Al eliminar o minimizar los plazos temporales, el cine de arte y ensayo no sólo crea vacíos inconcretos e hipótesis menos rigurosas sobre las acciones futuras; también facilita una aproximación de final abierto a la causalidad en general. Siendo motivada como objetivamente real, esta forma de terminar las películas de arte y ensayo en una forma abierta es un efecto no menos formal que la dramaturgia de Hollywood más apretadamente económica.²¹

El argumento de la narración clásica suele moverse hacia el planteamiento definitivo de una verdad absoluta; por el contrario, el cine de arte y ensayo sostiene un mensaje relativo de la verdad. Ante ello, se exige al espectador mayor nivel de interpretación bajo una mayor dosis de ambigüedad, complejidad y profundidad en determinados temas.

Las películas de arte y ensayo tienen múltiples facetas. Estas pueden tratar sobre asuntos reales, problemas psicológicos o corrientes sociales contemporáneas, generalmente en locaciones naturales fuera de esquemas de iluminación artificial y utilizando actores no profesionales para conseguir un efecto particular en el espectador.

Los personajes prototipos de este cine suelen carecer de motivos u objetos claros, dejando a la casualidad los efectos de sus acciones. Sus movimientos son pasivos y están apegados a un itinerario, en contraste con los protagonistas de Hollywood que continuamente están en lucha. En esencia, el

²¹ David Bordwell. Op. cit. Pág. 207

tratamiento de los personajes retrasa el movimiento argumental con posturas estáticas, miradas encubiertas, paseos sin rumbo, paisajes emotivos, objetos simbólicos, entre otros.

La narración de arte y ensayo, utiliza sueños, recuerdos, alucinaciones, fantasías y otras actividades mentales subjetivas. Consecuentemente, la conducta de los personajes se centra en su acción y sentimientos, lo que significa el principal material temático de la película y en la fuente de expectación, curiosidad, suspenso y sorpresa ²².

Aunado a lo anterior, la narración de arte y ensayo es considerada más subjetiva que la clásica. Por esta razón, la narración en cuestión ha sido una importante fuente de experimentos para representar la actividad psicológica en el cine de ficción.

En este tipo de narración, el guionista tiene una función formal que no posee el cine clásico de Hollywood. El espectador, la prensa y la crítica cinematográfica, a través de festivales, retrospectivas y estudios académicos dan al guionista o al director la posibilidad de hacer sus confesiones y convertirse en la presencia narrativa que explica y argumenta más allá de la película.

La fuerza del arte y ensayo europeo se apoya en gran medida en convertir la obra de autor y no en la de género, en el escenario privilegiado. Tal es el caso de Resnais, Fellini, Bergman, Truffaut, Buñuel, Bertolucci, Ruiz, Herzog, Fassbinder, Wenders entre otros.

²² David Bordwell. Op. Cit. Pág. 209

En la narración de arte y ensayo el sistema estilístico de la película crea pautas diferentes a las demandas del sistema argumental. En un primer acercamiento a la narrativa de arte y ensayo, también conocida como centrada en el estilo, dialéctica, o poética, el estilo se enfatiza tanto como el argumento. Este tipo de narración no está unido a ninguna escuela nacional, periodo o género cinematográfico; incluso su contexto histórico está ligado a las artes mixtas (como la poesía), a la música, la literatura, el mito, entre otras manifestaciones de expresión.

La narración de arte y ensayo establece una norma intrínseca distintiva, que frecuentemente implica un ámbito inusualmente limitado de opciones estilísticas, y desarrolla esta norma de forma aditiva. El estilo, en consecuencia, entra en unas relaciones cambiantes, ya sea dominante o subordinado, con respecto al argumento.

La estrategia de tratar la pauta estilística como un conjunto de diferencias riguroso pero aditivo, que descansa sobre el argumento, cuestiona nuestro proceso normal de percepción de la narrativa de una película. En especial, obstaculiza el método de control principal del tiempo de visionado: construir una historia lineal. La repetición estilística alienta al observador a “acumular” las escenas según la técnica, en oposición al despliegue horizontal de las películas clásicas.

1.5 La narración histórico-materialista

En el cine soviético, la doble demanda de poética y retórica configura las estrategias narrativas básicas. Existe una tendencia a abordar el argumento a la vez como narración y discurso. Bordwell lo describe como explícitamente tendencioso, lo califica como un cine político de izquierdas que no tiene pertinencia, como modo narrativo posee un conjunto distintivo de estrategias y tácticas narrativas.²³ Esta corriente plantea una teoría completa sobre la actividad humana, en su mayoría ante los principios épicos de la revolución soviética. Para el desarrollo de sus relatos se establecieron cuatro categorías de funciones que serán la categoría práctica, que concierne a objetos o acciones que sirven a un uso inmediato, la teórica que comprende los objetos y acciones que funcionan para usos generales y no especificados. La categoría simbólica un objeto o actividad que funciona en lugar de otro objeto y otra actividad y la función estética, que alberga aquellos objetos y aquellas actividades que funcionan sin ningún propósito. Existen por sí mismos, para la pura contemplación y percepción. La mayoría de los relatos de esta corriente creen que el cine sirve a una función simbólica, incluso cuando simplemente reproduce la realidad²⁴

Como la mayor parte del arte soviético de los años veinte, el cine histórico-materialista tiene una inclinación fuertemente retórica. Utiliza los principios narrativos y los recursos opuestos a las normas de Hollywood con propósitos abiertamente didácticos y persuasivos

Este tipo de narración tiene influencias, tanto del cine clásico de Hollywood como del arte y ensayo. Siendo el cine socialista un exponente del cine político de izquierda, está inclinado fuertemente por la retórica, tiene propósitos didácticos, persuasivos y propagandistas a favor del Estado y en

²³ David Bordwell 1996. Op. Cit. Pág 235.

²⁴ Dudley Andrew, *Las principales teorías cinematográficas*, España, RIALP, 1993., Pág. 115.

contra de lo que en la ideología socialista se le nombraba burguesía inútil²⁵.

En 1919, Gardin fundó la primera escuela estatal en el mundo para enseñar el nuevo arte, a la que siguió la de Lev Kúlechov, el primer teórico de la historia del cine, que enseñaba a sus alumnos el montaje como un medio radicalmente nuevo de construir la narración cinematográfica desde sus componentes básicos (los planos) en un enfoque similar al del movimiento artístico constructivista.

El cine socialista evolucionó rápidamente después de 1924 en dos direcciones principales. Eisenstein, Pudovkin y Alexander Dovzhenko utilizaron el montaje para crear una nueva dinámica visual, un nuevo lenguaje en películas de contenido revolucionario. Hasta finales de la década de 1920, el público ruso veía sobre todo películas estadounidenses y alemanas importadas, mientras los maestros de su propio país eran ensalzados en el extranjero como iniciadores de un nuevo arte.

El advenimiento, relativamente tardío, del cine sonoro en Rusia llegó en 1931 durante el primer plan quinquenal. Pese a una resistencia inicial por parte del grupo de los maestros del montaje (que compensaban por medio de la fuerza expresiva la carencia de un sonido físico perceptible), elevó el cine a la categoría de prioridad estatal y se abrieron numerosas salas.

Durante la posguerra, antes de la muerte de Stalin en 1953, la producción alcanzó sus niveles más bajos, dominada por pesadas biografías y películas históricas de clara exaltación nacionalista y estalinista, a lo que se unió la expulsión de muchos cineastas judíos de la producción.

²⁵ David Bordwell. Op. cit. Pág. 235

Otro de sus gobernantes, Nikita Jruschov por el contrario, propició un cine crítico con Stalin desde 1956, condenando la falsa imagen de que el estalinismo había sido forzado a cometer algunos abusos para conseguir los logros económicos de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

A medida que la URSS se desintegraba, los cineastas intentaban filmar momentos claves de la crisis. Más recientemente, pasada la efusión del cambio y vistas las consecuencias negativas que por el momento la mayoría de la población está sintiendo con la incorporación a la economía de libre mercado, en las últimas películas rusas llegadas a Occidente se percibe un tono nostálgico y religioso.

David Bordwell se refiere en sentido general, que el cine soviético histórico-materialista sigue dos modelos esquemáticos que Susan R. Suleiman identifica como la estructura de confrontación, en la que un héroe psicológicamente unívoco representa a un grupo en su lucha contra sus adversarios. Esta estructura proporciona una curva bastante tradicional del conflicto dramático. Y, existe también, la estructura de aprendizaje, en la que el individuo típico pasa de la ignorancia al conocimiento y de la pasividad a la acción. Igualmente, se señala que la narrativa se centra en un personaje que pasa de una forma de actividad instintiva y espontánea a una conciencia disciplinada y correcta del fin y los medios políticos.²⁶

²⁶ David Bordwell. Op. cit. Pág. 236

En cierta medida, el objetivo didáctico del cine soviético creó un almacén de tópicos, o lugares comunes argumentativos, que el cineasta podía usar para estructuras argumentales. Pero no eran tan rígidas como para ahogar la experimentación. El modelo conocido como: narración más discurso, estaba abierto a muchos tipos de utilizaciones poéticas. Una vez que el filme utiliza procedimientos poéticos con fines retóricos, el proceso narrativo se convierte en bastante abierto. La narración va por delante, como un guía didáctico, en busca de una adecuada construcción de la historia.

Lo que traiciona completamente a la presencia narrativa en estos filmes es la propensión a la frontalidad del cuerpo, la cara y los ojos. Ya se ha visto como el cine clásico favorece dicha frontalidad modificada en el emplazamiento de la figura; nuestros ejes de visión están marcados, pero los personajes raramente se encaran con nosotros y nos miran directamente mientras que en el cine histórico materialista o también conocido como "socialista" la narración abierta se señala también a través de medios no lingüísticos: el dinámico ángulo de cámara que crea diagonales, la línea del horizonte anormalmente alta o baja, el ralentí o la aceleración, los primerísimos planos que muestran un detalle, las lentes angulares que distorsionan el espacio, el enfoque fragmentado o distorsionado, se identificaron rápidamente con el cine socialista.²⁷

Es más, los personajes, con frecuencia, miran hacia la cámara sin la más mínima motivación realista. La narración incluye abiertamente el hecho profílmico. Las ideas de montaje dentro del plano, montaje antes de filmar y montaje dentro de la representación del actor, testifican la noción de los

²⁷ David Bordwell. Op. cit. Pág. 237

cinéastas de que la narración debe incluir la manipulación autoconsciente del hecho profílmico, el material que normalmente no pretende manipularse. Esta narración no solo es omnisciente, sino que se anuncia como omnipotente. Para la creación de esta narración, el montaje alternado está constantemente trazando diferencias y comparaciones destacadas como pueden ser simbólicas, sociales, económicas e ideológicas que ayudaran a que el espectador junto con el protagonista llegue a una conciencia socialista al momento en que el o los protagonistas consiguen su objetivo.

La mayoría de las dificultades narrativas de estas películas no pueden explicarse bajo rúbricas del realismo o la subjetividad; los problemas están claramente marcados como procedentes de la narración autoconsciente.

En su conjunto este cine se basa principalmente en la planeación desde su concepción en la forma final de editar. Para ello el recurso de la eliminación de los planos de referencia para que el espectador haga uso de su razón y complete la información visual para considerar como una posible ruptura temporal en la historia a modo de elipsis dentro de la misma escena además de llenar los vacíos el espectador tendrá que distinguir elementos que podrían estar fuera de la historia en el momento en que podría parecer una disparidad entre imágenes el espectador tendrá que discernir mediante esa información lo que el director quiere dar a entender al espectador, ya sea para crear una tercera lectura o significado que sirve para reafirmar el punto de vista del director o lo que podría ser la imperceptible postura ideológica socialista. De ahí que se le conozca como un cine fuertemente retórico.

Los géneros de este cine suelen estar relacionados con temas donde el o los personajes viviran en la historia una situación donde fuerzas contrarias tendran un conflicto que vendra siempre justificado políticamente. Podremos ver films con temas de luchas victoriosas, fracasos heroicos, problemas contemporáneos de la vida soviética, que implican restos de la civilización capitalista o la conducta feudal, y adaptaciones épicas literarias.

CAPÍTULO II

EL CINE DE FICCIÓN

2.1 Antecedentes y evolución

El proceso para la escritura de un guión para el cine de ficción ha evolucionado por las propias necesidades que el cine ha demandado al formarse como una industria. Incluso en sus orígenes los guiones cinematográficos eran en su mayoría obras literarias que habían sido escritas solamente para ser concebidas como novelas. Es por eso que ahora para contar alguna historia y llevarla a la pantalla. Primero debemos de comprender que el acto de contar historias se rige por la estructura dramática. Es decir debemos de concebir un principio, un desarrollo, y un final, además de contar con personajes, lugares y acciones.

La evolución del guión de cine de ficción surge como una necesidad por la creación de un nuevo medio de comunicación: el cine; y como es natural necesitaba tener sus propios recursos, la mayoría de ellos los tomó de los géneros existentes, pero su necesaria evolución lo llevó a inventar neologismos y una sintaxis propia; así, se comenzó a hacer la comparación entre toma, plano, toma secuencia, disolvencia, voz off o campo y otros, con

las comas, punto y coma, puntos y apartes, que han sido propias de la literatura²⁸.

Desde su invención sabemos que el cine no fue inventado para narrar historias, sino que había sido concebido como un instrumento de investigación científica, y que sus productos pasarán a ser un documento visual, una prolongación de la pintura o una simple distracción ferial efímera.²⁹

En sus inicios los films no contaban con ningún argumento, se limitaban a captar la realidad y así proyectarla, después de varios accidentes y experimentos, se lograron diferentes técnicas que ayudarían a consolidar lo que después nombraremos lenguaje cinematográfico.

Una de las limitantes en un comienzo fue la duración de los rollos para poder mostrar alguna historia o una secuencia. Cuando fueron alcanzados los trescientos metros (la longitud de una sola bobina o parte de un film actual), el cine se puso a hacer negocios en serio, y el tema se considero un asunto importante, doscientas cincuenta palabras eran a veces necesarias para contar una historia aunque más frecuentemente bastaban setenta y cinco. Estos guiones primitivos suponían una media de veinte a treinta escenas. Naturalmente, se seguía con pasividad la técnica teatral: toda la acción era rodada en lo que hoy llamamos plano general.³⁰ Como precursor de estos filmes esta Georges Méliès que ya contaba pequeños relatos, estructurados gracias al montaje de varias tomas hasta que Edwin S Porter en los E. U., efectúa un salto cualitativo, pasando de una simple yuxtaposición de cuadros a una implicación más estrecha de la acción en un continuum dramático y narrativo aportando así elementos que formaran parte del llamado lenguaje cinematográfico.³¹

Después de prolongarse de una a cuatro o cinco rollos, la película pudo durar hasta una hora o más, había que complicar más la acción. Esta

²⁸ Reyes Bercini. *El guión cinematográfico: ¿un nuevo genero literario?. Es el guión cinematográfico una disciplina literaria.* México, CUEC UNAM, 1990, Pág. 21.

²⁹ Jacques Aumont y otros, *Estética del cine.* Edit. Paidós España Pág. 89.

³⁰ Gian Piero Bruneta. *Nacimiento del relato cinematográfico.* Ed. Catedra Madrid España 1993. Pág. 71

³¹ Gian Piero Bruneta, *Op. Cit.* Pág. 51

complicación se dio siguiendo tres modelos: primero, presentando varias acciones distintas intercaladas ligadas entre sí por un paralelismo temático; segundo, la película se puede desarrollar haciendo que una acción principal que da unidad a la película se divida en distintas acciones encadenadas causalmente y con la misma estructura dramática y en tercer lugar, se intercalan dos acciones de tal forma que el clímax de una preceda inmediatamente al de la otra.

La idea de lo que quería hacerse, de la filmación de una parte de realidad espacio-temporal, no necesitaba de esbozos o escrituras previas que, por ende, no aparecieron hasta que la complejidad de lo mostrado no obligó a ello. Hacia 1906, empezó un proceso que iba a hacerlos necesarios: por causas económicas, ligadas a un mantenimiento constante del interés de los espectadores y en vista de la preferencia de los mismos por el cine llamado argumental, empezó un doble proceso en el que si, por un lado, privó lo económico –financiero, por el otro, ello facilitó mayores posibilidades expresivas. Con estas perspectivas, el desarrollo del film narrativo o dramático se aceleró, aparecieron los conceptos de medio y largo metraje y con ellos una complejidad estructural que, por razones de varias índoles, obligó a la existencia de cuadernillos-auténticos preguiones- de contenido literario, así como de planes y estudio de rodaje.³²

Cuando la complejidad o el detalle lo exigieron, el uso de guiones cada vez más establecidos se convirtió en normal

Quien logró primeramente crear un guión cinematográfico con una gran tendencia teatral en 1908, fue la Film d'Art, una nueva compañía cinematográfica francesa cuya primera producción. *L'assassinat du duc de Guise* (el asesinato del duque de Guisa) Recreo *El Asesinato del Duque de Guisa* y lo presento como un intento deliberado de transformar el cine en un medio artístico de la altura de los medios literarios tradicionales. Después de su gran éxito como película proliferó la cantidad de películas de época y de refinadísimos dramas literarios.

David Griffith a partir de 1908 trabaja para la Biograph como realizador, donde logrará crear lo que podemos llamar lenguaje

³² Gabriel Martínez Surinyac, *El guión del guionista*. Barcelona, CIMS, 1998 Pág.13

cinematográfico ya que como el mismo lo declara que se tenían historias pero no se sabía contarlas en imágenes³³, con sus más de 450 filmes realizados Griffith primeramente al desprender el relato del teatro popular, adopta los códigos de verosimilitud con la novela decimonónica, fenómeno que corre al igual que el desarrollo del principio del montaje tanto en su acepción narrativa como a la fragmentación en distintos planos de un espacio de referencia único.

Parece que repite los pasos de Porter, pero la estructura de sus films contienen mucho más tramas y más tiempo de proyección; se presenta de la siguiente forma: presentación, alejamiento del protagonista, peligro, salvación y reunión.

A partir de 1908, en Estados Unidos, la Biograph contrata a David Wark Griffith como realizador de cine, donde logra una capacitación narrativa del film a partir de su desprendimiento del teatro popular y la adopción de los códigos de verosimilitud con la novela decimonónica. En sus relatos, Griffith logra implicar y hacer reconocer al público mitos y realidades de la sociedad circundante. A cada figura o elemento se le confiere un valor emblemático y la significación se desarticula con la expansión del sistema, ya sea en el sentido de confirmar algunos valores o en el de producir nuevos en los que la unicidad es sustituida por la equivocidad semántica.³⁴

Griffith utilizó todos los alcances técnicos que se habían desarrollado hasta ese momento para usarlos a favor de la historia, desde el montaje paralelo para mostrar visualmente cuando la trama trabaja en primera o tercera persona, logrando una dilatación en el relato sin llegar rápidamente a una resolución para conseguir un incremento tensional, así como el uso de títulos que ayudaban a comprender la trama por falta del sonido, a lo largo de sus películas se demuestra lo que después se le denominará lenguaje cinematográfico. Griffith va transformando su léxico cinematográfico a partir de que en la primera fase de sus películas la acción corresponde solamente a una escena unitaria y en siguiente fase su acción la de transferencia, es decir la anterior a la resolución, esta descompuesta en cinco unidades.

³³ Gian Piero Bruneta Op. Cit. Pág. 72

³⁴ Gian Piero Bruneta Op. Cit. Pág. 63

Por primera vez con Griffith el cine no buscaba un modelo como lo había hecho al basar su función en el teatro, sino que comenzó a inventar un nuevo lenguaje por medio de errores y aciertos sucesivos, lenguaje que en su mayoría sigue vigente hasta nuestros días.

Para imaginarnos un poco cómo se realizaba un film en esos años, veamos como Jacobs cita un pequeño manual que se les distribuía a los realizadores y a los operadores en los principales estudios de filmación:

1 Toda escena debe empezar con una entrada y acabar con una salida como en el teatro

2 Los actores deben colocarse frente a la cámara y moverse horizontalmente a ella, salvo al realizar movimientos rápidos, como una persecución; o prolongados, como una pelea. En estos casos la acción se desarrolla en un plano diagonal respecto al objetivo, para dar más espacio a los actores.

3 Las acciones que se desarrollen en un segundo plano deben ser lentas y muy exageradas para que puedan ser registradas por el público.

4 La interpretación debe ser exagerada, las miradas largas, los movimientos bruscos y las palabras pronunciadas con estudiada lentitud.³⁵

A partir de 1915 se comenzó a experimentar con diferentes técnicas y estilos que caracterizarán a las corrientes artísticas que han surgido a lo largo de la existencia del cine, variando muy poco en la creación del guión, digamos por el hecho de que cada una de las películas próximas a realizarse necesitaba de una historia que contar, hasta 1930 que se adjunta el sonido a las películas, en estos guiones iban tomando más importancia los diálogos, hasta llegar a complementarlos con las imágenes. En este caso, cada país o corriente creó sus películas que subordinarán sus principios estéticos y elaborarán las convenciones y recursos más adecuados, para identificar a

³⁵ Jacobs, Lewis, La azarosa historia del cine americano, Barna, Lumen, 1971. Pág. 99.

quienes vean esos proyectos, ya sea con una corriente artística o un sistema económico.

-auténticos preguiones- de contenido literario, así como de planes y estudio de rodaje³⁶.

Expresar el máximo con el mínimo posible de imágenes. Hacer de esta infinidad de fragmentos un conjunto armonioso y dramático es cosa que reclama dotes artísticas, lógicas y sentido dramático. El paso más grande hacia delante en la realización del film se produjo en el método de narración del guión, no tanto mejorando la manera de contarla.

Las primeras tentativas de organizar un relato proceden de modelos muy simples en los que el número de sucesos es mínimo y toda unidad de narración o bien recoge una serie de informaciones fácilmente identificables, recurriendo a códigos ya presupuestos, o bien transmiten un solo signo y posee un solo contenido sémico. En este caso, toda la eventual redundancia del mensaje no impide reconocer la correspondencia entre lo que se quiere enseñar y el contenido real de la imagen.

Con la nueva tecnología del cine sonoro, el guión tenía que incluir en su formato los diálogos y otros efectos de sonido. En 1932 se realizó una investigación para conseguir una estandarización del formato de guión. El dictamen y la propuesta fue la siguiente:

- Como resultado (del paso a las películas habladas) la colocación, orden, numeración y presentación de las diferentes partes (del guión de continuidad) dialogo, acción, descripciones de los decorados, instrucciones para la cámara, etc. presentan

³⁶ Gabriel Marínez i Surinyac, El guión del guionista, Barcelona, CIMS, 1998, Pág. 13

grandes variaciones de unos estudios a otros y están constantemente sujetas a cambios. Esto complica innecesariamente el trabajo de aquellos que utilizan los guiones durante la producción.

- proposición: llevar a cabo las investigaciones necesarias para establecer la base para las diferentes prácticas actuales. Correlacionar esta información y lograr un acuerdo general sobre una forma recomendada de guión que resulte legible, gráfica y conveniente en la práctica para actores, directores, guionistas ejecutivos y los diferentes departamentos de producción

El formato de guión tal como lo conocemos ahora, con sus divisiones por secuencia, sus encabezados con la indicación de interior o exterior y de día o noche, la diferenciación de márgenes entre la descripción de acción y los diálogos, la numeración de páginas, surge de la necesidad de producción, del hecho de que está escrito para ser filmado, con el fin de elaborar un plan de trabajo y calcular un presupuesto para hacer la película.

El cine según unánime reconocimiento de los historiadores, efectúa un salto cualitativo pasando de una simple yuxtaposición de cuadros a una implicación más estrecha de la acción en un continuum dramático y narrativo. El primer film notable es 'The life of an american fireman' 1902 que revela una estructura narrativa orgánicamente desplegada en torno a un núcleo y subdividida según la lógica sucesión de los hechos."³⁷

³⁷ Gian Piero Brunetta, *Nacimiento del relato cinematográfico*. Madrid, Cátedra, 1993 Pág.51

Jean Claude Carrière, uno de los guionistas más importantes del mundo, director de una prestigiosa escuela de cine y profesor de guionistas, duda de que el guión se pueda enseñar, al igual que lo hace prácticamente la totalidad de guionistas que dan parte de su tiempo a la misma tarea.

“Nuestro siglo ha conocido la invención de un lenguaje cuya metamorfosis sigue día a día. Ver un lenguaje a punto de cobrar vida, un lenguaje de verdad, capaz de decirlo todo, y participar – aunque sólo sea a título de espectador – de esta invención permanente, me parece un fenómeno único que debería apasionar a los semiólogos, a los psicólogos, a los sociólogos y a los antropólogos- Pero quizá este lenguaje se haya convertido en algo demasiado familiar para los espectadores. Las series de imágenes en movimiento que nos rodean, que nos inundan, son tan numerosas y articuladas entre sí que ya constituyen lo que Milan Kundera denominó río semántico, donde se nada en él sin ningún esfuerzo.”³⁸

2.2 El lenguaje del cine

El único propósito de cualquier idioma es decir algo. El idioma nunca es autosuficiente para transmitir un mensaje; éste se vale de múltiples accesorios para decir algo. Incluso, el idioma no es el propósito central, sino aquello que se quiere decir. “En relación al cine, el lenguaje cinematográfico no

³⁸ Jean-Claude Carrière, La película que no se ve. España Paidós. 1997 Pág. 38

debe juzgarse por sus valores estéticos sino por el servicio que presta a la narración.”³⁹

Por ello, “hablar del contenido de un film sin adquirir plena conciencia de lo que todo film exhibe es auto limitarse; es suponer que la realidad que exhibe el cine es un recorte de la realidad del mundo, de la cual él constituye un espejo.”⁴⁰

Analizar un film, entonces, no se reduce a reconstruir la historia que él refiere para posteriormente valorar el agregado que el lenguaje coloca sobre él. El cine no extrae simplemente la realidad y luego la traduce por medio de la forma, sino que la forma y contenido son dos aspectos de una misma realidad hecha de lenguaje.

Así, comprender con pertinencia un film requiere hablar de su lenguaje, de sus posibilidades significantes, de sus alcances y sus convenciones. Todo discurso analítico sobre el cine debe comenzar por preguntarse, con detenimiento, cómo está constituido su lenguaje.

Primero, cabe señalar que se habla del lenguaje del cine y no de la lengua cinematográfica, porque el cine se expresa en un lenguaje, no en una lengua. Tal distinción, introducida por Christian Metz en 1964, no es puramente terminológica, sino que engloba varios problemas de fondo.

Desde los estudios lingüísticos, fundadores del estructuralismo, tal como Ferdinand de Saussure, “el código lingüístico consiste solamente en una

³⁹ Eugene Vale. *Técnicas de guión para cine y televisión*. Barcelona, 6ª ed. Gedisa, 1996 Pág. 23

⁴⁰ Vale Eugene. Op. Cit.

multitud de signos aislados, cada uno de los cuales asocia un sonido a un sentido particular.”⁴¹

Como se ve, el cine pudiera aceptarse como lengua, bajo el sentido de Saussure, lo cual implicaría que, tal como lo hacen las lenguas habladas, contaría con significantes capaces de correlacionarse firmemente con ciertos significados y dar lugar a un diccionario. De lo anterior se sigue que, si el cine fuera una lengua, estaría exhaustivamente constituida por signos cinematográficos y, por tanto, sería posible descomponer dicha lengua en unidades mínimas.

Aunque el argumento esgrimido por Christian Metz de que “el cine no se expresa en una lengua debido a que el lenguaje que utiliza no presenta una doble articulación, vale la pena señalar, que la imagen no conoce nada homólogo a la articulación en fonemas.”⁴² Tampoco conoce nada parecido a los morfemas o unidades de primera articulación que actúan como marcas gramaticales, ni a los lexemas o palabras.

Así, pensar que el cine es una lengua, equivale a pensar que el cine opera como un único código y no como una multiplicidad de códigos. De la misma forma, afirmar que el cine es un lenguaje y no una lengua, implica, por el contrario, que el lenguaje que hace posible la construcción de un film es el producto de una concurrencia de sistemas de significación. También, equivale a decir que no es posible segmentar un texto fílmico atendiendo a unidades fijas que revistan una significación mínima.

⁴¹ Robert Stam,; Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona, Paidós, 1999 Pág.24

⁴² Robert Stam, Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis. Op. Cit. Pág.51

Dicho lo anterior, y siguiendo con los códigos, la tradición semiológica ha denominado códigos a los diferentes sistemas de significación que conforman el lenguaje cinematográfico.

Dentro de los estudios teóricos del cine el uso del vocablo código se ha mantenido de forma general. Cuando se dice que un film está altamente codificado, al menos se dicen dos cosas. En primer lugar, que la relación que une las ocurrencias de lo se oye y se ve es convencional. En segundo lugar, que la estructura según la cual se organiza la historia, resulta previsible, porque obedece a ciertas reglas preestablecidas.

Considerando lo anterior, la teoría se ha encargado de jerarquizar y organizar cada uno de los códigos que intervienen en la construcción de un film. Ensayos de esa taxonomía son los adelantados por Christian Metz para quien el lenguaje cinematográfico nace de la realización particular de códigos propios del cine (o códigos fílmicos cinematográficos) y códigos no propios del cine (o códigos fílmicos no cinematográficos).

A pesar de la aceptación generalizada a las interpretaciones a que se ha sometido la propuesta de Metz, la utilización exclusiva del análisis de la existencia de un código en el cine resulta, hoy en día, cuestionada. Aumont y Marie lo expresan en estos términos:

El interés teórico de la noción de código nos parece, todavía hoy en día, excesivo. Por lo contrario, el interés práctico de la noción de código es menos evidente: siendo que el principal interés que reviste dicha noción es, precisamente, su universalidad, la misma está lejos de constituir un instrumento que se muestre siempre como inmediatamente eficaz.

A pesar de todos los reparos, el estudio de los códigos constituye, hasta la presente fecha, un insustituible recurso en términos didácticos. No solamente porque todavía es innegable que en el cine existen conjuntos de posibilidades bien estructurados, en los cuales los elementos tienen valores recurrentes, y a los que se pueden hacer referencias comunes, sino porque esas referencias comunes instituyen una suerte de alfabeto previo sobre lo cual el analista construye (y destruye) su saber posterior.

Como se sabe, la ciencia no parte sino de modelos, para desecharlos, afinarlos o cambiarse hacia otros modelos. El análisis en términos de códigos, entendidos éstos no como sistemas preexistentes a los textos, sino como construcciones analíticas que permiten explicar más productivamente el funcionamiento textual, ha venido constituyendo hasta ahora un escalón obligatorio sobre el cual el estudioso se apoya.

Ante la existencia de un lenguaje cinematográfico, entonces, como todo lenguaje, éste debe tener una gramática: la gramática fílmica, y con ella, un conjunto de reglas para manejarla; además, como el término denota los niveles del análisis lingüístico, de allí surge el desglose de sus gramemas.

El primer nivel que estudiaremos es el nivel morfológico. En él se encuentran las unidades mínimas formales llamadas morfemas cinematográficos y, en éstos morfemas, sólo existe la forma visual carente de sentido estético tales como fotogramas, encuadres o figuras que denotan las unidades mínimas de sentido.

En el segundo nivel, los morfemas cinematográficos (fotogramas, encuadres, etc.), se articulan entre sí dando origen a las unidades mínimas de

sentido estético. A este segundo nivel del lenguaje cinematográfico que se representa a su vez el primer nivel de la estética del filme, se le conoce como el nivel de los motivos.

En el tercer nivel, estos motivos se conjugan en escenas y secuencias a fin de formar las unidades sintácticas (las que construyen los grandes bloques de significado), las cuales no son más que las grandes unidades de significación. Este es el nivel sintáctico, el espacio donde se encuentra la médula del filme, es decir, la estructura narrativa, las escenas, secuencias y los recursos del montaje, entre otros.

Finalmente, el cuarto nivel conocido como el nivel textual. En este nivel se contempla al filme como unidad global, se observa como un todo formado por el conjunto de las unidades parciales a él subordinadas; este es el nivel que da verdadera coherencia al significado estético de la obra fílmica. Repartidos en estos cuatro niveles es posible encontrar al plano, la escena y la secuencia como elementos del lenguaje cinematográfico, de la gramática fílmica.

El cine y la literatura comparten mucho más que la particularidad de ser artes que cuentan historias; ambos llegan a esta propensión de manera natural. A diferencia de la música, arquitectura y la danza el cine y la literatura tienden a ser fundamentalmente arte representacional con una tendencia natural a reflejar el mundo externo.

El cine es indiscutiblemente el medio más extraordinario que haya descubierto el ser humano para reproducir sus percepciones de la naturaleza y para recrear el mundo en su imagen. Sin embargo la mayoría del cine desde el inicio se apartó de ese registro de la vida encaminando sus pasos hacia una variedad muy distinta de realismo.

Tanto el cine como la literatura organizan sus materiales en una secuencia lógicamente determinada. Igualmente, desarrollan una trama. Considerada generalmente como una forma superior, mas sofisticada, de organización narrativa que la historia, la trama ha sido distinguida de la historia de diversos modos; E. M. Foster, formula “el rey murió y luego murió la reina.

“El cine, en general, ha mantenido mucho mas los lazos con las nociones decimonónicas del personaje que la novela: esto es, el personaje como una entidad definida a través de la acción y la elección, de la reacción a la experiencia, de la manera en que se comporta un individuo determinado, a través del contenido y el estilo de su expresión verbal.⁴³

Una similitud entre el lenguaje cinematográfico y el literario es su modo de construcción; es decir, la manera en que tienden a organizar sus signos. El film desde luego puede elegir comunicar varios mensajes simultáneamente, mientras que la literatura no tiene tal posibilidad. No obstante, el film no tiende a ordenar sus signos, a la manera del lenguaje verbal, sucesiva, acumulativa, discursivamente, añadiéndolos unos a otros en cierta secuencia en que se relacionan con el fin de dar un sentido. Más aun, la similitud más importante entre los dos lenguajes es su tendencia a crear personajes y acciones, de situarlos en el espacio y el tiempo y meternos como consecuencia en mundos de ficción.

⁴³ Joy Goul Boyoum, “El cine como literatura” Double expousure: fiction into film”, Revista Estudios Cinematograficos, México CUEC, septiembre 1998, Pág. 12

2.3 La imagen cinematográfica

El funcionamiento del cine se basa en una propiedad de la retina del ojo humano conocida como principio de la persistencia de las impresiones retinianas. Cuando la lente del ojo, el cristalino, enfoca una imagen sobre la retina, los impulsos nerviosos que llegan al cerebro son estimulados por la secreción de unos fotorpigmentos específicos, cuya actividad química persiste si la imagen desaparece repentinamente, manteniéndose la estimulación de las señales nerviosas durante un breve periodo de tiempo.

La duración de este periodo de tiempo durante el cual la señal persiste, dependerá del estado de adaptación del ojo. Este principio fue formulado en 1829 por el físico belga Joseph Plateau, que fijó la duración de esta persistencia en una décima de segundo.

Las salas de cine están a oscuras, de modo que las retinas de los espectadores están adaptadas a dicha oscuridad, llegándoles una sucesión de imágenes fijas proyectadas en la pantalla en una sucesión rápida, de modo que se produce la impresión del movimiento. Las películas suelen ser de 24 imágenes por segundo, aunque a veces tienen 25, para adecuarse mejor a la cadencia de la señal. En contraste, en la época del cine silente tenían de 12 a 16, número que parece suficiente para mantener la ilusión de un movimiento continuo.

Según Metz lo intrínsecamente propio del cine, es su estructura interna compuesta por los siguientes tres elementos⁴⁴:

⁴⁴Robert Stam; Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis. Op. cit. Pág 55

- Primero: Los cinco canales de información, tales como las imágenes o los trazos, el lenguaje hablado o grabado, la música, los ruidos y los efectos sonoros.
- Segundo: Los tres códigos: a) grados de especificidad del filme, como pueden ser las ediciones rápidas y redundantes de la actualidad, la iluminación claroscuro del estilo del expresionismo, los relatos contenidos dentro de otros relatos así como el final feliz; b) los grados de generalidad o patrones de conducta de la sociedad donde se ha filmado la película y que a su vez reproduce y c) los subcódigos impuestos por cada director.
- Tercero: Se trata al texto, el lugar donde se incluyen todos los mensajes que el autor quisiera transmitir, independientemente de si son enunciados en una misma secuencia, en un mismo filme o en la totalidad de la obra de un director o varios directores que hayan manejado un mismo género.

Como parte también de la imagen, un film se encuentra fragmentado por tomas, escenas y secuencias. En estos tres elementos se encuentran repartidos el contenido dramático y estético de la historia. Dependiendo de sus características técnicas y duración pueden representar desde un simple dato, que individualmente no signifique mucho, hasta una acción continua, formada con unidades de información que la hagan comprensible por sí sola.

La toma es un solo tiro de cámara de principio a fin; es decir: abarca desde que el director dice ¡Acción!, hasta que dice ¡Corte!, sin importar su duración. Existen tres elementos fundamentales que la conforman: el plano

como medida de proporción (encuadre), la posición o emplazamiento de la cámara con respecto al objeto (angulamiento) y los movimientos de cámara.

Estos tres elementos se combinan para poder brindar algún tipo de información respecto a la historia, de allí que a la toma se le equipare con el plano, la unidad básica de expresión. Por mucho que una toma represente la exposición factual o simbólica de un objeto, personaje o acción, no deja de ser más que un punto de vista que necesitará siempre de un contexto para una mejor lectura.

El plano es la unidad básica de expresión fílmica. Por ir de un corte a otro, independientemente de tamaño y tiempo, equivale a la toma o puede encerrar diversos propósitos. Los distintos planos existentes según su encuadre, posición o emplazamiento y movimientos de cámara o lente son:

Según el encuadre:

- Long shot o plano largo. Su objetivo principal es contribuir a la construcción del contexto ubicando físicamente la acción. Es una vista muy amplia donde lo que predomina es el paisaje, los edificios, el cielo, las particularidades de un inmueble visto en su totalidad, de un cerro, etcétera.
- Full shot o plano general. Este plano se encuentra determinado por su altura que cubre al personaje o los personajes completos de la cabeza a los pies. Este plano permite apreciar algunas características del personaje, como su estatura, su complexión, la ropa que usa y, al mismo tiempo, deja apreciar el espacio en que se mueve.

- American shot o plano americano. Va desde un poco arriba de la cabeza hasta la parte inferior o superior de la rodilla. Este es un plano que sirve para detallar aún más al personaje, permitiéndolo apreciar mejor la expresión corporal.
- Medium shot o plano medio. Detalla cada vez más al personaje. Aquí el entorno empieza a perderse porque el personaje incrementa su presencia al ocupar un mayor espacio en la pantalla. Este plano abarca desde un poco arriba de la cabeza, hasta el nivel de la cintura más o menos.
- Medium close-up. Abarca desde arriba de la cabeza hasta el pecho del personaje, y empieza a detallarlo minuciosamente hasta el grado en que casi impide ver su entorno. Este es un plano de detalle que brinda cierta soltura, pues el personaje todavía puede trabajar con cierto rango de movimiento sin correr el riesgo de salir de cuadro.
- Close-up o acercamiento. En el close-up se lee únicamente el rostro del personaje, ya que abarca del cabello a los hombros. Es un plano muy cerrado que detalla con minuciosidad los rostros y las emociones; el entorno desaparece acrecentando la importancia de los gestos y las miradas. Este es un plano difícil y riesgoso que casi impide el movimiento al personaje y precisa de un manejo focal exacto para evitar indefiniciones que empobrecerían la toma.

- Big close-up o gran acercamiento. Es el plano más cerrado. Puede ser de los ojos o de una parte de uno de ellos, de una mano o de una uña. Este es un plano que detalla partes muy específicas de un rostro o de un objeto y omite, en lo absoluto, aspectos del entorno.

Según las posiciones de cámara:

Generalmente, la cámara se sitúa al nivel de la mirada del hombre. En la medida en que se coloca la cámara por encima del sujeto dirigiéndola hacia abajo, se está en posición de picada. La altura máxima que se puede alcanzar es la posición cenital; pero a medida en que se baja el punto de vista por debajo del sujeto dirigiendo la cámara hacia arriba, ésa picada se convierte en contrapicada.

Según movimientos de cámara: Existen diversos movimientos que se pueden presentar en una película:

1. Gente u objetos se mueven frente a la cámara.
2. La cámara se mueve en relación con la gente o los objetos.
3. Ambos movimientos ocurren al mismo tiempo.

De aquí desprendemos la existencia de cinco movimientos fundamentales: Dolly, Travelling, Tilt, Panning y Zooming. Los primeros cuatro son movimientos de cámara propiamente dichos, mientras que el último es un movimiento de lentes.

Por su parte, la escena es una unidad abstracta que cuenta una cláusula dramática. Está compuesta por un grupo de tomas que al unirse entre sí, genera una unidad temática de presencia en la pantalla.

Los rudimentos constitutivos de ésta cláusula dramática que distingue a la escena pueden encontrarse en cualquier thriller de suspenso.

La unión de esas tres tomas interrelacionadas entre sí y en el mismo eje de la historia, establecen una visible relación causa-efecto, con un peso específico en las implicaciones dramáticas del filme. Visto de otra forma, la escena puede ser la unión de dos o más tomas con el fin de comunicarnos una acción específica dentro de una secuencia de la película.

Cuando se ve una película, difícilmente se recuerda una escena en particular pues no es ni una imagen sobresaliente, ni un gran drama; lo que sí se recuerda es, o bien una toma individual que por su peculiaridad o carga visual haya impactado, o bien una secuencia que posea una autonomía narrativa dentro del filme.

La secuencia es, entonces, una unidad de tiempo y espacio compuesta por una serie de escenas interrelacionadas que, por su capacidad de contar un pequeño filme dentro del filme mismo, se convierten en autónomas.

2.4 La ficción

Etimológicamente la palabra ficción proviene del latín *fictione(m)* acto o resultado de crear una imagen, de componer, modelar o inventar una cosa⁴⁵. En su referencia etimológica, ficción, remite a dos acepciones principales: a) dar forma, formar, modelar y b) simular o fingir. Las dos significaciones se ligan a una tercera, imaginar. Lo propio del cine de ficción es representar una historia imaginaria, donde intervienen decoraciones, actores, situaciones e imágenes impresas en una película.

⁴⁵ Doc Comparato. *Como escribir el guión para cine y televisión*, México, Planeta, 2000, Pág. 324

Es válido localizar a la ficción en el ámbito de lo irreal, pero además, la filosofía y el pensamiento clásicos han ubicado a la ficción y a la verdad como antitéticos, entendiendo a ésta última, como adecuación o correspondencia a una realidad en sí. En este sentido, la ficción fue relegada a mera imaginaria o mentira literaria.

El estatuto de la ficción comienza a variar, cuando a comienzos del siglo XIX, Jeremy Bentham, representante del utilitarismo inglés, apelando a la insuficiencia de las definiciones por género y diferencia, recurre a las ficciones. Dice este autor que las entidades reales se vinculan con lo real mediante conceptos simples, en cambio las ficticias designan indirectamente a las entidades reales.

A fines de ese mismo siglo, el alemán Hans Vaihinger propuso que si las hipótesis necesitan de una verificación, las ficciones son invenciones que sólo reclaman una justificación. No hay aquí, por lo tanto, demandas de la realidad. El abanico de las ficciones es vasto, y desde el campo de la cinematografía, la ficción incluye conceptos artificiales, abstractos, metáforas, analogías, utopías, paradigmas, entre otras formas.

En particular, la verdad no es necesariamente lo contrario de la ficción. Igualmente, cuando se opta por la práctica de la ficción no se hace con el propósito de tergiversar la verdad. En cuanto a la dependencia jerárquica entre verdad y ficción, según la cual la primera poseería una positividad mayor que la segunda, es una mera fantasía moral.

Aun con la mejor buena voluntad, aceptando esa jerarquía y atribuyendo a la verdad el campo de la realidad objetiva y a la ficción la dudosa expresión de lo subjetivo, persistirá siempre el problema principal, es decir la

indeterminación de que sufren no la ficción subjetiva, relegada al terreno de lo inútil y caprichoso, sino la supuesta verdad objetiva y los géneros que pretenden representarla.

Al dar un salto hacia lo inverificable, la ficción multiplica al infinito las posibilidades de tratamiento. No vuelve la espalda a una supuesta realidad objetiva: muy por lo contrario, se sumerge en su turbulencia, desdeñando la actitud ingenua que consiste en pretender saber de antemano cómo esa realidad está hecha. No es una claudicación ante tal o cual ética de la verdad, sino la búsqueda de una un poco menos rudimentaria.

La ficción no es, por lo tanto, una reivindicación de lo falso. Aun aquellas ficciones que incorporan lo falso de un modo deliberado —fuentes falsas, atribuciones falsas, confusión de datos históricos con datos imaginarios, etcétera—, lo hacen no para confundir, sino para señalar el carácter doble de la ficción, que mezcla, de un modo inevitable, lo empírico y lo imaginario.

La paradoja propia de la ficción reside en que, si recurre a lo falso, lo hace para aumentar su credibilidad. La masa fangosa de lo empírico y de lo imaginario, que otros tienen la ilusión de fraccionar entre la verdad y falsedad, no le deja, al autor de ficciones, más que una posibilidad: sumergirse en ella.

Pero la ficción no solicita ser creída en tanto que verdad, sino en tanto que ficción. Ese deseo no es un capricho de artista, sino la condición primera de su existencia, porque sólo siendo aceptada en tanto que tal, se comprenderá que la ficción no es la exposición novelada de tal o cual ideología, sino un tratamiento específico del mundo, inseparable de lo que trata.

2.5 El cine de ficción y el espectador

La actividad del espectador es bastante compleja, implica una actividad libre, deseada o querida e interesada. El interés mantiene al sujeto como espectador y condiciona el espectáculo de una doble manera: en amplitud y en intensidad.

La vida espectadora, como libre, selectiva, interesada y atenta, es análoga a la tarea especulativa. El que especula busca conexiones esenciales en las cosas y las cosas materiales son meras incitaciones que le permiten acceder a otra esfera de realidad, la realidad inteligible. Las cosas que contempla el espectador le imponen vivencias, asociaciones que están dirigidas por el objeto externo.

También se distinguen porque el espectador no puede intervenir en los hechos que ante él transcurren. Por lo contrario una mente especulativa realiza operaciones con los objetos del pensamiento. La actividad espectadora puede enriquecerse si consideramos el tipo de contacto que tiene lugar entre el espectador y la proyección. La presencia de determinados hechos pone al espectador en una especial situación; hay una correspondencia entre los eventos de la proyección y las tomas de posición del espectador.

Hay un conjunto de fenómenos que se dan en el cine tales como la actividad o pasividad del espectador, su libertad ante la proyección, la participación del espectador en el espectáculo cinematográfico, la catarsis sufrida, la compensación o evasión que proporciona el cine, la masificación y despersonalización que se atribuye al cine.

La vida del espectador, en cuanto tal, está totalmente regida por la cosa espectada, como si su propia vida se hubiera suspendido para dejar paso a otras vidas, sentimientos, ideales, que le son dictados. Este determinismo es en el cine tan intenso y continuado que no tiene parangón con otro espectáculo. Los estímulos logran esa unión de sujeto-objeto, al mismo tiempo que le enajenan de su vida para hacerle vivir otras vidas.

Algunos autores han estudiado los fenómenos de la pasividad del espectador y otros han defendido la actividad. Ante la enajenación, se argumenta la limitación de la libertad del espectador. Sin embargo, el individuo es libre de entrar o no a ver la película, pero una vez tomada la decisión ya no hay libertad, pero tampoco se niega ésta, lo que hay es la puesta en práctica del acto decidido.

Se suele pensar que el cine masifica a los espectadores por el hecho de que sea un espectáculo multitudinario. El cine, al operar sobre las multitudes, será masificador o no, eso dependerá de los productos que exhiba. Tampoco masifica en el sentido de convertir al público en masa; porque el grupo de espectadores de una sala es una agrupación de solitarios.

En un tercer sentido se podría pretender que el cine masifica o que no permite la individualización de los sujetos o que los presiona hacia la uniformidad. Esto es posible al igual que lo lleva a cabo la prensa, la radio, la educación o cualquier otra acción de gran extensión sobre los humanos.

Igualmente, se piensa que la masificación del cine fomenta la trivialización de la existencia, inclinando al hombre a la existencia banal. A este fenómeno de la masificación del cine en los sentidos indicados hay que hacer tres advertencias: el cine es un producto de su tiempo y las potencias

masificadoras que encierre no se deben al cine como tal sino a sus manipuladores; la segunda, reconoce al cine un carácter compensador que nos permite soportar una existencia cotidiana difícil. Y la tercera es que el espectador no se halla inerte ante el cine, se pueden adoptar activas formas de lucha contra la masificación, al desarrollar una conciencia crítica.

Con la fusión entre espectador y el cine, la unificación de enajenación, da lugar a tres fenómenos característicos: identificación, catarsis y compensación.

La identificación es, para la mayor parte de los psicólogos (Michotte, Wallon, Fulchignoni, Siguán, Descamps, Morin), una situación en virtud de la cual el espectador vive una acción ejecutada por otra persona. Esta identificación que es a modo de un ser absorbido por el personaje al que contemplamos es opuesta al fenómeno de la actividad proyectiva psicológica que consiste en atribuir a la persona a quien juzgamos nuestro propio modo de ser.

La catarsis era para Aristóteles un momento constitutivo de la tragedia. El opuesto de ella es la falta de depuración de las pasiones; es decir, una frustración consistente en que las pasiones suscitadas no son liberadas por fenómenos de verbalización, de racionalización u otros que funcionan como una catarsis extratragedia. Por su parte, la compensación es el tercer fenómeno derivado de la identificación entre el sujeto espectador y el cine. La catarsis no se confunde con la compensación; la catarsis es intraespectacular y la compensación no tiene ese carácter.

En la sociedad existe una dimensión espectadora, aunque no exista el tipo espectador. A veces coinciden dimensión y tipo, tal sucede en lo

económico o en lo estético. El tipo se caracteriza por un «vivir para», porque selecciona sus actividades con arreglo a ese «vivir para», por la frecuencia con que las vive, su propensión hacia ellas y su profunda implicación en ese tipo de actividades. Las dimensiones afectan a todos los individuos y los tipos viven las dimensiones con una característica intensidad.

La segunda cuestión, derivada de la anterior, es la necesidad del espectáculo exigido por la naturaleza humana. El espectador se limita a vivir vidas programadas; ser espectador es como evadirse de la condición humana, Sin embargo el término evasión no ayuda a entender la situación del espectador. Evadirse es «salir de» y el espectador no sólo querrá salir de algo, sino muy principalmente «llegar a».

Roger Odin en 1983, crea el termino de ficcionalización y lo designa a los procesos mediante los cuales se hace que el espectador responda a la ficción, los procesos mediante los cuales nos movemos y nos llevan a identificarnos, amar u odiar a los personajes. Odin divide estos procesos en siete operaciones distintas: 1)Figurativización, la construcción de signos analógicos audiovisuales; 2)Diegetización, la construcción de un mundo ficticio; 3)Narrativización, la temporalización de los hechos que implica a sujetos antagónicos; 4)Mostración, la designación de un mundo diegético sea verdadero o construido como real; 5)Creencia, el régimen de escisión mediante el que el espectador es, de forma simultánea, consciente de estar en el cine y de experimentar la película percibida como si fuera real; 6) Mise-en-phase, literalmente colocar en fase o situar al espectador, es decir la operación que dispone todas las instancias fílmicas al servicio de la narración, movilizand o el trabajo rítmico y musical, el juego de miradas y

encuadre, para hacer al espectador vibrar al ritmo de los hechos filmicos; y 7)Fictivización, es decir, la modalidad intencional que caracteriza el estatus y el posicionamiento del espectador, que ve al enunciador de la película no como un yo originario, sino como ficticio. El espectador sabe que está presenciando una ficción que no le llegará personalmente, una operación que tiene el resultado paradójico de permitir así movilizar al espectador en las mismas profundidades de la psique. El cine de ficción para Odin es aquel cine que se concibe para adoptar las siete operaciones mencionadas anteriormente⁴⁶.

⁴⁶ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, Op.Cit. Pág. 244

CAPÍTULO III

ELEMENTOS EN EL GUIÓN CINEMATOGRAFICO DE FICCIÓN

3.1 El guión cinematográfico

El progresivo crecimiento de la industria cinematográfica coincidió con la paulatina articulación del lenguaje fílmico. Aquello que en los albores del cinematógrafo había sido solo una trasposición de cuadros teatrales o acontecimientos cotidianos fue transformándose en una manera más evolucionada de relatar. El perfeccionamiento técnico de las cámaras facilitó la articulación de planos mediante el montaje, recurso narrativo que convirtió las primeras sinopsis argumentales en guiones propiamente dichos.

Esa evolución del lenguaje cinematográfico tuvo varias consecuencias en el trabajo del guionista, quien, a imagen del novelista, pudo dividir su relato en líneas narrativas discontinuas. Por otro lado, al exigir en el mercado

cinematográfico un creciente número de obras, fue preciso alcanzar una identidad estructural que un espectador medio pudiese comprender.

Para realizar cualquier obra audiovisual o cinematográfica, es necesario planear en papel la historia o programa, debido al alto presupuesto y al personal que interviene en la realización de un programa o una película, a toda esta planeación se le conoce comúnmente como guión, y después hay ciertos nombres como pueden ser: el libreto. Argumento, Libro cinematográfico, pero nosotros la referenciamos como guión.

Hasta nuestros días la definición de guión cinematográfico, de autores, guionistas o analistas consideran al guión cinematográfico como una guía, donde se hace una descripción lo mas detallada posible de la obra que va hacer realizada⁴⁷, como si fuera el croquis de la película en la cual se escribe una historia en cierto numero de paginas, que debe contener dos elementos particulares: *logos* o discurso y *pathos* o drama humano , que puede ser una tragedia o una comedia; *ethos* o ética, es decir que se guía por las preguntas: ¿Qué sentido moral tiene la historia?; ¿Cuál es su ética?⁴⁸ esto supone un orden narrativo que puede ser extremadamente preciso sobre todos y cada uno de los elementos estéticos, formales y de contenido de la futura película.⁴⁹

El guión es la fuente de información más importante necesaria para buscar financiamiento, a partir del cual es posible prever y prevenir, hasta proyectar el proceso de producción, estableciendo plazo, coste y calidad para llevarlo al termino con las mejores garantías de conseguir los objetivos. Para que sirva como una fuente real para la producción el guión debe ser lo más definitivo posible.⁵⁰ En el caso del guión de ficción, Simon Feldman considera cuatro puntos esenciales para su creación⁵¹:

1: Debe contener la descripción pormenorizada de todos los aspectos de la narración.

⁴⁷ Simon Felman, *Guión Argumental, Guión documental*, España, Gedisa 1993, Pág.13

⁴⁸ Lorenzo Vilches, Comp. *Taller de Escritura para Televisión*, España, Gedisa, 1999 Pág. 20

⁴⁹David Oubiñay Gonzalo Aguilar comp. Rafael Filipelli *El guión cinematográfico*. España Paidós 1997 Pág. 187

⁵⁰ Federico Fernández Díez. *Arte y Técnica del guión*, Barcelona Ed. UPC, 1996, Pág. 128

⁵¹ Simon Feldman, Op. Cit. Cit Pág. 92

2: Debe mencionar también aquellos elementos complementarios que el guionista considera importantes: escenográficos, musicales, posiciones o movimientos de la cámara.

3: Deber ser un objeto de uso práctico que sirva, tanto para una lectura lenta y cuidadosa como para la observación rápida que requiere una consulta en medio del rodaje.

4: Debe ser claro y comprensible para todo el que lo lea, no sólo para el guionista y el director.

Puede ser bueno o malo pero no es la obra en sí.

A nuestro juicio, todo ello conduce a una deducción bastante simple: los futuros guionistas deberán encontrar, cada uno, su propio y personal método de trabajo, que será finalmente el que le dicte o le permita su peculiar temperamento y las condiciones que le imponga el medio.

En México el Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica de la República Mexicana (STPC de la RM) definió en los años ochenta argumento y libro cinematográfico de la siguiente manera: Argumento es la anécdota o trama narrada por escrito con principio, desarrollo y final, y con la extensión suficiente para que, basada en la misma se pueda elaborar el libro cinematográfico; mientras que libro cinematográfico es el argumento ya desarrollado en diálogos, acotaciones, ordenado en secuencias y con la descripción de los lugares donde la acción ocurre, escrito en forma especializada que permita su realización cinematográfica.⁵²

El guión cinematográfico es un escrito que contiene el desarrollo de un producto audiovisual y sirve de programa en el momento de su rodaje. Así mismo, “es un texto en forma de libro que sirve como documento inicial para la filmación de una película o para la grabación de un programa televisivo, es la descripción, lo más detallada posible, de la obra que se va hacer

⁵² Obon, Ramón, *El guión cinematográfico. Es el guión cinematográfico una disciplina literaria* Op. Cit. Pág. 57

realizada”⁵³ Puede ser una elaboración totalmente original o proceder de un texto previo, la mayoría de las veces teatral o novelesco.

A diferencia de un texto dramático, cuyo contenido literario es respetado en la escenificación, el guión es interpretado y finalmente modificado por una larga serie de intermediarios, desde el productor al director o realizador incluso el actor.

Como transcripción del texto fílmico propiamente dicho, el guión presenta sustanciales carencias desde un punto de vista semiológico, sobre todo si se conceptúa el citado texto como resultado de una mirada. Así, pues, el conocimiento simbólico de una película dependerá primordialmente de su puesta en imágenes y, en grado muy menor, de su guión original.

Por lo general, el proceso de escritura de un guión sigue una serie de fases que permiten su evaluación por parte de los profesionales implicados en su desarrollo final. En primer lugar, la idea es plasmada en una sinopsis donde se especifican sus principales contenidos. Si los productores aceptan esa sinopsis, el guionista efectúa un esbozo (outline) que amplía el escrito.

Una vez que el documento original ha sido extendido, el nuevo documento es una versión que detalla las acciones más esenciales y los elementos fundamentales del contexto en que se ambienta el relato. Una vez aceptado éste, se escribe un guión que incluye los diálogos, divididos de acuerdo con el orden de secuencias y planos, y las acotaciones, donde el autor aporta datos de tipo escenográfico.

Posteriormente, el realizador encargado de rodar el filme contará con un guión técnico definido junto con el director de fotografía actualmente

⁵³ Simón Feldman, *Guión argumental, guión documental*. España, Gedisa, 1993, Pág. 13

llamado *shotting*, en el cual quedan descritos los movimientos de cámara y otras especificaciones útiles para el equipo de rodaje. Cuando la complejidad de la filmación así lo requiera, existirá un *story-board*, o guión dibujado, similar a un cómic en el que las viñetas corresponden a los diversos planos.

En el caso de los géneros que a priori no recurren a la ficción dramática (documentales, reportajes, etc.), el guión escrito establece los criterios de edición del material previamente filmado. El texto que habrá de ser leído por un narrador/locutor marca la línea de continuidad narrativa y el sentido ideológico del producto.

La construcción de un guión es todo el proceso que conduce a una descripción detallada de cada una de las escenas de una película. De modo sintético, un guión es una historia contada en imágenes e implica, por tanto, la narración ordenada de la historia que se desarrollará en el producto audiovisual.

Se plantea de forma escrita y contiene las imágenes en potencia y la expresión de la totalidad de la idea, así como las situaciones pormenorizadas, los personajes y los detalles ambientales. El discurso que se ha de emplear ha de ser visual y sonoro, no literario.

Los guiones pueden ser originales o adaptados. El guión original se desarrolla sobre una idea salida exclusivamente de la imaginación del autor y el adaptado se construye a partir de una obra original, que se reproduce con total fidelidad.

Dentro de la categoría de adaptados existen guiones basados en una obra literaria, que mantienen la historia pero reducen el número de situaciones y/o personajes; guiones inspirados en una determinada obra, que toman como punto de partida una situación o personaje y desarrollan una nueva estructura; y, por último, adaptaciones libres que siguen el hilo de la historia, el tiempo, los personajes y las situaciones creando una nueva estructura, enfatizando determinado elemento dramático del original.

En un guión cinematográfico tienen que estar presentes los siguientes elementos⁵⁴:

1. Discurso: la información a transmitir, algo que contar. El discurso incluye la forma en que aparecen y se suceden todas las imágenes, textos, sonidos y demás elementos en los que se apoya el mensaje.
2. Dramatización: significa introducir conflictos y sentimientos. Sin dramatización se pierde el interés en el espectador. El cine puede tener buenas imágenes, un sonido espectacular, estar bien estructurado, pero carecer de "gancho". Hay que tocar las fibras sensibles del destinatario. No se trata, por tanto, simplemente de transmitir información o mostrar imágenes, se requiere construir una narración. Un buen guionista debe ser un buen narrador.
3. Coherencia argumental: se construye a partir de un esquema de sucesos lógicos, que detallan cómo se desarrolla la acción de cada personaje y sus reacciones. En caso contrario, la narración resulta

⁵⁴ Lauro Zavala, *Permanencia voluntaria: el cine y su espectador*. México, Universidad Veracruzana. 1997 Pág.98

poco creíble o inverosímil y provoca la hilaridad o la confusión en el receptor. El verismo y la credibilidad no deben confundirse con realismo. De lo que se trata es que el receptor acepte el punto de partida, entrando, así, en el juego.

4. Mensaje: todo cine debe transmitir unos valores éticos o una interpretación de la vida. Esto puede hacerse explícitamente de modo muy evidente con mensajes concluyentes claros, o de modo más sutil provocando la reflexión crítica del usuario.

Escribir un guión no solo significa satisfacer una necesidad de expresión; sino que significa hacer partícipe a ese otro de lo que interesa y emociona. El arte en general, pero sobre todo el arte narrativo en particular, es un hecho de comunicación cuya última finalidad es la comunión emocional con el receptor.

En el trabajo de búsqueda de un guión debe estar implícito el hallazgo de la forma. El guionista debe pensar con medios exteriores, visibles y prácticos. "Debe habituar su imaginación a presentar toda idea en forma de sucesión de imágenes sobre la pantalla. Debe aprender a dominar esas imágenes y de entre todas las imágenes posibles, saber escoger las más convincentes y expresivas. Se debe excluir todo aquello que no sea filmable y que no se pueda presentar visualmente e incluir únicamente lo que pueda tener un valor expresivo y plástico a los efectos de la realización."⁵⁵

Mas allá de corrientes artísticas y de estilos personales, la dramaturgia es un código de comunicación resultante de miles de años de experiencia humana, que expresa el comportamiento del hombre en el universo; y que,

⁵⁵ Pudovkin, V. Y Eisenstein, S, et al. *El guionista y su oficio*, Cuba, Escuela Internacional de Cine y TV, 1987, Pág.12

cuando alguien desea comunicar algo necesariamente debe considerarlo ¿o a caso cada artista que ha definido su estilo ha debido anular esta código para volver a inventarlo todo?

Un cineasta para ser inventivo e innovador, por obligación debe transgredir permanentemente todos los códigos establecidos de la comunicación audiovisual, así como de la dramaturgia. Pero paradójicamente, cuando un artista se plantea la innovación y la invención, la modificación de los códigos de comunicación, es cuando tiene la responsabilidad de poseer un mayor conocimiento y dominio de los códigos establecidos.

La gente que hace películas de ficción dedica normalmente un gran esfuerzo a la invención y configuración de personajes. Dar sentido a estos personajes es, a su vez, una parte central de la mayoría de las experiencias de los espectadores. Un modelo adecuado de competencia crítica explicaría cómo espectadores competentes llegan a entendimientos y evaluaciones apropiados de los personajes en las películas. Ningún modelo así, sin embargo, está disponible en la literatura de la teoría cinematográfica, la cual en tiempos recientes se ha visto ampliamente dominada por condenas psicoanalíticas de los culpables placeres del espectador.

3.2 Elementos fundamentales en el guión

La estructura en materia cinematográfica es el elemento más importante del guión; es la fuerza que lo mantiene unido, tal como un esqueleto. Sin estructura no hay historia y sin historia no hay guión. Ella tiene que estar tan integrada con la historia, tan estrechamente relacionada que no sea posible verla.

Igualmente, un guión sin estructura no tiene línea argumental. Si no hay una línea bien definida de acción dramática y solo existe una situación, se tienen dos líneas paralelas que nunca se encontrarán. Así, un buen guión siempre tiene una sólida línea de acción dramática que va a hacia un lugar y avanza paso a paso hacia la resolución.

De igual forma, la estructura es una herramienta que permite moldear y dar forma al guión con un máximo de valor dramático. La estructura lo mantiene todo unido, toda la acción, los personajes, la trama, los incidentes, episodios y acontecimientos que constituye el guión, formando una relación entre las partes y el todo.

“La estructura dramática formula una idea que se desarrolla con unos personajes (quién), que viven en conflictos (qué) y que están situados en un espacio (donde) y en un tiempo determinado (cuándo).”⁵⁶

El escritor cuando hace un guión compone prácticamente un todo con base en las partes que conforman la historia, logrando una forma y figura bien delimitadas, con un principio, medio y final. Un guión es una historia

⁵⁶ Gabriel Martínez I Surinyac, *El guión del guionista*, Barcelona, CIMS, 1997, Pág. 28

contada en imágenes, diálogos y descripciones, dentro del contexto de la estructura dramática.

La novela trata por lo general de la vida interior y personal de alguien; se desarrolla generalmente en el interior de la mente del personaje. La obra de teatro se narra a través del diálogo, por medio de las palabras sobre el escenario; la acción se desarrolla en el lenguaje de la acción dramática. En cambio, en el cine se desarrolla un lenguaje visual que se traduce en imágenes.

En la base de todo método de construcción del guión se ubica una terna de elementos fundamentales: el personaje, la acción, y el conflicto. Estos, se entrelazan en sus definiciones, y constituyen aspectos cuya inevitable soldadura forja el basamento mismo de la estructura dramática.

Si damos una ojeada a los manuales de escritura del guión podemos notar que tal concepción se reparte en ellos sin demasiada autoconciencia: si acaso, un mayor énfasis en los aspectos dinámicos en los libretistas norteamericanos y cierta confesada preocupación por los personajes en los europeos, es una muestra de divergencia entre dos corrientes dramáticas distintas.

No obstante, una relativa homogeneidad en las metodologías, coloca el énfasis en ciertos elementos de construcción: la biografía del personaje, el diseño de su "crecimiento", la formulación de sus motivos, sus intenciones y en general todas y cada una de las cualidades relevantes en el plano "fisiológico", psicológico y social que conforman lo que el autor llama tridimensionalidad del personaje.

Otros autores como Swain prefieren una cualificación limitada a los requerimientos de la acción: la impresión dominante, el punto de vista, la actitud dominante, los intereses y lo que se denomina el clímax, todas están entrelazadas en la esfera de las acciones posibles. La biografía no va más allá del plano de la manifestación particular e individual del personaje.

Por su parte, Field relega esta construcción biográfica del personaje a la acción en forma contundente: el personaje es lo que hace. Su interior es todo lo que suponemos que le ha acontecido antes del tiempo presente, narrado en la película y que conforma su carácter actual. Su exterior es lo que se cuenta en el presente particular e individual del personaje y se revela, casi exclusivamente, a través de la acción. Los demás aspectos, vinculados a la composición del personaje, están ligados a la acción dramática: motivación, intención y objetivo, para dar lugar a la creación de los diálogos.

En lo que se refiere a presentar una sola línea de pensamiento o de producir diálogos personales, el personaje debe ser coherente, es decir, conservar una identidad (un carácter) en el discurso de sus transformaciones menores; debe crecer y modificarse a través de la obra, debe estar caracterizado por los rasgos distintivos que conforman sus diálogos y sus acciones que lo diferencian del resto de los personajes; debe finalmente llenarse de una fuerza de voluntad tal que sea capaz de llevar la acción hasta sus últimas consecuencias.

Por su parte, la acción como otro elemento fundamental en la estructura dramática del guión es quizás el término más nombrado, y sin embargo, el que menos rigor merece en su tratamiento. La acción dramática constituye poco

menos que un comodín, con el que se designa una cualidad de la narración, cuya "aparición" parece intuitivamente indudable.

Las acciones deben irse creando en forma de ciclos y con una exposición de ascenso hacia el momento de choque y clímax, que articulan niveles mínimos para reproducir la misma estructura a nivel macroscópico, y aconsejando al escritor en relación con su ritmo, de su cualidad compleja y de las tensiones que regulan su intensidad.

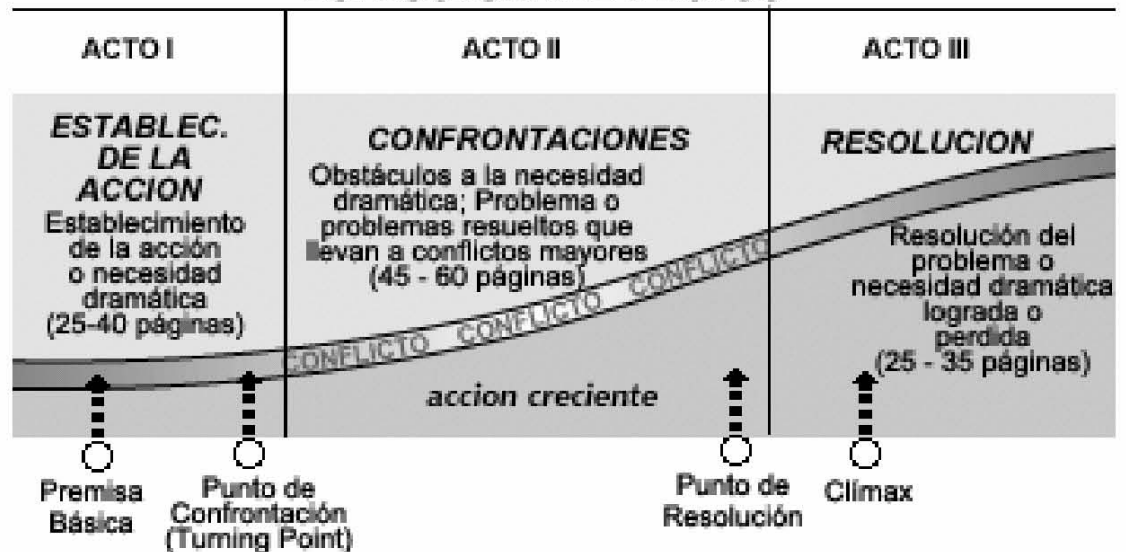
Contrariamente a lo afirmado en relación a la acción, el término conflicto está muy bien definido en cualquier manual de dramaturgia. Este constituye una oposición de fuerzas contrarias, de voluntades y obstáculo, su formulación es tal que resulta sencillo e identificable para el escritor.

Es necesario tener siempre presente como regla dramática que a la hora de hacer un guión, la historia debe tener una disposición lógica y cronológicamente ordenada de los acontecimientos que integran una película.

En promedio, un largometraje tiene de 100 a 120 páginas de guión (1 minuto por página de guión), y usualmente se desarrollan en la estructura de tres Actos. El acto I comprende el establecimiento de la acción, el acto II las confrontaciones y crecimiento del conflicto, y en el acto III la resolución.⁵⁷

⁵⁷ Federico Fernández Díez, *Arte y técnica del guión*. Op. Cit. Pág. 17

EL GUIÓN DE LARGOMETRAJE ESTRUCTURA DE 3 ACTOS



En el acto I, de 25 a 40 páginas, se establecen los personajes principales, lugar, circunstancias, el problema del personaje, su necesidad dramática y se introduce la premisa básica de la historia, esto es la escena en donde el personaje entra en contacto con lo que será el motivo del conflicto principal.

Al final de esta parte de 25 páginas se introduce un punto de confrontación, en donde el personaje se ve afectado por el conflicto principal y el cual le da un giro total a la historia catapultándonos al acto II. En este punto es posible saber que tan interesante se va a poner la historia.

En el acto II, relativo a las confrontaciones tiene de 45 a 60 páginas. Aquí se introducen los obstáculos a la necesidad dramática del personaje, aumentando el conflicto, la acción al guión y el interés por el/los personaje/s.

Dentro de este Acto se desarrolla la tensión o el suspenso. Esta es la parte más compleja y larga del guión, se puede trabajar en tres unidades de confrontación: el comienzo del conflicto, la mitad, y el final, en donde cada unidad de confrontación tiene su propia escena o secuencia principal.

Por su parte, en el acto III o resolución, la cual abarca de 23 a 35 páginas, se permite al personaje lograr o fallar según su necesidad dramática. En él, la historia se resuelve (usualmente las últimas tres páginas del guión), se define y se establece el clímax de la historia. El conflicto de los personajes aumenta aún más, hasta que finalmente aparece la única solución.

“Uno de los logros más importantes de un guión está en verter la parte expositiva de forma que no sólo parezca exposición sino que además no harte al público. Hay un límite para lo que se puede hacer en una escena larga con personas quietas. Cuales son los métodos que usa para verter información sin que parezca expositiva.”⁵⁸

Uno de los trucos es introducirla en una escena de conflicto de forma que un personaje se vea forzado a decir cosas que quieres que el público sepa. Por ejemplo si intenta defenderse del ataque de alguien, las palabras con las que se defiende parecen justificadas aunque lo que en la realidad está haciendo es explicar algo. Aparentemente algo ocurre, de modo que el público cree que está siendo testigo de una escena (lo cual es cierto) y no asistiendo a un discurso explicativo.

Cada escena debe tener algún tipo de conflicto, o algún malentendido. No es necesario que se peleen, pero tiene que haber algún tipo de tensión. Si

⁵⁸ John Brady, El oficio de guionista, Barcelona, Gedisa,. 1995, Pág. 162

se trata de una escena con dos personajes que tienen el mismo propósito, para que funcione normalmente la intención de una ha de ser ligeramente diferente de la del otro, o más fuerte que la del otro. Si dos personas están completamente de acuerdo sobre algo, normalmente no hay escena. El conflicto es un medio excelente para vehicular la exposición. El humor es otra de ellas para resolverla.

3.3 Modelos en la construcción de guiones

Las reglas de construcción recomendadas en los manuales no se agotan en la utilización de los términos mencionados anteriormente. Rebasan el ámbito de la historia, si entendemos por historia la disposición, lógica y cronológicamente ordenada de los acontecimientos que integran un filme. En tal sentido, se trata no sólo de armar la historia creando personajes, acciones y conflictos, sino de estructurar los mecanismos para que el acto de contar la historia la valorice y la haga dramática.

Un buen ejemplo de reglas que actúan en este sentido lo encontramos en Chion, quien reúne en varias operaciones los pasos que requiere lo que el autor denomina dramatización de la historia.

Chion exige así la concentración del material a contar con la finalidad de unificar la historia y de regular la información hasta límites digeribles por el espectador. Es decir, “la búsqueda de una participación emocional del espectador en el drama a través de la intensificación, de los sentimientos, de las situaciones vividas por los personajes y de la irrupción de los detalles significativos, la jerarquización de los acontecimientos que constituyen la

historia previa y, sobre todo, la creación de una curva dramática, referida no sólo al discurso, sino también a la disposición general de la historia.”⁵⁹

Una vez revisados los elementos en juego para la construcción de un guión, todo autor procede a proponer un método de construcción que, pasando por las diversas etapas del diseño (construcción de personajes, sinopsis, scaletta, etc.) culmina con la escritura del guión. A continuación se revisarán algunos modelos relevantes acerca de la construcción de guiones.

Junto con las del español Gutiérrez Espada, las ideas del norteamericano Syd Field en sus dos textos ya clásicos, propone un sencillo esquema de trabajo que descansa sobre su llamado "paradigma" estructural, donde encajan los guiones de cualquier género.

Para Field, los primeros pasos de escritura de un guión van de la idea al sujeto, en un proceso de búsqueda de lo que el autor denomina la estructura dramática, esta última definida como: un arreglo lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí, que desemboca en una resolución dramática.

¿Cómo se sigue este proceso? En primer término, la idea, difusa por naturaleza, debe avanzar hasta constituir el germen del argumento, lo que el autor denomina el subject, el sujeto del guión. Si la idea, en general, corresponde a una vaga tematización, el sujeto ya contiene los rudimentos de la acción principal.

⁵⁹ Michel Chion, *Como se escribe un guión*. Op.Cit. Pág. 78

La disposición posterior de los elementos en juego se realiza según el paradigma, definido como un modelo mediante el cual es posible visualizar la estructura del guión como un todo. En su primera versión, el paradigma divide al guión en tres actos: acto I o presentación, acto II o confrontación y acto III o resolución, del conflicto principal.

Una vez dispuesto el material según el paradigma, el escritor procede a elaborar en detalle el principio, el fin y de los dos puntos argumentales, cuatro unidades que constituyen la armazón básica del guión. El escritor dispone estos hallazgos en cuatro páginas para configurar una suerte de sinopsis que conserva la estructura y que será completada una vez que se redacten las biografías de los personajes.

Otro autor norteamericano cuyo pragmatismo es reconocido es Dwight Swain. Su libro *Film Scriptwriting*, formula una metodología que se puede resumir en cinco pasos⁶⁰:

Paso 1. En primer lugar, el escritor debe ocuparse del anclaje de la acción en el pasado que antecede el filme. Para ello, debe construir el background, el bagaje histórico que remite y explica la conflictiva a desarrollarse en el presente del filme.

Paso 2. En segundo término, procede a establecer los elementos fundamentales de la historia, a saber:

a. Los personajes, para cuyo propósito, el autor recomienda:

- 1) establecer el personaje tempranamente y 2) establecer el carácter del personaje, tal como una impresión dominante, gusto por el

⁶⁰ Dwight Swain, *Manual práctico de escritura del guión cinematográfico*. Nueva York. Hasting House. 1976 Pág. 39

personaje, aspectos que lo hacen interesante, potencial físico para la acción, potencial de clímax.

- b. Las situaciones.
- c. Los escenarios de la acción.
- d. Los tonos y atmósferas.

Paso 3. En tercer lugar, el guionista establece el comienzo o apertura del film. Para ello es indispensable diseñar:

- a. El gancho (the hook). Un incidente o acción que provoque la suficiente curiosidad en el espectador como para que éste permanezca interesado en el desarrollo de la historia.
- b. El compromiso (the commitment) del personaje principal en relación con el logro de su objetivo.

Paso 4. Seguidamente el escritor procede a planificar, entre el comienzo y el final del tratamiento, las crestas (peaks) de la acción, puntos que marcan las confrontaciones del personaje principal en su lucha por alcanzar el objetivo.

Dichas confrontaciones se planifican:

- a. Evitando lo predecible.
- b. Acentuando, entre dos soluciones posibles para una confrontación del personaje, la solución negativa (la cual, según Swain, siempre resulta ser la más creíble).
- c. Espaciando las crisis.

Paso 5. Por último, el guionista se dedica a resolver las situaciones pendientes. Tal resolución se lleva a cabo de dos maneras:

a. Liberando las tensiones creadas por dispositivos mecánicos o externos. La regla básica consiste en traicionar la anticipación previsible del espectador.

b. Dando salida a las tensiones latentes en los personajes

Contrastando con el enfoque pragmático de los escritores de manuales anteriormente comentados, Antoine Cucca⁶¹ propone en su libro *L'écriture du scénario* que el germen inicial del guión se encuentra en la idea. La idea, primera condición creativa e interpretativa del autor, debe cumplir con el requisito de ser visual, emocional, creíble y universal.

El asunto o argumento constituye un desarrollo completo de la historia a la luz de consideraciones estructurales. Su elaboración presupone el hallazgo del tiempo en el relato, de los personajes, de las acciones y de las situaciones. Para el desarrollo del tiempo se toman en cuenta el tiempo de la relación de la historia, el tiempo de la evolución de la historia, el tiempo de la organización del drama, y el tiempo en la composición escénica.

En segundo lugar, Cucca analiza las posibilidades de la acción de los personajes a nivel del argumento. O bien las acciones hacen descubrir a los personajes, o por el contrario, los personajes generan las acciones.

En tercer lugar Cucca dispone las sucesivas acciones que conformarán el argumento, cuidándose de distinguir entre las acciones de base (fundamentos esenciales de la historia), que hacen avanzar la acción, y las acciones complementarias.

⁶¹ Citado por Vanoye, Francis. Op. Cit. Pág 192

La última fase en la construcción del argumento está constituida por la elaboración de las situaciones. Una situación es una unidad superior del relato, un estado característico determinado por el conjunto de acciones y personajes.

Las situaciones pueden ser de base o complementarias. Estas últimas constituyen un ornamento, un relleno que hacen el relato más incisivo y variable. La estructura de las situaciones comporta la clásica división en tres momentos dramáticos y que Cucca denomina premisa (o conjunto de condiciones de los personajes al comenzar la situación); desarrollo (de estas condiciones en busca de modificación) y resolución.

La elaboración de la escaleta constituye la etapa subsiguiente de refinamiento de la estructura y comienza por el estudio del personaje. La estructuración del personaje requiere en primer término del estudio del carácter y de las necesidades.

De la misma manera, el estudio del personaje comprende la estimación del comportamiento ante las acciones de otros personajes, ante los obstáculos y en relación con el lugar. Por último, la consideración de la diversidad en varios grados (1º, la diversidad física; 2º, de objetivos; 3º, de comportamiento y 4º, las diferencias de comportamiento en un mismo personaje) conforma el contraste del universo que impone cada situación.

Según Cucca el personaje se revela en la economía de la historia a través de las acciones que gradualmente modifican la linealidad de su comportamiento. Es así como la evolución del personaje puede ser referida, en cada momento, a su condición original, a su aspiración o deseo y a la realización de estas aspiraciones. El establecimiento al nivel de la escaleta, de

estos parámetros para cada personaje constituye, un paso obligado de la construcción.

Otro aspecto a considerar para la escritura de la escaleta se refiere al lugar. Una vez evaluado el espacio en sus posibilidades temáticas, contextuales y de acción y determinadas las posibilidades del lugar, se procede a determinar la ubicación espacial de cada componente de la escaleta.

El siguiente paso en la construcción de la escaleta se refiere a la estructuración de las situaciones que la conforman. En primer lugar, estableciendo claramente su contenido, en segundo término procediendo a la individualización de los elementos que integran cada situación (personajes, acciones) y de las situaciones entre ellas mismas.

Por último, el desarrollo del drama requiere de la elaboración de la situación de comienzo y la configuración de las situaciones sucesivas, situaciones, que, según el autor, se remitirán a algún caso dentro de una tipología que comprende: las situaciones de apertura (las cuales abren expectativas inacabadas y se remiten a otras situaciones); las situaciones conflictuales, principales o secundarias, las situaciones interlineales de transición y las situaciones de cerradura relativa.

Dentro de la construcción del argumento, éste organiza su tarea básica – la presentación de la lógica, el tiempo y el espacio de la historia. En general, el argumento controla nuestra percepción de la historia controlando: 1, la cantidad de información de la historia a la que tenemos acceso; 2, el grado de pertinencia que podemos atribuir a la información presentada; y 3, la

correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia.

Ningún argumento presenta todos los acontecimientos de la historia: lagunas. Las más comunes son las temporales, aunque también aparecen casuales (misterio o enigma) y espaciales. “Para Meir Sternberg teórico estadounidense los modelos de información de la historia que revela la obra predisponen al espectador para hacer hipótesis de varios tipos. Las hipótesis pueden ser mas menos probables, hasta terminantemente improbables pueden ser temporales o permanentes, según el vacío se llene rápido o finalmente o no se llene nunca. También se las clasifica como vacío difuso o enfocado.”⁶² Esto es lo que provocará en un futuro el suspense

El argumento puede también realzar o suprimir lagunas de la historia. Se hace ostentación de un vacío cuando sabemos que hay algo allí que necesitamos saber.

Debería ser evidente que la selección de acontecimientos de la historia conforma las actividades constructivas del espectador. Los huecos temporales señalan hacia delante y crean sorpresa; un hueco permanente nos invita a aplicar una estrategia “de escrutinio” a través de episodios simples, buscando la información que pudiéramos haber perdido.

Un hueco del que se hace gala puede avisarnos de que debemos prestar atención: o bien la información omitida de la historia se convertirá en importante más tarde, o la narración nos está engañando enfatizando algo que finalmente será insignificante. Si una laguna se suprime, sin embargo, el resultado más probable es la sorpresa, especialmente si la información omitida

⁶² David Bordwel. La narración en el cine de ficción. Barcelona Paidós. 1º Edición, 1996, Pág. 37

se sitúa hacia abajo en la escala de probabilidades. En cada caso, el espectador se esforzará por justificar la presencia del vacío apelando a principios de motivación composicional, realista, transtextual y artística.

Los vacíos se crean al optar por presentar cierta información de la historia y ocultar otra. El retraso es importante a la hora de dar las claves para la comprensión del espectador. Sólo aplazando la revelación de alguna información puede el argumento crear anticipación, curiosidad, suspense y sorpresa.

Sternberg muestra que el material dilatorio puede considerarse desde muchos ángulos: la naturaleza del material (acción, descripción, comentario, etc.), su magnitud, su localización (¿de qué modo molestaría aquí?), su relación con aquello sobre lo que actúa, cómo se motiva, cómo funciona, su relación con las normas transtextuales, y su relación con las características básicas del medio⁶³.

La dilación puede producirse cuando el argumento pospone revelar ciertos ítem de la información de la historia, y para Sternberg las pausas dilatorias tienen consecuencias preceptuales y cognitivas.

La exposición se mide con respecto a lo que los teóricos del teatro llaman el “punto de arranque”, la coyuntura de la historia que forma la “ocasión discriminada” inicial del argumento. Pero al receptor de la narración se le debe informar de acontecimientos de la historia previos a esta escena inicial. La transmisión de esta información es cosa de la exposición, y se presentan diversas elecciones:

⁶³ David Bordwell, Op. Cit. Pág 56

Exposición concentrada: en algún punto del argumento se nos podría haber dado la información previa en un fragmento.

Exposición distribuida: la narración podría dispersar la información a lo largo del argumento, entretrejida con la acción presente continuada.

Exposición preliminar: se coloca al principio del argumento.

Exposición retardada: más tarde.

La exposición preliminar y concentrada proporciona un fuerte efecto de primacía, bases sólidas para la formación de hipótesis seguras. La distribuida y retardada estimula la curiosidad sobre los acontecimientos previos y puede conducirnos a la suspensión de hipótesis fuertes y absolutas. Además, la exposición salpicada de señales de advertencia obliga a revisar nuestras asunciones e hipótesis al salir los datos a la luz, y Sternberg la denomina “ascensión y caída de las primeras impresiones”.

De la estructura de tres actos para la construcción de un modelo de guión es conveniente considerar que una película de cine suele requerir unas diez o quince páginas para plantear la historia, unas veinte páginas para desarrollar el primer acto, un segundo acto largo, que puede extenderse de cuarenta y cinco y sesenta páginas, y un tercer acto, relativamente más rápido, de veinticinco a treinta páginas. Cada acto tiene un enfoque diferente. El paso de un acto al siguiente puede llevarse a cabo con una acción o suceso llamado punto de giro. Si tuviéramos que expresar gráficamente la estructura en tres actos, lo haríamos de manera semejante a ésta:

El propósito del planteamiento es proporcionar la información básica que necesitamos para que la historia comience: ¿Cuál es el estilo? ¿Quiénes

son los personajes principales? ¿De qué trata la historia? ¿Dónde tiene lugar?
¿Es una comedia, un drama una farsa, una tragedia?

Entre el planteamiento y el primer punto del giro es necesaria más información para orientar al espectador en la historia. Se tiene que saber más cosas acerca de los personajes. Necesitamos verlos en acción antes de que se desarrollen en el segundo acto. Puede que tengamos que conocer más datos sobre su historia anterior o su situación presente. ¿De donde viene el personaje? ¿Qué es lo que le motiva? ¿Cuál es el conflicto central? ¿Quién es el antagonista?

Uno de los factores importantes que influyen en la creación de una obra dramática es el correspondiente al principio artístico de armonía y orden que se logra a través de la unidad de acción complementada con unidad de lugar, unidad de tiempo, unidad de tono y unidad de estilo⁶⁴.

Unidad de acción. Es una obra dramática, los acontecimientos transcurren integrados por la historia a través de los personajes y las situaciones vividas por ellos.

Si una obra conserva su unidad de acción, las otras unidades se mantendrán por sí mismas.

Unidad de lugar. Las acciones en una obra dramática quedan delimitadas por el espacio en donde estas suceden.

Unidad de tiempo. La historia dramática se desarrolla en una época y un lapso determinado por el autor en donde los acontecimientos suceden en periodos cerrados (un instante, un día, una vida, un momento social).

⁶⁴ Marco Julio Linares, *El guión Elemento, formatos, estructuras*, México Edit. Alhambra Mexicana. 1987, Pág 260

Un tono. El tono de una obra queda definido en los parlamentos, acciones y situaciones.

Unidad de estilo. La obra dramática como resultado de un proceso artístico, queda impregnada por la intención personal del autor; en la mayoría de los casos esta intención corresponde a las corrientes artísticas que se dan en una época determinada.

El drama desarrolla sus historias a partir de la naturaleza humana esencialmente contradictoria y en continuo conflicto, de aquí que los conflictos humanos sean la base de los planteamientos dramáticos. Estos conflictos se pueden resumir en:

El hombre contra el destino (Dios, Naturaleza, Universo, lo sobre natural).

El hombre contra si mismo y sus pasiones

El hombre contra la sociedad.

Todos contra todos

3.4 El personaje y el diálogo

“Entendemos por personajes, la representación (imitación) de personas individuales o grupos con condiciones de acción y expresión, que tienen voluntad de desear cosas, generar intenciones y conflictos y en consecuencia acciones dramáticas. Sin olvidar que la ficción tiene la capacidad de dotar de cualidades humanas a cosas, animales o dibujos.”⁶⁵

⁶⁵ Gabriel Martínez I Surinyac,. Op. Cit. Pág 39

Cada personaje es, en cierto sentido, un sujeto definido por su falta. Inventar un personaje implica escoger un conjunto de objetos de valor en disyunción con el mismo. Es decir, formularlo como un sujeto carenciado, signado por la falta que representa la no conjunción con dichos objetos.

El primer paso en el diseño de un personaje consiste en la determinación de sus limitaciones y, en particular, en la formulación del objeto de valor principal asociado al personaje. Esta formulación genera a su vez una construcción en dos sentidos: hacia el pasado del personaje, y por ende, a la construcción de su historia previa, en la búsqueda de las determinaciones psicológicas o históricas en general que han motivado dichas carencias; y, principalmente, una construcción orientada hacia el futuro, que dará cuenta del itinerario de alejamientos y acercamientos entre sujeto y objeto, constituyendo la acción dramática misma.

La autonomía del personaje está relacionada con la esfera de intereses propia del personaje, es decir, con sus carencias esenciales. El personaje será fiel a su búsqueda, lo cual es también un modo de asegurar su consistencia.

La fuerza de la voluntad de un personaje no es más que un síntoma de la profundidad o de la esencialidad de su falta. Por ejemplo, el empeño persecutorio de un policía habla de su potencia reparadora de un daño. Idénticamente, la intensidad de una obsesión amorosa se refiere a la necesidad de ser amado. Las diversas exploraciones en torno al problema de la construcción del personaje, en una película de ficción, se orientan alrededor de un eje en cuyos polos se sitúan⁶⁶:

⁶⁶ Francis Vanoye, *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona Paidós, 1996, Pág. 50

- Una visión básica del personaje que lo constituye en depositario de atributos o cualidades (es decir, el personaje definido por su ser, que se va completando o rellenando según los datos de su biografía, de sus aspectos físicos o sus datos psicológicos más o menos estáticos).
- Una visión dinámica del personaje que se le entiende como un conjunto de actividades, de transformaciones unificadas en una representación, generalmente antropomórficas, que cobra sentido y provee significaciones en la medida en que representa un hacer.

En términos globales, la orquestación demandará una repartición de faltas entre los personajes, faltas que resultarán ser de naturaleza diferente e incluso contrastante (el que tiene dinero no tiene amor, el que tiene amor es impotente, la mujer de gran corazón no es bella). De esta manera se asegura la circulación de una variedad de objetos de valor que serán intercambiados en el relato.

“Los personajes deben ser contrastados los unos con los otros, y hacerse resaltar mutuamente. Los personajes del cine se deben dar a conocer, no por lo que dice el narrador sobre ellos (como en el caso de la novela), sino por su conducta.”⁶⁷

En términos identificables, el personaje tiene aspecto, nombre, universo interior, universo personal, universo social, pensamiento, acción y emoción. Dentro del aspecto se incluye la proyección exterior con relación a su sexo,

⁶⁷ Chion, Michel. Op. Cit. Op. Cit. 96

edad, peso, color de piel, hábitos, forma de andar, entre muchos otros aspectos físicos.

A través del nombre, un personaje es diferenciado o recordado. Además, éste puede facilitar el conocimiento sobre su origen y su relación con otros personajes.

En cuanto al universo interior, el personaje proyecta sus experiencias pasadas y presentes, emociones, impulsos, sentimientos, actitudes, anhelos y aspiraciones personales. Junto con el universo personal y social, se establecen las relaciones de familia o amigos, pero también se ofrecen elementos para mostrar el conflicto interior o la distancia entre el ser y el deber ser.

A través del pensamiento del personaje puede observarse su percepción y memoria. “La percepción ofrece información, la memoria la almacena y el pensamiento valora la información para ejercer nuevas pautas y combinaciones. Desde otra perspectiva la percepción es el presente, la memoria el pasado y el pensamiento el futuro.”⁶⁸

La voz es el recurso sonoro preponderante en una película. Puede ser utilizada de dos maneras: el monólogo y el diálogo. A su vez, el monólogo puede tener diferentes tipos:

- El monólogo simple en el que habla un único personaje, refiriéndose a sí mismo o expresando sus ideas, pensamientos, emociones o deseos sobre un determinado asunto o acontecimiento.
- El monólogo alternado en el que intervienen dos o más personajes que se suceden sin llegar a dialogar entre sí.

⁶⁸ Gabriel Martínez i Surinyac, Op. Cit. Pág. 45

- El monólogo narrado en el que las palabras y los pensamientos de un personaje son relatados, es decir, contados por un narrador en tiempo pasado y en tercera persona.
- El autodiálogo en el que un personaje dialoga consigo mismo, es decir, se da un desdoblamiento o se crea un alter ego (otro yo) al que se interpela sobre determinados asuntos.

Los diálogos son un intercambio alternativo, directo, inmediatos, personales y dialécticos de ideas, opiniones o sentimientos entre dos o más personajes por medio del lenguaje.

Su uso en el cine es apropiado por diversas razones: atraen el interés; movilizan la imaginación; facilitan la concentración; hacen más expresivo el lenguaje; establecen una comunicación personal y emotiva; facilitan la empatía; problematizan los asuntos; activan la inteligencia y son más eficaces porque transmiten el mensaje de modo implícito o indirecto.

Así, podemos identificar dos tipos de diálogos:

- Diálogos de comportamiento o ambientales que se plasman en conversaciones intrascendentes propias de la vida cotidiana (saludos, despedidas, presentaciones, etc.)
- Diálogos expresivos o dramáticos que informan de los pensamientos, sentimientos e intenciones de los personajes.

Los diálogos que se incluyen en un guión deben ser claros y creíbles de modo que capten la atención del receptor. El diálogo debe sonar espontáneo y ser pronunciado con sus discontinuidades y repeticiones propias del habla cotidiana. “Cuando unos personajes conversan en la ficción, lo que dicen debe

sonar verosímil. El diálogo de una película, en realidad es artificial pero debe estar escrito y dicho de manera tal que el espectador lo absorba como natural.”⁶⁹

El diálogo está en función del personaje. En este sentido, las finalidades del diálogo son⁷⁰:

- Hacer avanzar la historia;
- Comunicar hechos e información al lector;
- Revelar a los personajes;
- Establecer las relaciones entre los personajes;
- Hacer a los personajes reales, naturales y espontáneos;
- Revelar los conflictos de la historia y de los personajes;
- Revelar los estados emocionales de sus personajes y
- Comentar la acción.

Normalmente, un diálogo cinematográfico se expresa con frases cortas, donde cada personaje va desarrollando lo que quiere decir en forma alternada con las réplicas del otro. Estas rupturas permiten concentrar el contenido de un diálogo evitando largas tiradas que hacen más lento el desarrollo de la acción.

El diálogo, en conjunto con la acción, el lugar, la hora y muchos elementos adicionales, deben expresar personajes vivos y coherentes consigo mismo y con la circunstancia que están viviendo. “Lo que dicen debe ser solo lo

⁶⁹ Simón Feldman, Op. Cit. Pág. 135

⁷⁰ Sydney Field, *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid, Plot., 1995 Pág 184

necesario, sonar natural, dar la información que no proporciona la acción resulta interesante para el espectador.”⁷¹

3.5 Variaciones del guión centrado en el personaje

El guión original existe antes de la realización de la película respectiva; sin embargo, éste se transforma en imágenes que poco pueden ser representativas de las líneas escritas. Lo anterior, es posible dado que la imaginación de su realizador o de cualquiera que intervenga, va más allá de la suma de palabras.

Desde que el lenguaje del guión va más allá de lo escrito y depende sobremanera de lo visual y lo sonoro, el guión como una estructura, resulta eficaz en cuanto marca una línea, pero no define hasta donde tiene límite la imaginación de directores, técnicos, productores, actores y el mismo espectador.

En este sentido, cabe recordar que la combinación del personaje con los eventos que lo rodean es crítica. Ante ello, es conveniente en primer término ser congruente entre el tipo de historia y la forma en que se escribe.

Según el tipo de historia, todo guión cinematográfico cabe dentro de tres grandes categorías: tragedia, tragicomedia también conocida como melodrama o comedia. En forma resumida, la tragedia es una historia donde los eventos difíciles le suceden al personaje principal y éstos son causados por cosas que este personaje hace.

Por su parte, la tragicomedia es una historia donde eventos difíciles le suceden al personaje principal y estos son causados por personajes o

⁷¹ Simón Feldman, Op. Cit. Pág. 140

ambientes alrededor del personaje principal. En particular, estos eventos no son causados por algo que el personaje principal hace.

La comedia es una historia donde eventos difíciles le suceden al personaje principal pero estos no le causan a él o ella un dolor físico o emocional. Estos eventos pueden ser causados por el personaje principal, el ambiente u otras

personas alrededor del personaje principal.

Estas categorías no deben ser confundidas con el género de la historia en sí. Algunos ejemplos del género incluyen el western, guerra, acción, drama, misterio, ciencia-ficción, romances, road movie y parecidos. Los géneros son descripciones de un contenido en particular del guión, constituyen un método útil para clasificar al cine en categorías, para reunir obras similares, similitud erivada de compartir una serie de elementos formales y tematicas, tratamiento, tono, signos visibles internos o externos que vemos en la pantalla Las designaciones de tragedia, tragicomedia o melodrama y comedia son descripciones de cómo el personaje principal actúa en un ambiente hostil.

De las escuelas clásicas, se recomienda que si el guión es una tragedia, el personaje principal debe causar sus propios males. Ante ello, no es posible que el personaje reaccione en la forma definida como comedia o tragicomedia. Si se comienza a escribir una tragicomedia, el guionista debe alejarse de los elementos que identifican las acciones del personaje, como las definiciones de comedia o tragedia. Igualmente, si escribe una comedia, debe asegurarse que el personaje principal reaccione a eventos en la forma definida como comedia.

Es común que mientras los guionistas noveles aprenden el tipo de historia, mezclen las designaciones dramáticas. En la práctica, pueden comenzar y terminar su guión como una tragicomedia, pero en el medio incluyen elementos que caen bajo la definición de comedia. El resultado es que la historia no funciona bien y en el peor de los casos confunde al público que ve la película.

CAPÍTULO IV

PROPUESTAS SOBRE LA NARRACIÓN EN EL CINE DE FICCIÓN

4.1 Fórmula clásica en el guión cinematográfico

La fórmula clásica en el guión cinematográfico ha sido desarrollada en la historia del cine a base de éxitos y fracasos. Esta fórmula contiene al menos dos elementos que se han probado en innumerables filmaciones en el mundo, no solamente en producciones norteamericanas dentro y fuera de Estados Unidos: la estructura de la historia y la búsqueda de la satisfacción psicológica.

Respecto a la fórmula de Hollywood, ésta se ejemplifica en casi todas las películas provenientes de empresas Hollywoodenses dedicadas a la producción y distribución cinematográfica. Esta fórmula es una lista de instrucciones aplicables a ciertos puntos dramáticos en una historia. En esencia es el punto de partida a una práctica que en todo momento puede ser modificada en función de las necesidades de la historia y la forma de contarla.

La fórmula no impone restricciones sobre el tema de la historia o de como los personajes reaccionan a eventos diversos. Simplemente, es una estructura literaria que mecánicamente ayuda a un guionista a mantener interesado al público.

Regularmente, un guión con 120 páginas escrito usando el formato de guiones conocido como formato screenplay sugiere que en las páginas 1, 3, 10,

20, 30, 60, 75, 90, 105 y 120, se realicen ciertas cosas que finalmente deben aparecer o ser vistas en pantalla. Estas son:

- Página 1: Geografía (donde sucede la historia), tono y personalidad de la historia (estilo del ambiente). [Situación Dramática N° 1 comienza]
- Página 3: La pregunta central que será explorada en la película es preguntada o la proposición argumentativa (tesis / opinión) que la película tratará de probar como verdad o mentira es introducida.
- Página 10: A la llegada o dentro esta página ya necesitamos saber de qué se trata la historia, a quién favorece la historia, quién es el antagonista, que es lo que cada uno de estos personajes desean (protagonista / antagonista) y porqué no lo pueden hacer. [Situación Dramática N° 2 comienza]
- Página 20: [Situación Dramática N° 3 comienza (opcional)]
- Página 30: El personaje principal es desafiado, el o ella reacciona y esta acción no permite deshacer lo hecho. [Situación Dramática N° 4 comienza]
- Página 45: El personaje principal crece. El o ella madura en alguna forma o aprende algo útil.
- Página 60: Un gran problema se presenta. El personaje principal se compromete más con lo que él o ella desea hacer. Este gran problema puede también ser un conflicto psicológico. [Situación Dramática N° 5 comienza]
- Página 75: Parece que todo se ha perdido. El personaje principal está listo para darse por vencido. Entonces, un evento da la posibilidad de resolver el conflicto inmediato y da la posibilidad de permitir hacer lo que

se quería hacer desde el principio. El o ella reacciona al conflicto presente y esta acción no permite deshacer lo hecho.

- Página 89: El personaje principal crece nuevamente y esta situación le permite conocer más sobre la vida.
- Página 90: Gran crisis. El personaje principal deja todo de lado para obtener su objetivo principal. El o ella ve que el objetivo principal es alcanzable pero hay un último obstáculo. Este evento pone en jaque todo lo obtenido hasta este punto. Todo depende de este momento, o se obtiene todo o se pierde todo. A causa de esta acción, el personaje principal obtiene o pierde su objetivo principal. [Situación Dramática N° 6 comienza]
- Página 105: Introducción al final. El personaje principal crece nuevamente y a causa de esto, aprende algo fundamental sobre la vida. En este punto él o ella puede nuevamente reaccionar a algún conflicto presente y esta acción no permite deshacer lo hecho. En muchos guiones, esta última situación y reacción dramática no es necesaria por lo que es opcional. [Situación Dramática N° 6 termina (opcional)]
- Página 120: El final. En este momento se le ha dado al público la historia introducida o prometida en la página 10. El final es cerrado para que los espectadores queden satisfechos.

Aunque sea agradable o no, un final cerrado significa que el público sabe lo que va a suceder después que la película termina. Con ello, pueden ocurrir los siguientes niveles:

- Nivel dramático: Lo que sucede antes y después.
- Nivel de la trama: La historia principal, de qué se trata la película.

- Nivel del personaje principal: La experiencia personal, lo que el personaje aprende.
- Nivel ideológico: Los códigos de la conducta humana son cuestionados o reafirmados.

Las reacciones dramáticas, contenidas en las páginas 30, 75 y 105 representan los cambios de 180°. Estas son causadas por conflictos violentos o difíciles que el personaje principal enfrenta. Ante ellos, él o ella es forzada a cambiar de parecer ya que la acción predeterminada no es la mejor forma de proceder. Esta situación produce una reacción por parte del personaje que no puede deshacerse. Esto causa un cambio en la trama. Estos cambios de 180° dirigen la historia hacia delante, lo que la escuela clásica considera importante.

Además de estos cambios de 180°, casi todas las historias basadas en la fórmula de Hollywood tienen en abundancia situaciones dramáticas. Una situación dramática es cuando el personaje principal puede perderlo todo, la vida, su libertad o la búsqueda de la felicidad. Comúnmente estas situaciones dramáticas aparecen o comienzan en las páginas 1, 10, 20, 30, 60 y 90. Los cambios de 180° son reacciones del personaje a estas situaciones dramáticas.

Una variación de la fórmula anterior aplicada a las películas de acción, indica que las sugerencias que se dan para las páginas 1 a 10 pueden escribirse en las páginas 11 a 20. De la misma forma, las cosas destinadas para las páginas 11 a 20 pueden escribirse en las páginas 1 a 10.

En los primeros diez minutos de una película, comúnmente se tiene bastante acción. Igualmente, en los próximos diez minutos se presenta la

introducción de la geografía, tono, personalidad de la historia, la pregunta central y la introducción de lo que quiere el protagonista y él o los antagonistas.

Aunque los defensores de la fórmula de Hollywood señalan que ésta es únicamente una sugerencia, también es necesario apuntar que simplemente porque la fórmula dice que algo sucede en cierta página no quiere decir que en práctica aparece en esa página.

El sentido común indica que si uno se apega a la fórmula, la historia se hace más interesante. Pero, si uno se apega a la fórmula en un cien por ciento, la película se hace predecible, lo cual abre la posibilidad de hacer cambios en la fórmula propuesta.

Seguir la fórmula en alguna forma, no significa que automáticamente uno se asegura obtener una historia más entretenida. Puede que el guión siga la fórmula de Hollywood y que sea lo suficientemente específico al punto que la audiencia se identifica con lo que el personaje principal siente o piensa, pero si no se incluye suficiente subtexto, el público puede aburrirse con la historia.

El subtexto son pedazos de información que más adelante se explicarán o mostrarán en la película. Es bueno pensar de estos como "anzuelos" que capturan la atención del público. Los subtextos mantienen la historia interesante ya que inducen al público a seguir mirando. Es recomendable que estos "anzuelos" estén cerca del principio de una situación dramática.

Usualmente, todos los subtextos normalmente se presentan en pares. Un "anzuelo" es para algo que se va a ver inmediatamente después de la presente escena. El otro es para algo que se va a ver o explicar más adelante. Estos dos se complementan y ayudan a mantener al público cautivo.

Respecto a la guía de satisfacción psicológica, ésta se refiere a una teoría que identifica los factores que afectan en forma negativa o positiva un estado conocido como la satisfacción audiovisual.

La satisfacción audiovisual es un estado mental, caracterizado por sentimientos de alegría, seguridad y buena opinión hacia una obra visual. Ya que normalmente la satisfacción audiovisual es principalmente el resultado de lo que aparece en el guión, es importante que un guionista que sigue un modelo entienda cuales factores fomentan alegría, seguridad y buena opinión.

Antes de entender los factores que afectan la satisfacción audiovisual, es importante conocer como reacciona, emocionalmente, un público al ser expuesto a una obra audiovisual. Sus reacciones podrían ser:

Insatisfacción Audiovisual A	Nivel cero de motivación B	Satisfacción Audiovisual C
<ul style="list-style-type: none"> • Nunca más desea volver a ver la película • No la recomienda • Se va 	<ul style="list-style-type: none"> • No se interesa por la película • Actitud ultra liberal o ultra conservadora sobre la historia • Repite sin pensar la filosofía de la historia 	<ul style="list-style-type: none"> • Vuelve a ver la película • La recomienda • Usa la película para crecer

Como se indica en el cuadro después de una presentación cinematográfica, la audiencia tiende a quedar en las áreas "A", "B" o "C". El

desafío de la persona que escribe guiones es escribir una historia que, una vez ejecutada, cause que el público termine, emocionalmente, cerca del área "B" o mejor aun, en el área "C".

Las películas que llevan a su público al área "C", tienden a tener un retorno de inversión mayor que lo esperado. En otras palabras, tienden a generar mucho más dinero que obras que llevan a su público solamente al área "B".

Existen dos factores importantes que deben estar presentes para que el público quede satisfecho. El primer factor se le denomina el FACTOR DE LOS GUSTOS PRIMARIOS. Este factor es una lista de gustos básicos que una audiencia instintivamente busca en una obra dramática. La inclusión de estos gustos previene la insatisfacción audiovisual que acarrearía estar en el área "A".

El segundo factor se le denomina FACTORES MOTIVADORES. Estos influyen, en gran manera y positivamente en la satisfacción audiovisual. Este segundo factor, lleva al público hacia las características del área "C".

Esta teoría recomienda tener cuidado en la ausencia de cualquiera de los gustos primarios; por otro lado indica que los factores motivadores son completamente irrelevantes para motivar satisfacción. En otras palabras, si la historia es débil en el área de los gustos primarios, no hay forma de motivar al público hacia el área "C".

En general, los gustos primarios son:

1. Dinero: cualidades que el dinero trae, especialmente relacionados con la educación o formas de pensar.
2. Afecto: cualidades que existen entre seres que se respetan o aman.

3. Seguridad: cualidades que existen cuando una persona tiene la experiencia o educación para salvarse de un evento desagradable o peligroso.
4. Respeto: trato justo hacia el personaje menos significativo de la historia o poner en buena luz algo que el público, en general, estime como correcto o sagrado.

La inclusión primaria es esencial para que la historia guste. Pero se aconseja precaución ya que el público normalmente quiere ver una representación verdadera de estos gustos. Igualmente, la audiencia no quiere ver representaciones inventadas, que el sentido común indica están alejadas de la realidad.

Una representación verdadera de las primarias son expresiones o descripciones de cosas muy específicas. Son usualmente ejemplos singulares, que no sirven como símbolos, y que están muy cerca de como es esa situación en la realidad. Son representaciones exactas de la experiencia de alguien.

Algunos ejemplos de la diferencia entre representaciones verdaderas y representaciones inventadas son:

Gusto Primario	Representaciones Verdaderas	Representaciones inventadas
<ul style="list-style-type: none"> • Demostración o Ambiente de DINERO 	<ul style="list-style-type: none"> • Razona en forma educada • Observa la cultura o la forma de hablar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es dueño de un vehículo fabuloso y una mansión y adicionalmente es simple en la forma de

		razonar. Es claro que no sabe como mantener u obtener riquezas.
<ul style="list-style-type: none"> • Demostración o Ambiente de AFECTO 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra lealtad entre amigas o colegas. • Es cuidadoso de no ofender actos religiosos de sus conocidos. • Cariñosamente participa en actos para satisfacer a su pareja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra lealtad ciega, la persona no razona si algo es bueno o malo • Participa en actos hedonistas con varias personas y nunca encuentra consecuencias malas.
<ul style="list-style-type: none"> • Demostración o Ambiente de SEGURIDAD 	<ul style="list-style-type: none"> • Gracias a herramientas o procedimientos correctos, el personaje se salva. • Cuestiona o reafirma ciertas prácticas sin miedo a represalias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se salva del mal, a pesar de no tener aptitudes para hacerlo. • No cuestiona actos injustos perpetrados por sus pares.
<ul style="list-style-type: none"> • Demostración o Ambiente de 	<ul style="list-style-type: none"> • Personajes hipócritas son trastornados por su personalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Personajes hipócritas son alabados o glorificados.

<ul style="list-style-type: none"> • RESPETO 	<ul style="list-style-type: none"> • El vocabulario usado para explicar algo es rebuscado • El malo no muere pero si sufre las consecuencias de sus actos. 	<ul style="list-style-type: none"> • El vocabulario usado para explicar algo es vulgar, incluso cuando no es necesario usar vulgaridad. • El malo siempre muere.
---	--	--

Por su parte, los factores motivadores son:

1. Responsabilidad: el o los personajes principales actúan según las consecuencias de sus actos.
2. Realización personal: la historia le permite al personaje principal analizar o ver lo que él o ella ha hecho desde un tiempo específico hasta otro momento. La historia le recuerda a la audiencia lo que ha vivido a través de los años, enfatizando los aspectos buenos de la vida (dentro un periodo determinado).
3. Apreciación: uno alaba o realza en forma positiva los logros del personaje.
4. Educación: la obra le muestra a la audiencia nuevas tendencias o avances tecnológicos de un campo laboral. Da la impresión al público que se le esta manteniendo al tanto de todo lo nuevo en ese campo.
5. Técnica Literaria: ¿es la historia interesante? El guión debe tener una combinación de cualquiera de las siguientes cosas:

- muy buena trama (la meta principal del personaje principal)
- muy buena acción (donde los personajes tratan de hacer algo o obtener una meta en forma innovadora)
- grandes personajes (con los cuales el público se siente identificado)
- grandes momentos emocionales (situaciones cómicas o de extrema tristeza son los más recordados)
- muy buenas panorámicas (en el teatro, como en la opera, como en el cine y la TV, situaciones que nos muestran una gran área o perspectiva visual)

6. Técnica Audiovisual: (De importancia para Directores y Productores) La obra, una vez presentada al público, debe tener adicionalmente una combinación de cualquiera de las siguientes cosas:

- buena actuación
- gran continuidad
- artefactos, armas o parecidos que son extremadamente realistas
- buenos movimientos de cámara o ángulos innovadores
- buen uso de la iluminación (especialmente para mostrar perspectiva aérea, para ejemplificar estados emocionales, para dar información sobre donde se está, para forzar al público a miran a un solo lugar o para hacer que algo o alguien se vea muy bien o extremadamente mal).
- montaje excepcional (puesta en escena)

- muy buenos efectos especiales, sean físicos, ópticos o digitales, (efectos que no se notan o efectos que nunca antes se habían visto)
- muy buen montaje audiovisual
- muy buena mezcla de efectos sonoros
- muy buena mezcla entre la música y la voz de los personajes (para aquellas obras que usan música)
- música que inspira emoción o que conmueve (para aquellas obras que usan este elemento)

Con todo, si se piensa en una obra audiovisual como un edificio, los gustos primarios son el cimiento y los factores motivadores los muebles. Si el edificio no tiene un cimiento robusto, eventualmente se desarma. Lo mismo pasa con una obra audiovisual. La falta de ejemplos de gustos primarios hace que la obra se desarme.

También, si el edificio tiene muebles defectuosos, la obra se considera de muy mala calidad. Una obra audiovisual es igual. La carencia de factores motivadores o la carencia de cuidado en la técnica audiovisual, hacen pensar al público que la obra es de muy mala calidad.

Respecto al conflicto generador éste contempla las siguientes etapas⁷²:

1: Introducción expositiva: es la etapa que abre la narración enunciando los términos del conflicto que va a desarrollarse a lo largo del guión.

- a) expone claramente el carácter, de los personajes y la historia en una obra argumental;

⁷² Simón Feldman, Guión argumental Guion Documental, España, Gedisa, 1993 Pág. 58

b) introduce al espectador en el clima de la película o de la obra televisiva, ya que el comienzo debe sacarlo de su estado de ánimo previo para sumergirlo emocionalmente en una realidad diferente.

2: Desarrollo y articulación del conflicto: a partir de los términos expuestos en la etapa anterior, aquí se describe la evolución de las acciones del o los protagonistas en la consecución de sus objetivos, con todas sus alternativas anecdóticas o la descripción progresiva de los hechos documentales, en un crecimiento progresivo del interés.

3: Culminación del conflicto: es el momento en el que se define la historia: fracaso, éxito o postergación en el objetivo propuesto por los personajes o por los hechos que han comenzado a plantearse en la primera etapa y se han desarrollado en la segunda. Aquí culmina un conflicto amoroso, una tensión dramática, una explicación técnica. Es el momento de máxima tensión o de "giro" en la historia.

4: Desenlace: es la nueva etapa de relación entre los componentes de la historia después del giro efectuado en la culminación. El proceso o la acción que se describe ha pasado de un estado a otro a través de la culminación del conflicto. ¿Cuál es la relación que mantienen? ¿Hace mucho tiempo que se conocen? ¿Tienen problemas económicos? La relación de las respectivas familias ¿es buena o mala?

4.2 Problemática

En general desde el punto de vista clásico, se piensa que el guión cinematográfico cumple con estándares si se apega a las prácticas comunes en el uso de la fórmula de Hollywood como estructura de la historia y el uso de la guía de la satisfacción psicológica dentro la historia. Sin embargo, es posible proponer cambios sustanciales que enriquezcan los pasos preestablecidos, sin que se sacrifique la calidad del guión.

El problema que se percibe es la rigidez para emprender la escritura y realización de un guión haciendo cambios a las fórmulas originales y comúnmente aplicadas en el ambiente cinematográfico. Ciertamente, cuando se ha logrado en el tiempo llegar a generar una corriente que ha dado resultados, cualquier cambio puede resultar dramático e injustificable; no obstante ello, conviene explorar dicho cambio en pos de la búsqueda continua de nuevos caminos en el guión cinematográfico de ficción.

“Dentro de la industria anglosajona y de su concepción del guión, hay un formato que es prácticamente el paradigma de todos los guiones. Consta de una introducción, un primer acto, un segundo acto, en un punto preciso del segundo acto hay una réplica llave que después se retoma, un tercer acto, etcétera. En dicha industria no están convencidos de que haya otra manera de pensar un guión además afirman en la convicción de cualquier filme, de

cualquier lugar del mundo, entre en esa disposición aunque sea inconscientemente⁷³.

Ante ello, la escritura del guión suele seguir criterios convencionales porque éstos son útiles para convencer a un productor o para conseguir un crédito. Un guión es algo árido, desagradable de leer. Hay grandes guionistas que presentan un texto agradable, pero eso no tiene nada que ver con el filme. Un guión bien trabajado es la mejor base para la realización del filme.

La creación dramática no es únicamente una receta o una regla; el procedimiento general deberá ajustarse siempre al movimiento real de la vida, con toda la inmensidad y limitación de sus aspectos más diversos. El método quedará subordinado a las necesidades de expresión siempre nueva y cambiante. La creación artística parte de la realidad y no de las ideas, de la vida y no de abstracciones.

Desde un punto de vista general y como un resumen de lo anterior, puede afirmarse que los problemas que enfrenta y resuelve el autor de un guión cinematográfico consiste siempre y en todo momento en la búsqueda de respuestas a cómo vivir, cómo actuar y cómo avanzar en tales o cuales condiciones concretas, frente a éstas o aquellas relaciones humanas determinadas.

⁷³ David Oubiña y Gonzalo Aquilar (Compiladores). *El guión cinematográfico*, Argentina, Paidós, 1997 Pág. 114

4.3 Propuestas

Retomando los elementos de la fórmula clásica de Hollywood, la satisfacción psicológica, los tipos de historia y su impacto sobre el personaje, las propuestas giran alrededor de cambios posibles y perceptibles en el resultado final de un guión cinematográfico.

La estructura literaria implementada en la fórmula de Hollywood no restringe las interacciones de los personajes y los eventos, se limita a seguir una serie de pasos que indican un cierto orden probado y sistemático de organización y trabajo.

Si bien, está previsto alterar el orden de los pasos hasta cierto punto, cabría la posibilidad de continuar alterarlos en forma extrema, de manera que sin romper una composición lógica y atractiva para el espectador, la influencia sobre el tratamiento del personaje y sus eventos sea distinta a la usualmente vista.

Uno de dichos cambios sería presentar en distinto orden la aparición del personaje principal, el conflicto y el desenlace. Aun cuando el personaje en el guión de ficción es indispensable, existe la posibilidad de darle más fuerza al conflicto mismo y al desenlace, haciendo que el personaje principal solo sea el protagonista de un evento que por sí solo ya tiene una fuerza tal que justifica el cambio.

Dado que es común que el espectador, con base en su gusto o frecuencia en el cine pueda anticiparse a un final esperado, conviene que el guionista se adelante a ese hecho y proponga con base en la lógica más

inesperada, un cambio de eventos de último momento que impacte en la atención del espectador y en ese lapso sepa que el resultado final de la película y el guión mismo propone algo distinto y no predecible.

De las situaciones dramáticas plagadas en la fórmula de Hollywood, donde el personaje principal está al borde de una situación, cabe proponer que se reduzcan las situaciones dramáticas por aquellas que sean verdaderamente contundentes, tal como si fuera el final anticipado del guión.

Es decir, en los giros de 180 grados que propone Hollywood, sin atentar contra la historia misma, sino que la historia ya lo haya contemplado, las reacciones de los personajes deben sujetarse a un evento tan dramático que el personaje sea secundario, prevaleciendo en todo momento la historia por encima del crédito del personaje.

Otro cambio sustancial sería evitar la predicción del espectador, en aras de obtener su atención a través del desarrollo. Esto se lograría si el orden acostumbrado se rompe desde el primer momento. Continuar aplicando el orden de inicio, medio y final, en su expresión mínima, sería tanto como no ofrecer un producto que a todas luces parte de la infinita variedad de posibilidades que tiene un guionista.

Adelantar subtextos de información para que el espectador tenga elementos de juicio, es una práctica común dado que se mantiene el interés en la historia; sin embargo, conviene dejar fluir la historia sin que los subtextos aparezcan, argumentando que la historia por si misma y sin artilugios puede lograr ser atractiva.

Respecto a la propuesta relativa a la satisfacción psicológica que el espectador busca durante y al término de una película, cabe recordar que el

ser humano tiene razones, intereses, necesidades, limitaciones e incluso frustraciones más importantes que las relacionadas con el dinero.

Ciertamente, la parte económica debe ser cubierta como un lubricante en la vida de una persona, la historia, las relaciones interpersonales, las posibilidades de mejorar, la tranquilidad y la vida misma ofrecen gustos primarios que pueden obtener de forma segura la atención y recomendación de los espectadores.

Con todo, se propone dedicar más tiempo a la elaboración de guiones centrados en las situaciones y menos en los personajes. En este sentido el guionista debe tener la idea o premisa que quiere contar, aunque no haya definido aún los personajes.

Con base en esta premisa podrá ir desarrollando la historia de lo simple a lo complejo; ya que al repasar el guión pueden intercalarse otras ideas que podrán desencadenar futuras situaciones a resolver. Finalmente, cuando se tenga la historia en su totalidad se pueden desarrollar los personajes.

Lo anterior, resulta mucho más fácil cuando los personajes creados no existen con anterioridad y son de propia autoría. O mejor dicho, no es un trabajo por encargo, ya que en este caso habría que plantear las situaciones acorde a las características psicológicas e intelectuales del personaje y limitarse a sus capacidades.

La escritura es un viaje que tiene que trastornar las emociones. Debe hacerse un esfuerzo particular para que las historias sean expresivas y se muevan del interior hacia el exterior. Siendo el centro de la historia, el centro del guionista: éste el punto del encuentro entre el guionista y su material.

Ante ello, más que modificar al guión en sí mismo debe buscarse la transformación del guionista, logrando proyectarse a sí mismo, en búsqueda de la solución de un conflicto con la participación del público a través de su personaje.

Con ello, se requiere tener un cierto talento literario, que le ayude en el uso de las palabras, y tiene que saber narrar historias. Tiene que contar con una idea original; tiene que ser hábil y sentir verdadera pasión para escribir y reescribir una y mil veces. Tiene que poseer el valor de enfrentarse a una página escrita planteándose preguntas directas y respondiendo con las modificaciones oportunas, para después volver a imaginar y escribir de nuevo.

CONCLUSIONES

La intención del cine, como medio de difusión y también como expresión artística, es mostrar la realidad y construir paulatinamente su relato con recursos dramáticos y elementos estéticos.

El guión es orden, principio y guía para la construcción del discurso cinematográfico. Está basado en la técnica literaria: principio, desarrollo, clímax y desenlace, cuyo principal objetivo es evocar imágenes con base en el género y la historia, e incluso el espectador a quien va dirigido.

Los elementos fundamentales del guión son el tiempo y el espacio, cuya lógica nos conduce a la composición.

Las tres principales corrientes narrativas cinematográficas que han creado lo que hasta nuestros días conocemos como lenguaje cinematográfico, están representadas por el cine clásico de Hollywood, el cine Socialista y la escuela de Arte y Ensayo.

El clasicismo hollywoodense narra tradicionalmente una historia, utiliza los recursos técnicos para la transmisión del argumento y maneja los elementos causales que conducen al espectador de principio a fin. La aportación de Hollywood resulta fundamental porque, históricamente, el guión nace y evoluciona con esta industria.

El cine de arte y ensayo surge con un bajo presupuesto y con el objetivo de experimentar, de ofrecer nuevas propuestas a la narrativa cinematográfica. Es un modo simbólico y totalmente subjetivo de contar una historia; lo que permite mostrar personajes de una naturaleza totalmente humana, llenos de conflictos y vicisitudes donde el tema que

rige es su interioridad. Esta corriente toma mayor fuerza a partir de la decadencia de Hollywood.

La escuela socialista nace con los exponentes soviéticos y tiene un fin didáctico, de difusión ideológica y una abierta crítica social al sistema de producción vigente. La influencia ideológica se hace contundente mediante fuertes críticas al sistema capitalista que buscan siempre persuadir al receptor.

Así mismo, tenemos que la ficción consiste en contar una historia y el guión de cine de ficción nace por la complejidad que el discurso cinematográfico va experimentando. Una vez convertido en un medio audiovisual, se impone la necesidad de planear, ordenar y esquematizar la narrativa cinematográfica.

El relato en el cine está conformado por unidades con significación propia: la toma, la escena, la secuencia, etc., cuya combinación responde a las reglas establecidas por la narrativa; así se cuenta una historia.

Así, la ficción es una construcción en la que el creador involucra al espectador en un modelo de identificaciones y proyecciones que le permite formar parte de la historia como si fuera la propia, hasta llegar a una catarsis y conducirlo, finalmente, a la compensación o liberación.

Una película nace de una idea de la cual se hace una sinopsis, que se convertirá en un guión literario y finalmente se verá concretada después de realizar un guión técnico.

La descripción es un elemento fundamental en el guión; en tanto es la guía de la película, debe incluir detalladamente los diálogos, las escenas, las situaciones, los personajes y los pormenores ambientales.

El discurso es visual y sonoro acerca de una historia original o adaptada.

Los elementos que ha de incluir un guión son: discurso, dramatización, coherencia argumental y mensaje. Si alguno de éstos falla o falta, el guión estará incompleto. La estructura articula estos elementos y da unidad al argumento y el modo como es representado.

Hay varios autores que presentan diversas técnicas para hacer guiones de ficción. Todos coinciden en que la construcción psicológica y física de los personajes en un contexto social, económico, cultural, histórico, político, es la piedra angular para crear la historia. Cada guionista debe encontrar su propio método e imprimirle su estilo.

Para que una historia funcione cinematográficamente, todos los elementos dentro del cuadro deben contribuir a su narración; el secreto es que avance. No basta que una película esté bien escrita, se necesita que la conjugación de los elementos discursivos brinde unidad al relato.

Mi propuesta consiste en comprender las fórmulas de creación dramática que exige el cine, pero respetando el orden que debe guardar la narración; sin embargo, por buena que puede ser una historia, no estará bien contada a menos que cumpla con los elementos necesarios y el orden establecido para narrarla.

Y del mismo modo: la técnica puede ser perfecta, pero no constituye el éxito de la historia.

Me parece que la diferencia entre una historia narrada de un modo y otro es el estilo del guionista: no solo es la historia, la técnica, la estética; sino sobre todo, la postura personal del cineasta. Sus vivencias personales son piezas fundamentales que hacen la diferencia entre contar una historia más o escribir un guión que será una buena película.

La sugerencia para el guionista es imprimir su percepción a la obra con elementos como la originalidad, la creatividad y la consideración por su público.

BIBLIOGRAFÍA

- Alberá, Francois. *Los formalistas rusos y el cine: la poética del filme*. Paidós. Barcelona. 1998
- Aumont, Jacques; et al. *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós. Barcelona. 1996
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Paidós. Barcelona. 1996
- Brunetta Gian, Piero. *Nacimiento del relato cinematográfico (Griffith 1908-1912)*. 2ª ed. Cátedra. Madrid, 1993
- Cano, Pedro L. *De Aristóteles a Woody Allen: poética y retórica para cine y televisión*. Gedisa. Barcelona. 1999
- Carrière, Jean Claude y Pascal Bonitzer. *Práctica del guión cinematográfico*. Paidós. Barcelona. 1995
- Carrière, Jean-Claude. *La película que no se ve*. Paidós. Barcelona. 1997
- Chion, Michel. *Cómo se escribe un guión*. 7ª ed. Cátedra. Barcelona. 1997
- Comparato, Doc. *Cómo escribir el guión para cine y televisión*. Planeta Mexicana. México. 2000
- Duffey, J. Patrick. *De la pantalla al texto, la influencia del cine en la narrativa mexicana del siglo veinte*. UNAM. México. 1996
- Equipo Fénix. *El guión para cine y televisión*. CIMS. Barcelona. 1997
- Felman, Simón. *Guión argumental, guión documental*. Gedisa. Barcelona. 1993

- Fernández Díez, Federico. *Arte y técnica del guión*. Universidad Politécnica de Cataluña. Barcelona. 1996
- Field, Syd. *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones*. Plot. Madrid. 1995
- Martín, Marcel. *El lenguaje del cine*. 3ª ed. Gedisa. Barcelona. 1995
- Martínez I Surinyac, Gabriel. *El guión del guionista*. CIMS. Barcelona. 1998
- Onaindia, Mario. *El guión clásico de Hollywood*. Paidós. Barcelona. 1996
- Oubiña, David y Gonzalo Aguilar. (Compiladores). *El guión cinematográfico*. Paidós. Buenos Aires. 1997
- Seger, Linda. *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. 6ª ed. Rialp. Madrid. 1999
- Stam, Robert; Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Paidós. Barcelona. 1999
- Vale, Eugene. *Técnicas del guión para cine y televisión*. 6ª ed. Gedisa. Barcelona. 1996
- Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión: argumentos clásicos y modernos en el cine*. Paidós. 1996
- Zavala, Lauro. *Permanencia voluntaria: el cine y su espectador*. Universidad Veracruzana. México. 1997