

FRANK BAIZ QUEVEDO

UNA MIRADA AL GUIÓN DE CINE

NOTA INTRODUCTORIA

El siguiente trabajo explora la relación entre ciertas constantes que aparecen en los manuales de escritura del guión cinematográfico y los hallazgos de la investigación teórica en algunos terrenos de la semiología, de la psicología y del psicoanálisis. Se trata de una exploración que busca abrir caminos para investigaciones posteriores.

LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

EL PERSONAJE DE LOS MANUALES

Piedra fundamental del edificio dramático, el estudio del personaje encuentra lugar preponderante en todos los manuales de dramaturgia: no existe, prácticamente, narración sin personaje ⁽¹⁾, razón por la cual, la inclusión del personaje en cualquier modelo de construcción dramática, se da por descontado. Existen sin embargo, algunos presupuestos, tácitamente aceptados por los escritores de manuales que ameritan una breve discusión:

- El término personaje comprende, generalmente, el ámbito particular del personaje naturalista, cuya manifestación más acabada la podemos encontrar en el moderno drama psicológico (paradigma-ticamente, en dramaturgos como Ibsen). Este tipo de personaje, definido en el ámbito de la sociología, poseedor de una identidad psicológica y moral "similar" a la de los seres humanos, es, en realidad, un efecto de persona y como tal, debe aproximado, para su construcción, con variables idénticamente "realistas". Cabe destacar que el personaje naturalista no agota en ningún modo el inventario de los grandes personajes dramáticos, ni del teatro ni del cine ⁽²⁾.
- Una segunda distinción, en general eludida en los manuales, prevé la diferenciación entre lo que Pavis denomina personaje leído y personaje visto, diferencia que remite a la diferencia existente entre el personaje creado para ser leído (personaje del guión) y el personaje encarnado por el actor e integrado al filme. El personaje inventado por el dramaturgo participa de algún modo de una doble realidad, compleja y, en cierto modo, inaprensible: es, inevitablemente, un *efecto de texto*, en el preciso sentido de Gérard Genette, y también, una invención signica que reproduce, en un grado imposible

de identificar -a no ser a través de la subjetividad del escritor- el producto de una "puesta en escena imaginaria" que tiene lugar en la mente del dramaturgo ⁽³⁾. De estas dos vertientes, es solamente la textual la única susceptible de ser analizada con precisión y que puede ser modificada posteriormente a partir de ese análisis. De una manera u otra, todo escritor construye su objeto en un *va et vient* del texto a su escena imaginaria.

- Desde Aristóteles, toda discusión con relación al personaje, se sitúa dentro de un continuo en cuyos extremos, o bien el personaje es postulado como esencia que actúa (ser que hace), o bien es descrito como resultado de una acción (hacer que hace ser) ⁽⁴⁾. La conciliación de estos dos extremos, presente en la teoría del relato desde Propp y afirmada por analistas menos formales como Bentley ⁽⁵⁾, constituye, a nuestro entender, un enfoque de incuestionable poder a la hora de la construcción dramática.

LA ESENCIA DEL PERSONAJE

La discusión en torno a la primacía entre el personaje y la acción se concreta en los manuales del guión, en forma de predilección, ora esencialista, ora dinámica, en los autores estudiados. En su excelente manual, Lajos Egri introduce una descripción que busca ser exhaustiva cuando se busca diseñar la estructura básica de un personaje (*bone structure*). Egri procede, en primer lugar, a la construcción de lo que denomina el diseño de las tres dimensiones del personaje: *Dimensión física-fisiológica*: sexo, edad, descripción física (peso, altura), apariencia, defectos deformidades, enfermedades); *Dimensión social*: clase social, ocupación, educación, religión, raza, nacionalidad, filiación política; *Dimensión Psicológica*: historia familiar, vida sexual, autoestima, actitud frente a la vida, habilidades, cualidades, I. Q.

Bajo la visión de Egri, el escritor debe, en primer lugar, definir orgánicamente cada uno de los componentes de las dimensiones antes citadas. Lejos de constituir este recurso una técnica de acumulación de datos, el autor quiere motorizar una reflexión dinámica que permita llevar a cabo dicha construcción. Sin embargo, el enfoque dialéctico de Egri no se agota en una tal enumeración. Egri pide que se construya la relación dialéctica del

personaje con su ambiente, que se trabajen *los vínculos entre personajes* y que se diseñen *las contradicciones internas y externas del personaje* y -aspecto dinámico muy importante- que el personaje construido sea capaz de *crecer, con fuerza de carácter en torno a la unidad de opuestos* ⁽⁶⁾. La orquestación, por otra parte, asegura la diversidad de apariencias y actitudes de los personajes que intervienen en el universo dramático. Antoine Cucca afina tal diversidad hasta la conformación de grados de disimilitud (1°, diversidad física; 2°, de objetivos; 3°, de comportamiento; 4°, diferencias de comportamiento en un mismo personaje). Por último, Egri solicita del dramaturgo la construcción de la dialéctica interior del personaje, es decir, *el universo de motivaciones y de causas y efectos* que llevan al personaje a ser lo que es.

Este último aspecto, es desarrollado por diferentes autores en detalle. Para Eugene Vale se reduce a la determinación del *motivo* (razón por la cual el personaje quiere o necesita lograr el objetivo), la *intención* (correspondiente a la voluntad) y el *objetivo* (meta a lograr u objeto a obtener por el personaje), mientras que Cucca, rozando quizás involuntariamente el aspecto de lo que podrían denominarse los niveles conscientes e inconscientes del personaje, diferencia entre las necesidades propiamente dichas del personaje y sus intenciones. Por su parte Syd Field engloba motivo, intención y objetivo en el concepto de necesidad dramática (*dramatic need*), concepto que parece emparentarse con el de *superobjetivo* de Kulechov.

Para dar cuenta de los aspectos relacionales del personaje también con mayor detalle, Cucca habla del comportamiento. Así, la caracterización del personaje requiere del conocimiento de su comportamiento ante las acciones de los demás personajes, ante los obstáculos y con relación al lugar en que él se desenvuelva. Para Field, esto se resume en el problema del punto de vista del personaje (una escogencia de perspectiva, al decir de Pavis al referirse al conflicto principal).

Según Antoine Cucca la dramaturgia del cine europeo se caracteriza porque, en ella, la individuación de los personajes sirve de punto de partida para el desarrollo de las acciones. El cine de los Estados Unidos prefiere descubrir (¿aristotélicamente?) al personaje directamente por las acciones. Esta afirmación, quizás teñida de subjetividad, se constata sin embargo en los principales escritores norteamericanos de

manuales ⁽⁷⁾. Field, el más importante de ellos, lo dice de un modo contundente: el personaje es lo que hace. Su interior es todo lo que suponemos le ha acontecido antes del tiempo presente narrado en el film y que conforma su carácter actual. (Es precisamente ese el sentido de la sucinta biografía que el autor recomienda construir para el personaje)⁽⁸⁾. Su exterior es lo que cuenta en el presente diegético y se revela, casi exclusivamente, a través de la acción ⁽⁹⁾. Esta subordinación del ser del personaje a la acción dramática es patente en otro autor importante: Dwight Swain. Para el autor de *Film Scriptwriting*, cada uno de los factores constituyentes del personaje se construye alrededor de la acción: aspectos externos como la impresión dominante (*overall impact*) o las etiquetas de reconocimiento o *tags* (de apariencia, del habla, "manierismos") y aspectos internos, como el punto de vista, la actitud dominante, los intereses y lo que Swain denomina el potencial climático, cuya definición resalta el carácter dinámico de una capacidad del personaje:

Climax potential: "goal-motivated character's capacity for harboring two strong emotions at once. [...] [A character who has climax potential] though driven well nigh compulsively by desire, still can feel the pull of another, contradictory emotion. ⁽¹⁰⁾

La biografía queda reducida en Swain a la mera recopilación de circunstancias del personaje que motivan o explican acciones que tienen lugar en la historia y el mismo Field, al postular los tres niveles de definición del personaje (profesional, personal e íntimo), no hace más que indagar en tres niveles posibles de las acciones. Este modo de proceder, aunque extremo, es, no obstante, cercano al razonamiento de un teórico de la profundidad de Howard Lawson, para quien, las características que definen a un personaje, deben surgir de un proceso dinámico de selección no narrativo, "buscando [no material psicológico e ilustrativo]... sino un sistema de acciones". Muy lejos, sin embargo de aquella petición, citada por el mismo Howard Lawson, que, en su libro *The Inn of Tranquility*, conmovía a Galsworthy:

El dramaturgo que subordina sus personajes a la trama, en vez de subordinar la trama a sus personajes, es culpable de un pecado mortal.

En síntesis, aunque el diseño del personaje toca ciertos aspectos que pueden considerarse como "esencialistas" y que lo deparan un "cuerpo", una "vida" y una "historia", hay un énfasis claro en los manuales de considerar como elemento fundamentales de construcción el hacer del personaje y de referir sus factores constituyentes a la dinámica de su transformación.

LA MODIFICACIÓN DEL PERSONAJE

"There is one realm in which characters defy natural laws and remain the same: the realm of bad writing".

Lajos Egri. *The Art of Dramatic Writing*

No es posible hablar del personaje sin convocar su requisito obligado: el de la modificación. Ya Aristóteles al hablar de la acción, sitúa en la peripecia, el reconocimiento y la pasión, tres instancias modificatorias del personaje. Aun cuando este aspecto de la modificación será desarrollado con mayor detalle más adelante, adelantaremos una breve discusión con relación al uso que le dan los autores estudiados. Para Lajos Egri, el llamado crecimiento del personaje constituye una condición indispensable del buen drama:

...characters move relentlessly from one state of mind to another; they are forced to change, grow, develop... (11)

Ese crecimiento gradual, que evita las transiciones bruscas o injustificadas en el personaje, tiene su origen en el conflicto:

The contradictions within a man and the contradictions around him create a decision and a conflict. These in turn force him into a new decision and a new conflict ⁽¹²⁾

Un ejemplo de esta gradación que lleva al personaje de un extremo al otro, y por ende, de un universo de acciones al universo opuesto, es el que proporciona Egri ⁽¹³⁾:

**Amistad --> desencanto --> disgusto --> irritación --
> rabia--> agresión--> amenaza -->... premeditación -
-> asesinato**

Conviene señalar que las etiquetas del ejemplo describen indistintamente tipos de vinculación (amistad), emociones (rabia), sentimientos (disgusto, irritación) y acciones

consumadas (agresión, amenaza, asesinato). Esta imprecisión podrá ser subsanada al recoger de Greimas la formulación de la acción en términos de relaciones sujeto-objeto, como haremos más adelante.

Los autores norteamericanos, aunque sin preocuparse del detalle, también hablan de la modificación del personaje como de un elemento de primera importancia. Swain la contempla como un aspecto central en el diseño del personaje, asociándola con la posesión de secretos (el personaje sería modificado, en ciertos casos, por el descubrimiento o la revelación de ese secreto). Tanto este autor, como James Boyle y Syd Field hablan del cambio confinándolo al reino de los personajes protagónicos. Los personajes secundarios, y sobre todo el antagonista, son personajes que no cambian, o cambian muy poco ⁽¹⁴⁾.

Cucca sitúa la modificación del personaje dentro de un ciclo apuntalado por los estados de la condición, aspiración y la realización del personaje. Nuevamente nos situamos bajo un punto de vista de la modificación del personaje que toma en cuenta su voluntad consciente como instrumento de modificación. Este sesgo, típico de una filmografía que prioriza la acción exterior y por ende, la relación consciente con el medio, es precisamente el compartido por los escritores norteamericanos de manuales. Curiosamente, es Lawson, un socialista (y norteamericano) quien lo expresa más explícitamente:

El significado de las situaciones se encuentra en el grado y clase de voluntad consciente ejercida, y en cómo ésta funciona; la crisis, la explosión dramática, se crea mediante una ruptura entre el objetivo y el resultado; en otras palabras, mediante un cambio de equilibrio entre la fuerza de la voluntad y la fuerza del cambio social. Una crisis es el punto en el cual el balance de fuerzas es tan tenso que a veces se quiebra, y causa así una nueva alineación de fuerzas, un nuevo esquema de relaciones.

Por último, cabe citar el inventario, parcialmente aristotélico, que lleva a cabo Chion, al enumerar los elementos que modifican al personaje o, con el nombre que lleva el capítulo, *Qu'est ce qui fait courir les personnages (et marcher les spectateurs)?* Estos elementos son: el terror, la conmiseración, el cambio de fortuna (la metabasis aristotélica), los ya

mencionados reconocimiento y peripecia (o *coup de théâtre* ⁽¹⁵⁾), el malentendido o *quiproquo*, la deuda (de dinero, de un servicio recibido, de la vida), la condición social, los valores morales, las perturbaciones, las dificultades, la voluntad, la presencia de un antagonista o de un objeto de extremado valor como el llamado "Mac Guffin"⁽¹⁶⁾. Toda esta agotadora enumeración tiene sin duda el valor de recoger procedimientos de reconocida universalidad, pero peca, en su particularismo, de mostrarnos un universo fracturado en el cual, la característica esencial del mecanismo de modificación del personaje, aparece diluida. Nos volveremos a preguntar acerca de ese mecanismo posteriormente.

PERSONAJES Y PERSONAS

Remarquemos, una vez más, que a través de la discusión precedente, nos hemos referido al personaje como a una instancia obligatoria de la invención dramática ⁽¹⁷⁾, que de alguna manera toma su fuente de inspiración en la persona humana. No obstante, este componente narrativo, este efecto de texto como ya lo hemos señalado, no debe confundirse nunca con un ser humano.

Hasta un pragmático como Swain no puede dejar de afirmar en su manual:

A film character is a simulation and simplification of a person. Though played by a living actor, he is not an actual human being ⁽¹⁸⁾.

Hay que subrayar que las investigaciones de los semiólogos han deslindado para el texto la total autonomía de sus actantes ⁽¹⁹⁾, incluso, en la instancia del narrador ⁽²⁰⁾, circunstancia que eleva en el ámbito semiótico la imagen de cualquier ser humano apenas es objeto de un relato, o, para decirlo con la hermosura de las palabras de Gérard Genette:

...Paris et Balbec sont au même niveau, bien que l'un soi réel et l'autre fictif, et nous sommes tous les jours objets du récit, sinon héros de roman ⁽²¹⁾.

Esta previsión, si duda nada redundante, nos guardará, si no de cometer errores, por lo menos de caminar con el máximo cuidado a la hora de establecer algunos paralelos con objetos

más terrenos y riesgosos como los de la lingüística y el psicoanálisis.

EL USO DE ALGUNOS MODELOS FORMALIZADOS

En lo que sigue se intenta ampliar la reflexión acerca del personaje mediante la revisión de ciertas formalizaciones extraídas de la semiología y de la lingüística. Se espera que, lejos de obstaculizar el curso de la intuición en la tarea creadora, estas reflexiones puedan contribuir a enriquecer territorios sobre las cuales la inventiva, elevándose sobre la técnica, debe siempre desplazarse libremente, sabiendo aprovechar los aportes que una mesurada consideración teórica pueda proveer.

PERSONAJE, OBJETO Y FALTA

El personaje es personaje porque es y porque hace, porque instaura su identidad sobre el universo que le diseñamos y se debate entre el deseo que le inventamos y la fatalidad que decidimos imponerle. El azar del personaje es la conveniencia de nuestro texto, y el mundo de casualidades en que éste se mueve, no es más que la manifestación superficial de una lucha entre dos fuerzas que tensan la estructura narrativa: una que se define a partir de las intenciones del personaje y otra que impone el desenlace previsto por el autor: el texto es arena para la Ley y el Deseo, digámoslo una vez más, pero para la Ley y el Deseo tal y como se enfrentan y transmutan en el imaginario del escritor.

Nos encontramos entonces con el hecho de que uno de los motores del relato se inscribe en el personaje: la historia es porque el protagonista quiere algo. Desea. O, dicho de otro modo, carece de algo. Ya Vladimir Propp, en su análisis del cuento maravilloso, señala esta importancia de la carencia:

La carencia (o privación) inicial es una situación que, imaginamos, data de muchos años cuando comienza la acción. Pero llega un día en que el mandante (o el buscador) se da cuenta de pronto que le falta algo, y este instante origina la motivación, ya sea para el envío de una expedición, ya sea para marcharse directamente a la búsqueda.

Este énfasis en la falta como constitutiva es, según creemos, vital en el diseño de un personaje con capacidad de actuar y nos

ha llevado, en nuestra primera búsqueda de modelos extra-literarios, hasta Jacques Lacan. La vacuidad sustancial en la constitución del sujeto aparece, según Lacan, en la denominada fase del espejo. En palabras de Hornstein:

Para Lacan el yo se forja como una envoltura psíquica ortopédica desde la trama intersubjetiva y en función del desamparo infantil. Hay una coincidencia imposible entre el yo del enunciado y el sujeto del inconsciente. El yo se origina en una dialéctica de identificaciones narcisistas con imagos que generan una discordancia progresiva entre el yo y el sujeto: desde la fase del espejo el niño es capturado por una cadena causal de la que nunca será otra cosa que efecto.

Lacan explica la formación de la identidad sobre una primera carencia constitutiva: somos, porque alguna vez alguien deseo que fuéramos. Somos deseo del otro sobre un pre-sujeto que no es, y que construye su identidad en la complacencia de este deseo materno. Somos, pues, por haber sido objeto de un deseo exterior, signados por una primera carencia desde que nos constituimos en sujeto. Esta carencia motoriza y direcciona nuestros movimientos posteriores:

El deseo no es ni el apetito de la necesidad, ni la demanda de amor: a la realidad del deseo no se llega partiendo de la necesidad, sino que es el deseo del deseo, inscripto en el orden del significante. El placer está ligado a la búsqueda de un objeto que no cobra su valor sino de su diferencia con otro perdido.

Agrega Kizer:

A partir de la falta, de la castración, [la teoría lacaniana] nos enseña su función determinante en la organización y la repetición insistente de la cadena significante, lo cual ocurre en las estructuras míticas y utópicas. En ambas se parte de la falta, que tratan de obturar en el pasado (mito) y en el futuro (utopía) ⁽²²⁾.

Las consideraciones anteriores nos llevan a nuestra primera formulación con relación al diseño del personaje: más que un cúmulo de virtudes, más que un agregado de cualidades que visten una corporeidad imaginada, un personaje puede ser diseñado a partir de sus carencias constitutivas. No es que las cualidades, las características del personaje en el sentido ya estudiado, sean innecesarias: por el contrario, su diseño contribuye a la investidura temática del personaje, a su poder representativo en términos de los valores que circulan en el

relato. Pero lo que confiere al personaje la posibilidad de actuar es precisamente lo que no tiene, la carencia de algún objeto perdido. A esta altura es pertinente incorporar una definición formalizada por Greimas y Courtés y que nos parece de definitiva relevancia: la definición de actante⁽²³⁾.

El actante puede concebirse como el que realiza o el que sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación. Así, citando a L. Tesnière de quien se toma este término, los actantes son los seres o las cosas que, por cualquier razón y de una manera u otra -incluso a título de simples figurantes y del modo más pasivo-participan en el proceso...

Cada personaje es susceptible de desempeñar un rol actancial, según realice o sufra determinados actos. Para hablar con rigor, hay que distinguir previamente entre dos tipos de enunciados que aparecen en el texto: en primer lugar, los enunciados de estado, los cuales "corresponden a la relación entre un sujeto y un objeto"⁽²⁴⁾ y las transformaciones o enunciados de hacer, que implican cambios entre enunciados de estado. Si bien el interés de Greimas se concentra en el análisis del enunciado en el nivel semionarrativo, nivel en el cual se ejecuta la distinción entre, por ejemplo, una estado de conjunción y otro de disyunción, a nosotros nos interesa una interpretación de estos modelos actanciales más referida al significado (al efecto de realidad) que nosotros conferimos al personaje. No se tratará de considerar los enunciados que remiten a tal a cual estado, sino de interpretar las representaciones formales como estados mismos que adjudicamos a los personajes. Valgan algunos ejemplos:

— El diseño del héroe de aventuras -en consecuencia con los estudios de Propp- supone el de un sujeto (digamos Indiana Jones) en disyunción de un objeto de valor (el Santo Grial). La historia transcurre para que se opere la transformación del estado disjunto al estado conjunto.

— Toda historia de amor supone el diseño de personajes (por lo menos dos) para quienes el personaje amado (objeto de amor) impone una conjunción. De no alcanzarse la conjunción, sobreviene la tragedia (Romeo y Julieta, por ejemplo).

Volviendo al problema del diseño del personaje en términos de sus carencias, podríamos reformular las consideraciones previas señalando que inventar un personaje, y más generalmente, formular un actante, implica escoger un conjunto de objetos de valor en disyunción con el mismo, es decir, formularlo como un sujeto en carencia, signado por la falta que representa la no-conjunción con dichos objetos. Cada personaje es, en cierto sentido, como el sujeto tachado de Lacan, $\$$, un sujeto definido por su falta. En términos de una metodología constructiva, podríamos comenzar diciendo que el primer paso en el diseño de un personaje consistirá en la determinación de sus faltas y, en particular, en la formulación del objeto de valor principal asociado al personaje. Esta formulación generará 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 que aflorarán, explicativa o temáticamente en el transcurso de la diégesis); y, principalmente, una construcción orientada hacia el futuro, que dará cuenta del itinerario de "alejamientos" y "acercamientos" entre sujeto y objeto y constituirá la acción dramática misma. Algunas las "leyes" (ver Capítulo: De Leyes y Caprichos) que afectan la construcción del personaje podrían comentarse a la luz de esta consideración:

- La autonomía del personaje está relacionada con la esfera de sus intereses propios, es decir, con sus carencias esenciales. El personaje será fiel a su búsqueda (con una fidelidad que le es específica) 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. El empeño persecutorio de un policía no nos habla más que de su potencia reparadora. Idénticamente, la intensidad de una obsesión amorosa de la necesidad ser de amado, etc.
- 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 de gran corazón no es bella, etc.). De

esta manera se asegura la circulación de una variedad de objetos de valor que serán intercambiados en el relato.

ESTILO DEL PERSONAJE

Los modos de consecución de un objeto de valor constituyen un estilo del personaje y pudieran ser asimilados a los que en el Análisis Transaccional se denominan Guiones de vida, debidos a Eric Berne. Un guión de vida es para Berne, según cita G. Gutiérrez en un trabajo publicado por Roman J. M.:

... un programa en marcha, desarrollado en la primera infancia bajo la influencia parental que dirige la conducta del individuo en los aspectos más importantes de su vida.

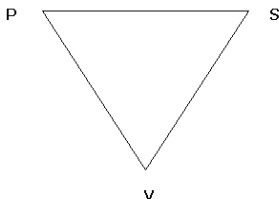
James y Jongeward distinguen cuatro niveles en dichos guiones: guiones culturales, guiones sub-culturales, guiones familiares y guiones individuales. Cada una de estas instancias señala un modelo de conducta en una esfera específica del comportamiento humano, un papel que debe ser cumplido por el individuo y cuyo contenido básico puede ser encerrado en una etiqueta. Por ejemplo, el guión cultural de un expedicionario inglés a comienzos de siglo podría englobarse bajo el término de "civilizador"⁽²⁵⁾, posición que comporta un catálogo de actitudes más o menos previsibles. El guión sub-cultural se refiere al patrón de comportamientos y valores de porciones homogéneas que comparten una identificación en el seno de una cultura: **West Side Story**, el film de Robert Wise y Jerome Robbins, nos habla del choque entre dos guiones sub-culturales (jóvenes norteamericanos "puros" y puertorriqueños). El guión familiar define un cuerpo de comportamientos propio de un apellido, de una estirpe (**El Honor de los Prizzi**, de John Huston, o casi cualquier tragedia griega). Por último, el guión individual define una suerte de programación personal, según James y Jongeward, referida a las preguntas "¿Quién soy? ¿Qué hago aquí? ¿Quiénes son los otros?" (Para responderse, por ejemplo, como el detective Gites de **Chinatown** de Huston: "Soy un terco. Me encanta meter las narices donde no debo. Hay muchos que andan por ahí jugando sucio", o bien, como Mr. Cross, el magnate corrupto del mismo film: "Soy un triunfador. Soy dueño de lo que me rodea. Puedo hacer lo que quiera con todo el mundo").

Guiones culturales, guiones sub-culturales, guiones familiares y guiones individuales, constituyen pues, esquemas de conducta que una vez escogidos, sitúan al personaje en el universo de sus actitudes posibles y lo preparan para el desempeño de sus acciones dentro de un modo particular de relacionarse con los demás personajes ⁽²⁶⁾.

OTROS APORTES DEL ANÁLISIS TRANSACCIONAL

Si el diseño de los guiones de vida constituye un instrumento global de construcción macroscópico, hay otras dos herramientas del análisis transaccional que pueden funcionar con eficacia para el estudio microscópico de la acción, entendiendo por tal, a aquel que se sitúa en el nivel de las modificaciones del personaje en cada escena. Estas herramientas son el triángulo dramático de karpman y el miniguión. Karpman, discípulo de Berne, ha sintetizado en tres papeles básicos las posiciones que adoptan los individuos en sus interacciones "dramáticas". Cita James y Jongeward:

En el análisis de un drama solamente se necesitan tres papeles para representar los reveses emocionales que constituyen el drama. Estos papeles activos... son el de Perseguidor, el de Salvador y el de víctima (o P, S y V en el diagrama). El drama comienza cuando estos papeles son establecidos o cuando los espectadores los prevén. No hay drama a menos que no haya cambio de papeles... El drama es comparable a los juegos transaccionales, pero el drama cuenta con mayor número de sucesos, un mayor número de cambio de papeles por suceso y una sola persona representa a menudo dos o tres papeles al mismo tiempo.



Cada posición del triángulo se vincula con el guión de vida en la medida en que cada individuo ocupa una posición preferencial durante el transcurso de su existencia: un individuo es fundamentalmente víctima, aun cuando en sus interacciones (necesariamente) adopte los papeles ⁽²⁷⁾ complementarios de salvador y perseguidor. En este sentido, la posición preferente del personaje en el triángulo es uno de los datos que se requieren para configurar sus respectivos guiones de vida. Sin embargo, es en el nivel de lo que hemos denominado la interacción microscópica donde el uso del modelo cobra la mayor importancia: el cambio de posición en el triángulo de Karpman garantiza el predominio del cambio de situaciones ⁽²⁸⁾.

Algunas variantes del triángulo de Karpman pueden ser considerados, ya sea dentro del análisis transaccional o en modelos que por lo menos tienen en común con éste la preocupación por definir las relaciones interpersonales en términos de posiciones vacías capaces de ser ocupadas por el mismo personaje individual. Uno de ellos, el miniguión, creado por Taibi Kahler, reduce la dinámica de la conducta (conflictiva) personal a cinco mandatos (sé perfecto, date prisa, compláceme, trata más, y sé fuerte), mandatos que, por una parte, se manifiestan conjuntamente con una estereotipia verbal, gestual, postural, etc. y, por otra, condicionan la conducta a una secuencia de estados relativamente previsible, la cual constituye, precisamente, el miniguión. De nuevo, estamos ante itinerarios conductuales altamente reconocibles, que orientan unos atributos psicológicos y una conducta posibles. M. Poblete presenta otro modelo creado por K. Mellor y E. Schiff en 1975 para el estudio de los "mecanismos que utiliza la gente para mantener y confirmar sus puntos de vista acerca de sí misma, de los otros y del mundo", mecanismos a los cuales denomina papeles definitorios. El mencionado modelo no hace más que contrastar las posiciones predominantes en el nivel social (N.S.) con las posiciones que adopta el individuo en el nivel psicológico (N.P.). Logra así la caracterización de seis posiciones, cuyas etiquetas son: trabajador duro (N.S.: salvador, N.P.: víctima o perseguidor); cuidador (N.S.: salvador; N.P.: perseguidor o víctima); virtuoso enojado (N.S.: perseguidor; N.P.: víctima); virtuoso desdichado (N.S.: víctima; N.P.: perseguidor); malhechor enojado (N.S.: víctima; N.P.: perseguidor); malhechor desdichado (N.S.: perseguidor; N.P.: víctima). En resumen:

		CUIDADOR	
NS		S	
NP		P ó V	
		VIRTUOSO ENOJADO	MALHECHOR ENOJADO
NS	P	S	V
NP	V		P
		VIRTUOSO DESDICHADO	MALHECHOR DESDICHADO
NS	V	S	P
NP	P		V
		TRABAJADOR DURO	
NS		S	
NP		P ó V	

La virtud del modelo es que contrasta el lugar que el individuo ocupa socialmente (en el "exterior"), con el lugar que psicológicamente quiere ocupar (en su "interior") y, por tanto, facilita el diseño multidimensional del personaje. Tomemos por ejemplo un Kane- malhechor desdichado por excelencia- para quien la posesión de un poder social ilimitado se opone la carencia de ese mismo poder en el nivel psicológico (en particular, el de sentirse amado). El genio de Welles sintetiza en dos objetos la tragedia de esta disociación: Xanadu, el castillo del Kane omnipotente y multimillonario; Rosebud, el trineo del muchacho trágicamente arrancado a su niñez. El denominador común en los ejemplos estudiados lo constituye la modelización del sujeto -por parte del análisis transaccional- como un ente capaz de ocupar, en cada momento, alguna de las posiciones vacías que constituyen su estructura. Por esta razón, no será posible citar tales modelos sin considerar aunque sea brevemente la muy conocida estructura de los estados del yo propia del AT. Para James y Jongeward:

Cada persona tiene tres estados del yo que son fuentes separadas y diferentes de conducta: el estado Padre del Yo, el estado Adulto del Yo y el estado niño del Yo.

Harris agrega:

Estos estados del ser no son papeles sino realidades psicológicas... El estado es producido por la reproducción de datos registrados de acontecimientos del pasado, que se refieren a personas reales, tiempos reales, decisiones reales y sentimiento no menos reales.

Cada individuo, entonces, refiere su conducta a una de estas tres posiciones: Padre - Adulto - Niño, desde las cuales ejerce interacciones típicas. Berne ha dedicado su esfuerzo al estudio de los conjuntos de posibles interacciones (o intercambios de caricias) que se prolongan en forma de Juegos Psicológicos y que conforman buena parte del objeto de estudio del AT. Las transacciones o conciliaciones constituyen la unidad básica de este intercambio y se ejercen entre un estado del yo de un individuo y un estado del yo de otro individuo. Para el dramaturgo son de particular importancia las transacciones conflictivas: las llamadas transacciones cruzadas y sobre todo, las transacciones ulteriores. Las primeras se refieren a un error (psicológico) de lectura (Por ejemplo, un esposo solicita - adultamente - un cierto favor de su mujer; la mujer responde desde su estado Niño, defendiéndose de lo que percibe como una exigencia paterna). Las transacciones ulteriores encarnan acciones de "doble sentido" (en particular parlamentos y diálogos) que ponen en actividad simultáneamente dos estados del yo (por ejemplo, el Adulto, que se dirige al Adulto, y el Niño que al mismo tiempo se dirige al Niño) y están presentes en cualquier comunicación con "espesor" dramático, es decir, en la que se eluda la explicitud y la obviedad. (Un ejemplo típico lo proporciona la seducción: caso del personaje Sergio del film Memorias del Subdesarrollo, de Tomás Gutiérrez Alea, quien seduce al personaje de Elena a través del ofrecimiento, falsamente adulto, de unas prendas de vestir). En síntesis, podríamos decir que la consideración del análisis de las transacciones puede orientar al escritor en relación con el sentido del intercambio entre dos personajes: cada personaje buscará cierto tipo de caricias (por ejemplo, de Padre a niño) y querrá, "inconscientemente" culminar un cierto juego (por ejemplo "Patéame"⁽²⁹⁾). Por otro lado, la bidireccionalidad presente en las transacciones ulteriores, remite a una suerte de regla que regula las interacciones dramáticas: la del ocultamiento de las verdaderas intenciones del personaje⁽³⁰⁾. En tal sentido, las transacciones ulteriores, serán de preferencia en el catálogo del dramaturgo⁽³¹⁾.

Así como la aproximación transaccional arroja luz sobre la dinámica de las interacciones entre personajes, otros modelos, al aproximarse al estudio de la comunicación interpersonal, introducen variantes dignas de mención. Es por ejemplo el caso de Virginia Satir quien al estudiar sus modelos de comunicación, introduce cuatro posiciones comunicativas que son típicas en

situaciones de baja estima: el *apacador*, el *acusador*, el *superrazonable*, y el *irrelevante*. Las cuatro posiciones, que corresponderían a modos de gestión con los que un personaje se hace cargo de la carencia de un poder-hacer psicológico, están tipificadas tanto en el ámbito de su estereotipia corporal (lo que el cuerpo dice ⁽³²⁾) como a nivel del discurso interior del individuo (lo que éste siente cuando actúa así). El primer aspecto posibilita la configuración de una imagen mental de la conducta externa del personaje, el segundo facilita al escritor un conocimiento del discurso interno del personaje, actúa en favor de un desdoblamiento que es indispensable para la escritura de los parlamentos y la descripción de las acciones de cada personaje ⁽³³⁾.

Este último aspecto de la "interioridad" del personaje remite en particular a la problemática de la percepción interpersonal tal y como la estudia Laing. Para este psiquiatra inglés, el estudio de la conducta entre dos individuos remite al análisis de las fantasías que cada uno de ellos configura con relación al otro y a las fantasías que hace (parcialmente debido a su experiencia) sobre estas mismas fantasías. Cada par o díada constituye así una "espiral de perspectivas recíprocas" que condiciona la conducta interpersonal:

Los seres humanos piensan constantemente en los otros y en lo que los otros piensan acerca de ellos, y en lo que los otros piensan que ellos piensan acerca de los otros, etc. Podemos preguntarnos qué sucede en el interior del otro. Deseamos o tememos que otras personas sepan qué ocurre en nuestro propio interior.

Laing formula una sencilla notación que da cuenta de estos niveles de perspectiva: si "p" designa a un sujeto dado, "o", designa al otro sujeto en la díada y "x ---> y" representa el "modo como x ve a y", entonces una expresión como:

p --> (o --> (p --> p))

Representa "la idea de "p" de la idea de "o" de lo que "p" piensa de sí mismo. (La perspectiva de una perspectiva es llamada por Laing una metaperspectiva). La comparación entre las diferentes perspectivas para medir su similitud o diferencia (y con ellos "objetivar" las distintas fantasías de quienes conforman la díada), arroja alguna luz hacia lo que podría designarse con el término de "nivel de la perspectiva de un personaje con relación

a otro personaje". En la medida que la acción de un personaje revela una metaperspectiva objetiva y más general que la perspectiva del personaje con el que interactúa, se revela también una ventaja estratégica de ese personaje. Dicho en otros términos, el objetivar metaperspectivas constituye una competencia (saber-hacer, poder-hacer) con relación a las interacciones con los demás personajes. El análisis somero de la escena de clímax del film **El Ciudadano Kane** (Orson Welles, 1962), aquella en que la revelación de sus amores prohibidos con la cantante Susan Alexander da al traste con su carrera política, serviría para dar ejemplo de las anteriores consideraciones ("p" designará a Kane, "q" a Susan Alexander, "r" al inescrupuloso Paul Gettys) Kane se revela como un personaje que actúa a partir de la idea, poco objetiva, que tiene de sí mismo y del mundo, de donde:

$$p \text{ ---} > p \ ; \ p \text{ ---} > q \ ; \ p \text{ ---} > r$$

Susan, situada en una metaperspectiva que se ocupa de la visión que los demás tienen de ella (y que es idéntica a la perspectiva que ella tiene de sí misma), es poseedora de una mayor competencia, la cual, de hecho, utiliza en su manipulación de Kane. Luego:

$$q \text{ ----} > (p \text{ ----} > q) = (q \text{ ---} > q)$$

Gettys, por último, personaje ganador de la contienda, posee una rica metaperspectiva desde la cual ubica a los personajes en relación con su visión de ellos mismos y a la visión que cada uno de ellos tiene de él como persona. De allí obtiene su ventaja al manipular a los demás. Representamos sus metaperspectivas así:

$$r \text{ ----} > (p \text{ ----} > p) \ ; \ r \text{ ----} > (q \text{ ----} > q)$$

Y además:

$$r \text{ ----} > (p \text{ ----} > r) \ ; \ r \text{ ----} > (q \text{ ----} > r)$$

La consideración de las perspectivas puede constituir un recurso constructivo que permite diferenciar las competencias de los personajes en relación con sus posibilidades de manipulación, que explicita el contraste entre los diferentes personajes en términos de esta capacidad y que proporciona

una cierta medida de la "interioridad" de cada uno de ellos en términos de su "capacidad" de estar "alerta" con relación a los demás personajes⁽³⁴⁾.

Mencionaremos los trabajos de otros autores que construyen modelos del funcionamiento psicológico individual y que en algo tocan las situaciones recientemente discutidas. Gear y Liendo, en un primer modelo del sujeto psicológico describe la psiquis conflictiva como constituida por una estructura binaria de dos posiciones vacías complementarias ocupadas alternativamente por el sujeto (*culpador-culpado* y *culpado-culpador*; *abandonador-abandonado* y *abandonado-abandonador*; *atormentador- atormentado* y *atormentado-atormentador*, etc.). El conocimiento de tal estructura proporciona la posibilidad de la construcción de un itinerario para el personaje que se debatirá en un conflicto signado por esos dos polos y que los ocupará alternativamente en su desarrollo. Posteriormente, Liendo se ocupará de una *modelización*, ya no puramente semiótica sino también cibernética, en la que el sujeto conflictivo aparece caracterizado por una serie de respuestas estereotipadas que ponen en juego al propio sujeto (ego) y a otro sujeto capaz de "tener con éste relaciones pertinentes al conflicto" (alter). El énfasis del modelo está en el desfase entre lo que el ego dice hacer y lo que hace en cada interacción, así como lo que el ego hace hacer y hace decir que hace en el ego. A pesar de que el estudio de tales estereotipos tienen interés clínico, constituye claramente otro modelo de conductas posibles que acotan las acciones de un personaje de acuerdo a una conflictiva escogida por el escritor. Por último, caben ser destacados tanto los trabajos previos de Lieberman acerca del "estilo en las diferentes clases de pacientes" que sistematizan ciertas pautas lingüísticas y comunicacionales para determinados tipos psicológicos (habla así de "pacientes con estilo narrativo", "pacientes con estilo lírico", "pacientes con estilo dramático y suspenso", etc.), como los realizados por Lieberman y Maldavsky, próximos a los de Liendo aunque con diferente sentido, en los que el famoso cuadrado semiótico de Greimas es utilizado para categorizar las "dimensiones semánticas personales" en el aspecto emocional y conativo⁽³⁵⁾. Esto modelos, como todos los anteriores estudiados, podrían servir de marcos formales, continentales y no restrictivos, para la estructuración del carácter del personaje.

ESCRITURA Y ANÁLISIS DE LA ACCIÓN

Acción es lo que pasa. Así, sin más, define Syd Field un concepto fundamental para la estructura dramática del guión cinematográfico. Y sigue: "Hay dos clases de acción: acción física y acción emocional [...] acción emocional es lo que pasa dentro del personaje durante la historia". Con este margen de imprecisión, pero con la certeza de que el término remite a un concepto por todos conocidos, los escritores de manuales del guión elaboran un discurso que encuentra precisamente en el concepto de acción uno de sus pilares fundamentales. Cucca, sin molestarse en definir el término, elabora una distinción que separa las acciones de base (fundamentos esenciales de la historia) de las acciones complementarias (acciones de transición que ilustran el carácter de un personaje o dan información) y Lajos Egri, en el estudio del conflicto, discute el origen de las acciones, conformándose con hacer mano de un muestrario de metáforas climáticas y antropológicas:

The walking of a man is action, the flight of a bird, the burning of a house, the reading of a book. Every manifestation of life is action⁽³⁶⁾.

Eugene Vale es tan sucinto como Field: un verbo representa acción. Y desarrolla todo un capítulo para estudiar la transición de la acción. Swain analiza tanto la descomposición de las acciones como sus antecedentes sin preocuparse ni un instante por definir el término. Chion se pregunta qué es la acción, sin llegar jamás a responderse, adelantando tan sólo algunas previsiones de alcance absolutamente particular. Y Gutiérrez Espada, quizás el más prolijo de todos con relación al tema, esboza los términos de una discusión histórica que remite a

Kulechov y a Gorki y que se reduce a destacar el alcance y la importancia de la acción, sin, en principio, definirla. No obstante, al querer diferenciar entre acción externa e interna, Gutiérrez Espada asoma una discusión que toca aspectos más profundos del problema:

La experiencia demuestra que los filmes saturados de acción han tenido siempre un éxito indiscutible. Por ello la acción debe estar presente ya en el guión, como condición importantísima. Pero entiéndase que nos referimos a un concepto exterior de acción, exclusivamente, como si se tratase de acción "mecánica", por así decir, donde abunda el movimiento de las cosas, sino que la acción debe resultar enlazada con el conflicto que se produce entre los personajes, o en las ideas que se exponen, que son como las líneas de fuerza que mantienen en tensión todo el discurso narrativo. La acción, muchas veces, es el resultado de la situación emotiva de un personaje o de un grupo de ellos, como efecto de su conducta y actitudes.

En Howard Lawson ese *movimiento general que da lugar a que algo nazca, se desarrolle y muera entre e comienzo y el final*⁽³⁷⁾, es analizado con mayor detalle. Para ello, recurre a una definición que suministra Schlegel en su Curso de Arte Dramático:

¿Qué es la acción? ... En su significación más profunda, la acción es una actividad que depende de la voluntad humana. Su unidad consiste en su dirección hacia un solo fin y su totalidad la compone todo lo que se encuentra entre la primera determinación y la ejecución del hecho.

Tal definición, suficiente para Brunetière, para quien el uso de la voluntad consciente sirve para diferenciar la acción del movimiento o agitación (Las Leyes del Drama, citado por Howard Lawson), es sin embargo criticada por Howard Lawson, quien introduce el problema del sentido. Dice Lawson:

La acción es una especie de actividad, una forma de movimiento en general. La efectividad de la acción no depende de lo que hace la gente, sino del significado de lo que hace.

Esta última aproximación introduce un elemento vital en la discusión: la acción, así considerada, refiere su importancia, no a su magnitud medida en términos de "realidad" (lo cual configuraría una referencia extra-textual), sino al sentido que

tiene dentro de la estructura y, en particular, respecto a la acción base. Sin embargo, hay que ir hasta Pavis, cuya preocupación por la acción proviene del análisis semiótico, para transitar el camino hacia una formalización que permita aprovechar el descubrimiento. La discusión de Pavis va desde una definición tradicional según la cual la acción dramática consiste en una "Serie de hechos y actos que constituyen el argumento de una obra dramática o narrativa", hasta una definición semiológica, construida sobre el modelo actancial, para la cual la acción se produce como cambio de posición de los actantes en la configuración actancial. Observamos entonces cómo la idea de acción ocupa un lugar nodal en la preceptiva dramaturgica del guión, a pesar de que su contenido jamás se define con rigor formal.

ACCIÓN Y ESTRUCTURA

El papel estructural de la acción, esto es, la función específicamente dramática de este elemento constitutivo, es considerado por Howard Lawson con cierto cuidado. Preocupado por diferenciar la simple actividad de la acción dramática, Howard Lawson logra una descripción dinámica de la acción dentro de la estructura:

La acción (en contraposición a la actividad) debe estar en proceso de realizarse, así que debe brotar de otra acción, y conducir a otra diferente. Cada cambio de equilibrio implica cambios de equilibrios anteriores y venideros. Esto también significa que debe considerarse el tiempo dedicado a cada acción, el tiempo que resulta necesario en relación con la cantidad de actividad.

Howard Lawson establece también una diferenciación entre acción externa y acción interna, siempre, claro está, dentro de las limitaciones que le imponen sus presupuestos según los cuales en el drama se enfrentan la voluntad consciente, a nivel individual, y las fuerzas sociales, a nivel social. En este respecto el autor puntualiza:

La extensión de la acción interna está limitada a las causas que se encuentran en la voluntad consciente de los personajes. La extensión de la acción externa está limitada a las causas sociales que constituyen el contexto de hechos dentro del cual se mueve la acción.

Para Lawson la acción-base es aquella transformación esencial que tiene lugar en la obra y que en general se resuelve en el clímax principal. Lawson estructura la obra alrededor de la acción-base de manera análoga a la que Egri construye la armazón sobre la base proporcionada por la premisa: la estructura completa se condiciona al éxito de la acción-base. En sus principios de la continuidad, Lawson da un dibujo de cómo es esta estructura y de cómo se desarrolla en ella la acción:

1. La exposición debe estar plenamente dramatizada en términos de acción.
2. La exposición debe presentar posibilidades de extensión que sean iguales a la extensión de la acción-base
3. Pueden seguirse dos o más líneas de causalidad si encuentran su solución en la acción-base.
4. La acción creciente se divide en número indeterminado de ciclos.
5. Cada ciclo es una acción y tiene la progresión característica de una acción: exposición, ascenso, choque y clímax.
6. El aumento de la tensión cuando cada ciclo se acerca a su clímax, se logra mediante el incremento de la carga emocional; esto puede hacerse enfatizando la importancia de lo que está sucediendo, subrayando el miedo, el valor, la ira, la histeria, la esperanza.
7. El tempo y el ritmo son importantes para mantener e incrementar la tensión.
8. El eslabonamiento de las escenas se logra mediante contrastes abruptos o por superposición de líneas de interés.
9. Cuando los ciclos alcanzan la acción-base, el tempo se aumenta, los clímax subordinados son más intensos y están más estrechamente agrupados, y la acción entre los puntos culminantes se acorta.
10. La probabilidad y coincidencia no depende de la probabilidad física, sino del valor del incidente en relación con la acción-base.
11. La obra [...] no es una simple continuidad de causa y efectos, sino una interacción de fuerzas complejas; pueden ser introducidas nuevas fuerzas sin preparación previa, siempre que su efecto en la acción sea manifiesto.

12. La tensión depende de la carga emocional que la acción pueda soportar antes [de] que se alcance el momento de la explosión.

Otros autores, preocupados por el mismo problema del lugar que ocupa la acción en la armazón dramática, distinguen en el relato las "zonas" en la que la acción se concentran de manera crucial para configurar la historia, de aquellas otras en que aparecen diluido, facilitando las transiciones y las descripciones. No son otra cosa las mencionadas acciones de base y acciones complementarias de Cucca o núcleos de acción(38). En resumen, podemos decir que, para los escritores de manuales consultados, la acción es un elemento constitutivo de primer orden cuya disposición inicial constituye la columna vertebral de la estructura dramática. En esta vertebración primaria la acción-base, o acción principal, ocupa un lugar medular que actúa como eje rector con relación al cual se disponen y cobran sentido las demás acciones.

FORMALIZACIONES DE LA ACCIÓN

Greimas y Courtés entiende por acto el cambio de estado de un sujeto con relación a la conjunción o disjunción de un objeto valor. Estos objetos, o bien representan cosas, entes materiales valorados cuya posesión se disputa en el relato, o bien describen valores psicológicos o abstractos. La formulación de un acto, viene dada por una expresión del tipo:

$$F (S1) \text{ ----> } [(S \vee O) \text{ -----> } (S \wedge O)]$$

Cabe señalar que esta definición abarca incluso los llamados actos de habla, actos en los que pueden distinguirse varios niveles de acción: como actividad somática que pone en conjunción a un sujeto y un hacer gestual significativo, como un hacer-saber, es decir "como un hacer que produce la conjunción del sujeto enunciatario con un objeto del saber" , y también, como un hacer-hacer, "es decir, como una manipulación de un sujeto por otro mediante el habla). Esta distinción, revela un aspecto de importancia central para el dramaturgo cinematográfico y en particular para el dialoguista: la dimensión de los actos de habla en términos de la acción dramática, al descubrir para el escritor los diferentes sentidos en que el acto de habla es acción. Lozano resume claramente la referida tricotomía analítica proveniente de Austin:

A la luz de la hipótesis "hablar es hacer", el uso del lenguaje consiste en una actividad que incluye: el acto de decir algo, el que tiene lugar al decir algo y el que acaece por decir algo. Austin los denomina respectivamente acto *locucionario*, *ilocucionario*, y perlocucionario, aun cuando no constituyen propiamente actos distintos, sino tres subactividades analíticamente discernibles en cada ejecución lingüística o acto de habla.

Colocados en este punto, podemos distinguir en el personaje -y sobre todo en el personaje que habla, en esa instancia constitutiva del personaje que es el parlamento- diferentes niveles de su hacer lingüístico. Lo más común es que el escritor -e incluso el preceptista del guión- ponga el acento en el nivel locucionario y se preocupe del decir del personaje, del "contenido" de ese decir. Pero una visión más profunda nos lleva a postular como esenciales los dos niveles restantes, destacando por ejemplo, los enunciados ilocutorios, aquellos, cuya "función primera e inmediata consiste en modificar a los interlocutores", (Ver Ducrot y Todorov). Repensados de esta manera, los parlamentos (y los diálogos) participan de la acción de una manera distinta según prioricen uno u otro nivel: pueden ser portadores de información unidimensional o, simultáneamente, remitir a diversos niveles de la acción ⁽³⁹⁾ (y de la información) ⁽⁴⁰⁾.

Ahora bien, ¿cuáles son los problemas generales con relación a los cuales la disponibilidad de una definición rigurosa de la acción puede jugar un papel esclarecedor, aún en lo operativo, es decir, en la escritura del guión? Una serie de preguntas naturales rondan el diseño de la acción: - ¿Cómo se identifica una acción dramática? ¿Cómo se dispone la acción en la estructura general de los acontecimientos? ¿Cómo progresa o se detiene? ¿Cómo se logra su gradación? ¿Qué caracteriza la acción importante, cómo se "mide" su intensidad? ¿Que diferencia dos acciones en la misma estructura dramática?

La aproximación greimasiana comporta de por sí la virtud de una definición operacional: hay acción cuando hay intercambio de objetos, cuando el estado de un sujeto cambia. A la pregunta "¿Qué pasa?" se le podrá responder siempre afirmativa o negativamente. Por otra parte, para intentar respuestas (parciales) a las restantes preguntas, hay que recurrir primeramente a una distinción debida a Moles entre la llamada importancia intrínseca de una acción -referida a la secuencia de

acciones posteriores a dicha acción dentro de la historia contada- e importancia extrínseca, aquella que es adjudicada por el espectador a la acción en sí. Retomemos el comentario ya citado de H. Lawson, dentro de un nuevo contexto: La acción es una especie de actividad, una forma de movimiento en general. La efectividad de la acción no depende de lo que hace la gente, sino del significado de lo que hace.

Si entendemos por efectividad la importancia intrínseca de la acción, lo que esto significa es que cada acción define su significado en relación la acción-base, esta última interpretada en el sentido que le da el mismo Howard Lawson. En términos de nuestra definición, una acción-base del tipo:

$$F(S1) \text{ ----> } [(S \vee O) \text{----->} (S \wedge O)]$$

presupone su descomposición en una secuencia de acciones secundarias que se gradúan y definen relación a esta acción principal⁽⁴¹⁾. Una caracterización plausible de las acciones que constituyen una tal secuencia es la proporcionada por Moles⁽⁴²⁾. Cada uno de los actos mínimos (actomas) que constituyen una secuencia, queda caracterizado por:

- a) Su importancia relativa [extrínseca o intrínseca]...
- b) Su grado de implicación, medida de cero a uno, es decir, la estimación subjetiva del grado de causalidad.
- c) Su valor como acontecimiento o valor de *imprevisibilidad* para el observador o el lector (tasa de sorpresa de lo inesperado).
- d) Su complejidad, es decir, la medida de su entropía en relación con los actomas más simples, en el nivel inmediatamente inferior de la observación.
- e) Su tasa de riesgo, ligada a la atención emocional que provoca en el actor o en el espectador.
- f) Sus estrategias alternativas o posibilidades de reemplazo de un actoma particular por otro que desemboque en el mismo resultado.
- g) El portador de la acción (actante), que impone las condiciones de sujeción a los actos: que estos sean sucesivos, que sean conjuntos si ocurren en el mismo lugar, y que sean desunidos [disjuntos] si tienen lugar en sitios diferentes, por los detalles $t=x/v$, siendo x la distancia y v la velocidad máxima de traslado de un lugar a otro.

- h) La duración de la acción en unidades compatibles con el conjunto.
- i) El lugar geográfico donde tiene lugar (líneas del universo).

Un análisis de los aspectos anteriores a la luz de las consideraciones que se vienen analizando, arroja:

- a) La importancia relativa intrínseca se mide con relación a la acción-base. Vale decir, cada acción que integra la armazón narrativa cobra sentido respecto a la acción fundamental, aquella que pone en juego el objeto principal en disyunción (caso más frecuente) o conjunción con el sujeto principal (el héroe). Puede pensarse entonces la acción base como descompuesta en actomas -haciendo nuestra la terminología de Moles- que componen la acción principal y, por tanto, al objeto principal como susceptible de ser aproximado mediante una cierta sucesión de objetos que llamaríamos componentes (objetos modales). Formalmente, tal consideración estaría comprendida dentro de lo que Greimas y Courtés llaman un programa narrativo complejo ⁽⁴³⁾ -relativo a la acción principal- el cual está constituido por programas de uso respecto de los cuales dicho programa se denomina programa de base. Más allá de la terminología escogida, lo que resulta valioso desde el punto de vista de la escritura es que la determinación de la importancia relativa intrínseca de cada acción, podría hacerse manifiesta a través del análisis de la medida en que cada objeto componente (cada transformación de un programa de uso) colabora en la realización de la acción principal (es decir, en el cumplimiento del programa de base). "¿Qué requisitos debe cumplir el personaje para el logro de su objetivo?", es la pregunta que conduce a la descomposición de la acción principal en actomas. "¿Cuánto acerca una acción dada sujeto y objeto principal?", es la pregunta que, a nivel de la acción particular (el actoma), remite a su importancia.
- b) La medida del grado de implicación es una prueba frecuente a la que se somete la escritura dramática y actúa sobre lo que, siguiendo a Barthes, denominamos núcleos del relato. El procedimiento consiste en la

remoción de una unidad con el fin de determinar los efectos sobre las unidades subsiguientes (¿Qué pasaría si tal personaje no hubiera hecho tal cosa?). En un relato de acción, donde la supremacía de los núcleos sobre las unidades indiciales debe ser manifiesta, el escritor procede a determinar la densidad de la acción, es decir, el número de unidades nucleares por cada tantas unidades de su segmentación (por ejemplo, una escena de acción por cada cinco escenas o tres escenas de acción por cada cinco escenas). Este procedimiento permite, entre otras cosas, identificar las "lagunas" innecesarias, los puntos muertos que detienen el curso natural de la acción dramática.

- c) El valor de *imprevisibilidad* está ligado al recurso - mencionado al revisar algunos autores norteamericanos (ver capítulo dedicado a los modelos de construcción- del revés. La acción debe avanzar la historia pero por una vía plena de originalidad que eluda las previsiones y suposiciones del espectador. El escritor -como en el comentario de Swain- diseña todas las alternativas esperadas y escoge una nueva que, con el mismo efecto neto, se salga de lo previsto. En particular, en el revés, el cambio hacia un "nuevo sistema de valores" para el conflicto equivale a la imposición de un nuevo programa narrativo (Indiana Jones tiene en sus manos el tesoro buscado, pero ahora el puente por el que transita cede bajo sus pies). La pregunta en estos casos entonces es: ¿Qué nueva situación impensada se introduce con cada ganancia parcial del personaje? La mejor respuesta es que la mejor situación es una que cumpla a la vez con los requisitos de ser verosímil y poco probable.
- d) Una acción compleja será aquella que se descomponga en una multiplicidad de actomas. La gradación en las acciones también podrá comprender un crecimiento en términos de la complejidad, dejándose para la crisis una acción de complejidad considerable.
- e) Ninguna acción dramática debe estar asegurada de antemano, la probabilidad de que el sujeto involucrado en la acción alcance su objetivo (es decir, su junción con el objeto) debe ser, en general, media o baja. Eso no es más que una manera de decir que cada acción debe ser

diseñada de tal forma que cree una dosis de suspenso. El escritor crea obstáculos que se oponen a la junción y que disminuyen la probabilidad del final esperado para la unidad considerada. Globalmente, también, reparte el riesgo entre las diferentes unidades, cuidando matizar sus efectos con el espectador ⁽⁴⁴⁾, buscando la manipulación de sus emociones básicas.

- f) La búsqueda de alternativas para cada acción constituye el derrotero obligatorio de un escritor en casi todo momento de su escritura: enfrentado al paradigma cambiante que le impone el texto en cada una de sus encrucijadas y a las exigencias de su imaginación, evalúa constantemente sus propias propuestas. El procedimiento más efectivo sería quizás el que recomiende la consideración del mayor número de posibilidades (aun de las más descabelladas) y la evaluación de estas alternativas a la luz de los requerimientos, tanto intrínsecos como extrínsecos, que se imponen al lugar vacío que con la acción se intenta llenar.
- g) Acción y personaje están ligados hasta el punto que cualquier diseño de acciones que resulte impropio del personaje provoca en el texto un efecto de intervención exterior, de *deus ex machina* actuando caprichosamente según sus propias necesidades. Así como el personaje nace de sus carencias esenciales y es, en cierto modo, acción potencial ⁽⁴⁵⁾ (acción que se manifiesta en las circunstancias apropiadas), la acción debe ser evaluada a la luz del personaje construido. La acción revela al personaje cuando proviene de lo que hemos internalizado como su necesidad más íntima.
- h) El problema de la distribución de las acciones en el tiempo se hace patente sobre todo en los filmes en los que predomina la acción exterior (persecuciones, enredos, etc.). En este caso el diseño de las coincidencias espaciales, de los equívocos y las apariciones inoportunas requiere de un cuidadoso cálculo de las posibilidades de desplazamiento del personaje (no puede encontrarse en dos sitios a la vez, requiere de cierto tiempo para desplazarse de un lugar a otro, etc).

El olvido de tales consideraciones acarrea en ciertos casos una ubicuidad contraria a la verosimilitud.

- i) La duración de la acción - como cada uno de los aspectos anteriores- debe estar medida en términos del conjunto. Pero es sobre todo con relación a su propia temporalidad que la acción corre sus mayores riesgos: el *timing*, el tempo casi musical que requiere la acción obliga al escritor a suprimir las divagaciones y las extensiones ociosas. Cada acción tiene su ciclo de agotamiento, la manera de conducir su propia extinción. i) En el guión, la consideración del lugar geográfico es delicada materia de discurso: el ambiente- el contexto icónico- podría decirse, condiciona la lectura de manera definitiva: en el cine todo sucede en un lugar espectacular, es decir, propio de un espectáculo. ¿Dónde situar la acción diseñada? Una amplia evaluación de los elementos del paradigma conducirá a la opción adecuada.

Una última consideración en cuanto a la acción es la referida a lo que se ha llamado el uso del detalle significativo⁽⁴⁶⁾. Como hemos dicho, cada personaje es un sentido acción potencial, acción que no se desencadena debido a las circunstancias. Es el detalle imprevisto -pero significativo y pertinente, capaz de catalizar el comienzo de una acción- el que aparece signa de verosimilitud su desencadenamiento. En este aspecto, claro está, también la originalidad es un requisito de primera línea, al detalle previsible (el choque inesperado de la pareja de futuros amantes, la caída nerviosa del botín oculto) se opone la invención (el viento que revela el rostro codiciado en **Rashomon**, la primera debilidad de los invitados en **El Ángel Exterminador**).

Construir la acción dramática y evaluar objetivamente su construcción, son dos caras obligatorias de la escritura. Mientras más amplio sea el panorama de su visión analítica, más ricas serán las opciones del escritor en su búsqueda de la solución óptima para el guión cinematográfico.

TRIÁNGULOS Y CONFLICTOS

El de conflicto es un concepto que los escritores de manuales del guión cinematográfico han tratado con precisión definitiva. Dice Dwight Swain:

Conflict [is] the interplay between forces seeking to attain mutually incompatible goals ⁽⁴⁷⁾.

Y Syd Field agrega:

...the basis of all drama is conflict; once you can define the need of your character, that is, find out what he wants to achieve during the screenplay, what his goal is, you can create obstacles to that need. This generates conflict... ⁽⁴⁸⁾

Lajos Egri lo formula a su manera:

No dialogue, even the cleverest, can move a play if it does not further the conflict. Only conflict can generate more conflict, and the first conflict comes from a conscious will to achieve a goal which was determined by the premise of the play ⁽⁴⁹⁾.

Para Eugene Vale un relato sin lucha nunca puede ser dramático y esta lucha es una lucha para eliminar la alteración, es el resultado de la intención y la dificultad. Vale distingue cuatro estadios en el progreso de la acción hacia el conflicto: El estadio inalterado, la alteración o perturbación, la lucha y el ajuste.

Vale analiza con detalle la naturaleza de la dificultad dramática postulando tres tipos esenciales: el obstáculo, la complicación y la contra-intención. El obstáculo es una dificultad de naturaleza circunstancial y la complicación de naturaleza accidental. La contra-intención, definida como la intención de un personaje de evitar el cumplimiento de la intención de otro personaje, es considerada por Vale como la dificultad dramática

más efectiva. Vale abunda en la evolución de la lucha entre intención y contra-intención, de una manera muy clara:

... la lucha es una pelea entre fuerzas que se oponen, ya sean ataque y resistencia o ataque y contraataque. Cualquier pelea entre fuerzas que se oponen debe terminar en victoria a menos que se interrumpa o que termine en un empate. Tal interrupción no está permitida en el relato dramático. La victoria y la derrota son idénticas al cumplimiento de la frustración de la intención, respectivamente. La decisión final se emite en el clímax...⁽⁵⁰⁾

Pero para los escritores de manuales, la intención puesta en juego en el conflicto -que es necesariamente la intención del héroe o protagonista, si se trata del conflicto principal- es una intención conciente, un acto de voluntad. Dice Brunetière (citado por Howard Lawson):

Lo que pedimos [...] es el espectáculo de la voluntad que lucha por alcanzar un objetivo, consciente de los medios que emplea [...] el drama es la representación de la voluntad del hombre en conflicto con los poderes misteriosos o las fuerzas naturales que nos limitan y empujeñecen; es uno de nosotros, arrojado vivo sobre la escena para luchar contra la fatalidad, contra las leyes sociales, contra los otros hombres, contra sí mismo y, si es necesario, contra las ambiciones, los intereses, los prejuicios, la locura y la malevolencia de quienes nos rodean Howard Lawson, al suscribir la idea, agrega:

Shakespeare vio la lucha entre el hombre y su conciencia (que es, en esencia, una lucha entre el hombre y las necesidades del medio, no sólo como una lucha entre el bien y el mal, sino como un conflicto de la voluntad donde la tendencia a actuar se equilibra con la tendencia a huir de la acción. Vemos entonces que a la clara definición del conflicto dramático se superpone una consideración restrictiva que lo pretende categorizar como una oposición entre voluntad conciente y sus obstáculos correspondientes. Pero tal oposición obviamente puede extenderse hasta configuraciones que, conservando la estructura, no nieguen la oposición de fuerzas dramáticas cualesquiera, fuerzas que, en particular, pueden generarse desde el inconsciente (al menos una de ellas, como suele suceder). El conflicto entonces es el modo de ser de la acción en el drama y por tanto, su presencia es absolutamente obligatoria en el film narrativo. ¿Cómo se inserta dentro de la estructura dramática general? Hemos visto que el conflicto aparece como el producto de un desequilibrio de una estabilidad primigenia. En la dramaturgia clásica este desequilibrio tiene

lugar en el error (la *hamartia* de Aristóteles) que, cometido por el héroe, lo hace caer en desgracia. Dice Torok:

La grande faute, c'est l'hamartia qui, observe Corneille, peut signifier en grec tantôt erreur, tantôt faute; c'est une pure malchance, ou bien une faute morale, ou quelque chose entre les deux. Elle est le pivot d'un renversement de grande amplitude qui conduit du bonheur au malheur un homme qui, n'étant pas méchant, ne mérite pas son sort. [...] Ce renversement suscite l'inquiétude chez le spectateur, c'est-à-dire, au sens propre, détruit le repos, le sentiment d'attente confortable dans le quel le tenait le prologue, et le plonge dans l'agitation⁽⁵¹⁾.

El desequilibrio que motoriza la acción y que por lo general se ubica en los comienzos del film, se problematiza y complica en forma creciente hasta un punto de máxima tensión y se resuelve por el triunfo de una de las fuerzas que lo integran. En ese itinerario, el conflicto sufre modificaciones cuantitativas (por incremento de la tensión, es decir, por el aumento de la magnitud de las fuerzas en pugna) y cualitativas⁽⁵²⁾. La modificación cualitativa del conflicto ha sido una preocupación primordial de la preceptiva norteamericana del guión. James Boyle la denomina *reversal* (revés) o *shifting point*, término que designa el "desplazamiento de las tensiones crecientes hacia un sistema de valores diferentes" y Syd Field construye su paradigma (un modelo estructural estándar para la construcción del guión) sobre la base del llamado *plot point*, un punto de giro de la acción que cambia su sentido, *an incident, or event, that hooks into the story and spins it around into another direction*⁽⁵³⁾, o en otras palabras, una circunstancia que cambia los términos del conflicto.

La antedicha evolución explica claramente que el conflicto es un elemento estructurador que secciona el film en lo que clásicamente se conoce como la exposición, el nudo y el desenlace o bien como la crisis, el clímax y la resolución. Dado que el conflicto se constituye por la agregación de conflictos menores, es natural que esta disposición ternaria pueda ser encontrada en diferentes niveles de descripción (al nivel del film completo, de la secuencia o de la parte, de la escena, etc.⁽⁵⁴⁾).

El estudio detallado del conflicto conduce a la consideración de cómo se jerarquizan varios conflictos dentro de una misma estructura. En este sentido, pueden adelantarse dos observaciones. Por una parte, la estructuración de un conflicto principal⁽⁵⁵⁾, soporte de la acción principal (regularmente acción

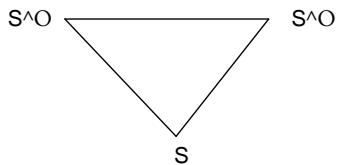
del héroe) no invalida la posibilidad de que se construyan otros conflictos independientes que den lugar a líneas narrativas secundarias ⁽⁵⁶⁾. El cine narrativo (y en particular, el cine narrativo norteamericano) tiende en general a manejar varios conflictos paralelamente, aún cuando es usual que las líneas secundarias sean desarrolladas muy débilmente. En segundo lugar, un mismo conflicto puede acumular, por decirlo así, varios niveles de enfrentamiento que particularizan una oposición genérica: Los hermanos que combaten en ejércitos enemigos (primera oposición), que se enfrentan personalmente (segunda oposición) y que generan en el interior de uno de ellos un conflicto de conciencia (tercera oposición).

Por último, es necesario considerar, aunque sea grosso modo, las relaciones entre conflicto externo y conflicto interno. Aunque los manuales no hacen referencia explícita a esta distinción, parece claro que el conflicto trabajado por excelencia es el conflicto externo, esencialmente, aquel que está dado por el enfrentamiento entre la voluntad de un individuo y otra voluntad individual o social (ver supra). No obstante, se colige de algunas de las discusiones, que muchos conflictos externos se traducen o tienen su correlato en el interior del héroe en forma de conflicto interno. No es otra cosa la que afirma Swain cuando pide del personaje, con el nombre de potencial de clímax, la capacidad de manejar dos emociones contradictorias.

FORMALIZACIONES PARA EL CONFLICTO

Enunciaremos de entrada aquello que nos resulta central en la formulación del conflicto: su aspecto triangular. Todo conflicto puede reducirse a un conflicto triangular en uno de cuyos vértices se sitúa el sujeto en conflicto. Greimas y Courtés dirían que, en cada conflicto, a cada programa narrativo (y en particular el del protagonista) se opone un antiprograma narrativo (el del oponente o antagonista). Un objeto valor se disputa entre dos sujetos con junciones contrarias (S_1 no tiene lo que tiene S_2 o viceversa). Cuando S_1 y S_2 no coinciden en el mismo personaje, se tiene un conflicto externo, cuando representan modalidades actanciales propias de un mismo personaje (de un mismo actor), nos encontramos con un conflicto interno. Por tanto, en cada conflicto:

- Un objeto se disputa entre dos sujetos.
- El estado conjunto $S_1 \wedge O$ y el estado conjunto $S_2 \wedge O$ son excluyentes (no se pueden dar simultáneamente).
- Tal oposición puede interpretarse como la pertenencia a un triángulo en el que el personaje se debate entre los términos en riesgo: la conjunción o la disyunción con el objeto.
- Los conflictos externos son "vivididos" por el personaje en términos de "toma de partido" por uno de los estados en disputa ("búsqueda" de la conjunción, "defensa" de la disyunción). Los conflictos internos son "vivididos" por el personaje como verdaderos triángulos amorosos, en los cuales el personaje constituye el territorio común de dos sujetos en pugna (corrientemente, sujeto del deseo y sujeto de la ley).
- El personaje podría pensarse como ocupando una posición vacía entre los dos términos en conflicto⁽⁵⁷⁾, susceptible de aproximarse a los otros dos vértices del triángulo, situación que podría representarse por:



- Los triángulos no se dan de manera aislada, sino que el espacio narrativo está a menudo configurado por una verdadera retícula de tales triángulos que se complementan y comparten sus vértices. Algunas formalizaciones en ciencias sociales son próximas a las enunciadas. Por ejemplo:
- Es clara la vinculación de esta interpretación del conflicto interno con las ideas freudianas y postfreudianas que sitúan en el complejo de Edipo la primera relación triangular que vive el hombre y que formulan para tal relación el carácter de matriz primaria según la cual el hombre vivirá sus sucesivas identificaciones e ingresará en sus posteriores conflictos.
- Algunos trabajos sobre terapia de familia -los de Virginia Satir, Salvador Minuchin y, bajo otro punto de vista, Cooper - utilizan las configuraciones triádicas en su explicación de la dinámica de la conflictiva familiar. En particular el triángulo de Karpman, proveniente del análisis transaccional, parece un instrumento adecuado para describir típicas situaciones conflictivas con

intercambio de roles temáticos entre un perseguidor, una víctima y un salvador⁽⁵⁸⁾.

De un modo más general, en un contexto que toca el estudio de organizaciones, empresariales, humanas y literarias, los trabajos de Caplow valorizan el análisis de las interacciones y las coaliciones en las triadas.

Las estrategias de escritura debe asegurar, para cada personaje en conflicto, la pertenencia (por lo menos) a una situación triangular, así como la evolución dramática de tales triángulos. El escritor, muy tempranamente, escogerá las situaciones triangulares a ser desarrolladas por cada personaje, diseñará sus posibles complicaciones y su posible devenir en otros triángulos y la resolución final que tiene como resultado la rotura de la situación triangular, es decir el cese del conflicto.

LEYES Y CAPRICHOS

Para poder inventar libremente hay que ponerse límites.
Apostillas a El Nombre de la Rosa. Umberto Eco.

Una revisión de algunos manuales clásicos de escritura del guión revela la aplicación de ciertas reglas cuya aparición generalizada le confiere una categoría de preceptos para la "buena escritura" del guión. No está de más recalcar el carácter relativo y, sobre todo, lábil, que presenta la aplicación de tales reglas, las cuales, sólo por comodidad llamaremos leyes. En el análisis que hagamos de cada una de ellas podrá notarse este carácter restringido de su aplicabilidad, el uso determinado por condicionantes históricos, ideológicos o sociales y, lo que es más importante, su propia naturaleza relativa a cada obra artística.

Adoptaremos la distinción entre historia y discurso introducida por Tzvetan Todorov y desarrollada por Gérard Genette según la cual la historia consiste en el significado o contenido narrativo de una narración y el discurso (o relato) es el signifiante, enunciado, discurso o texto narrativo en sí. (En términos menos formales, historia es lo que se narra, discurso, cómo se narra lo que se narra). Nos alejamos así de otra acepción de estos dos términos que proviene de Benveniste y que ha sido adoptada por muchos teóricos preocupados por el problema de la enunciación cinematográfica, entre ellos Gianfranco Bettetini ⁽⁵⁹⁾.

"LEYES" DE LA HISTORIA.

LA COHERENCIA

La idea de coherencia, tal y como es postulada por autores como Pavis, esto es, como la armonía y no-contradicción entre elementos de un conjunto, contiene dentro de sí dos significaciones que hemos diferenciado. En primer término, remite a la idea de homogeneidad de las estructuras (narrativa, temática, estilística, etc.), aspecto al que designaremos

propiamente con el término de coherencia. En segundo lugar el carácter de no-contradicción envía al sistema de supuestos que gobiernan un relato, es decir, a lo que Todorov llama la *lógica de las acciones* y hemos preferido, en el momento de referirnos a ella, hablar de consistencia. Dejaremos este segundo aspecto para más adelante. La coherencia dramática, en el sentido que nos ocupa, es claramente formulada por Pavis:

La dramaturgia clásica... se caracteriza por una gran unidad y homogeneidad tanto en los materiales que utiliza como en su composición. La fábula forma un todo lógico y orgánicamente articulado en partes constituyentes de la acción... El personaje asume y representa en su conciencia unificada las contradicciones de la obra, coincide perfectamente con el conflicto... La obra dramática se asemeja a una transposición mimética de la realidad y facilita el paso de una a otra.

Esta coherencia es un presupuesto -tácito en algunos casos- de los escritores de manuales y abarca aspectos como la conservación del sentido en la información (la información que se da de un personaje o de una situación mantiene su validez a través de toda la obra y sólo se modifica cuando otra información o situación redefine su veracidad), el mantenimiento del carácter del personaje y de su entorno, el cierre de las líneas narrativas correspondientes a cada uno de los personajes, etc. En realidad, la coherencia no sino una generalización del viejo criterio aristotélico de unidad, válido para todos los géneros miméticos:

Es preciso, pues, que, a la manera como en los demás casos de reproducción por imitación, la unidad de la imitación resulta de la unidad del objeto, parecidamente en el caso de la trama o la intriga; por ser reproducción imitativa de una acción debe ser la acción una e íntegra, y los actos parciales estar unidos de un modo que cualquiera de ellos que se quite o se mude de lugar se cuarte y descomponga el todo, porque lo que puede estar o no estar en el todo, sin que en nada se eche de ver, no es parte del todo.

CONSISTENCIA

La consistencia asegura la preservación lógica del mundo dramático, la inviolabilidad de las leyes que lo rigen, (y, en particular, de las reglas del género al que la obra pertenece). Un relato es consistente cuando no contradice sus propios postulados, es decir, cuando no atenta contra el cuerpo de

verdades relativas que le sirven de axiomas. Quizás la manera más clara de dar cuenta de tal regla consiste en observar la fragilidad, evidente aún para el espectador común, a la que se somete un film cuando contradice las leyes que propone. Así, la consistencia se emparenta con principios como el del carácter gradual de las transiciones (un personaje no puede cambiar abruptamente, por ejemplo, si esto contradice la "velocidad" con la que él se transforma dado su carácter, sus motivaciones, las condiciones de su entorno, etc.) y la verosimilitud (Ver infra.) En otro nivel, la consistencia remite a reglas más profundas que subyacen el texto y que rigen el universo moral del relato, en otros términos, a la Ley en el sentido de Lacan⁽⁶⁰⁾. No parece ser de otra naturaleza las reglas que Todorov desentraña en su análisis de la novela **Les Liaisons Dangereuses** de Choderlos de Laclos: los principios morales que conforman el mundo galante del París del siglo XVIII descrito por el autor, principios que, en particular, condenan a los personajes amantes a su destrucción. La novela de Laclos (y con ella, el film de Stephen Frears) es consistente por que no contradice las normas de su mundo, porque condena a Valmont a la destrucción cuando se atreve a violar las leyes que él mismo, con su conducta, ha ayudado a sostener.

VEROSIMILITUD

La exigencia de respetar la verosimilitud en el drama aparece claramente estipulada por primera vez en la Poética:

Es preciso en los caracteres, al igual que en la trama de las cosas, buscar siempre o lo necesario o lo verosímil, de manera que resulte o necesario o verosímil el que el personaje de tal carácter haga o diga tales o cuales cosas, y el que tras esto venga estotro.

Esta exigencia no se detiene en la preferencia, sino que supera, en algunos casos, a las leyes del mundo natural:

Es preferible imposibilidad verosímil a posibilidad increíble, y no se han de componer argumentos o tramas con partes inexplicables o inexplicadas.

Los dos fragmentos resumen con claridad el tipo de exigencia que ha soportado el drama por cientos de años: el de ser regido por la posibilidad según verosimilitud, es decir, el de que la lógica que gobierna el texto dramático, descansa, fundamentalmente, en la veracidad que le confiere el lector

común ⁽⁶¹⁾. Si en términos de la premisa, una narración dramática se equipara a la demostración de un teorema, entonces sus reglas de inferencia recurren a una lógica que no es racional, sino emocional. No es otra cosa lo que afirma de J. D. García Bacca en su prólogo a la Poética:

... no interviene en la poesía el *logos* o razón, razonamiento... en cuanto tales, sino que tienen que ser modificados, y saber el *logos* no a principio de sabiduría, sino a deleite...

Y agrega:

...[que] siempre que las cosas que haga o diga tal o cual persona [en el drama] interesen sentimentalmente y hablen al alma, dando origen a un entimema, y que el silogismo que se construya a partir de ciertos dichos o hechos para llegar verosímil o necesariamente a otros dichos o hechos, sean silogismos entimemáticos ⁽⁶²⁾.

Recíprocamente, Boileau⁽⁶³⁾ sostiene que *lo verdadero puede a veces no ser verosímil*. Tomashevski, llamando motivaciones a las reglas de causalidad que gobiernan el universo de una obra de ficción, utiliza esta observación para distinguir entre motivación realista- aquella que remite a las probabilidades de ocurrencia de un hecho en el mundo real- y motivación estética, causalidad que surge desde el interior del texto y que, según él, constituye el elemento variante que emerge en la transición de una escuela poética a la siguiente. Dicho entonces con palabras de Tomashevski, *es necesario que cada texto actúe de acuerdo a las restricciones que le impone la estética a que pertenece* ⁽⁶⁴⁾.

Una última palabra: cada texto filmico, aún el más convencional, busca un compromiso entre lo previsible que impone la verosimilitud y lo imprevisible que requiere la captación del interés del espectador (de allí, por ejemplo, los consejos de Swain) o, dicho en la terminología de la teoría de la comunicación, entre la redundancia y la originalidad de sus mensajes. No es otra cosa la que le preocupa a Eugene Vale cuando analiza los efectos del film sobre el espectador, y, en particular, sus posibilidades de anticipación respecto a los sucesos del relato ⁽⁶⁵⁾.

"LEYES" QUE AFECTAN EL DISEÑO DEL PERSONAJE

AUTONOMÍA

El vocablo autonomía engloba una serie de exigencias parciales que convergen en la demanda, para el personaje, de un efecto de existencia que se manifiesta en la caracterización, en sus acciones, y, sobre todo, en los diálogos. El personaje cobra vida en la medida de que aparece dentro de la diégesis como motor de sus propias decisiones y como artífice de sus propios parlamentos ⁽⁶⁶⁾. Varias son las vertientes que se alimentan de esta regla general:

El diálogo aparece como el producto de una operación "interna" del personaje, de un tamizado que regula su interioridad y, que la más de las veces, oculta, más que muestra, sus verdaderas intenciones. De allí las metáforas que presentan al parlamento cinematográfico como "iceberg" que tan sólo revela parte de la intención del personaje y el valor altamente connotativo del diálogo cinematográfico en general. Además, el diálogo es vehículo de un hacer "personal" del personaje, es decir, constituye su modo particular de actuar hacia los objetivos específicos que lo mueven.

- Tanto el diálogo como las acciones son gobernadas, en su decurso, por una "línea de pensamiento" que se adjudica al personaje y no al autor. Precisamente, la violación de esta regla desemboca en la construcción de personajes que "telegrafían" las soluciones del autor, que parafrasean de manera monocorde los diálogos contruidos por el escritor y que aparecen como títeres claramente conducidos por una mano externa.
- También el gesto, soporte supremo de la emoción ⁽⁶⁷⁾, es portador de esa autonomía que diferencia al personaje y, aunque en el guión sólo aparece esbozado, constituye una guía segura de que su interioridad no se diluye en las palabras.
- Por último, en el ámbito de la ideología, la autonomía del personaje demanda una orquestada repartición de papeles temáticos que impida la homogeneidad de la postura ideológica de los personajes, evitando el panfleto y, sobre todo, el enmascaramiento de una

voluntad que utilice los personajes con un puro utilitarismo persuasivo.

CONSISTENCIA

Hablar de la consistencia del personaje es repetir lo que se ha dicho respecto a la estructura, haciendo el énfasis en la preservación de personaje como elemento cuyos rasgos, un vez dados, se conservan válidos para el resto del film. Tal previsión obliga a que las modificaciones del personaje respeten el principio de no-contradicción. En este aspecto, el equilibrio dinámico entre acción y personaje, entre hacer y ser, juega un papel preponderante. En otros términos, el personaje mantiene su consistencia en medio de una constante tensión entre la fuerza centrípeta de su ser y las demandas de la acción. Una excesiva polarización conduce al estatismo, en el primer caso, y a la inconsistencia del personaje en el segundo.

Vale en su estudio de la caracterización, introduce dos términos que resultan valiosos para la consideración de la consistencia: característica y emoción. El primero alude a una cualidad entendida como constituyente del personaje, la segunda, describe una situación afectiva pasajera:

Hacer una afirmación amarga puede ser incidental, pero si una persona hace continuamente afirmaciones amargas será porque así es su carácter. [...] La actitud permanente distingue la característica del humor pasajero. Entonces la constancia es un atributo esencial del carácter. [...] una vez que se ha establecido una característica estamos forzados a creer en su existencia continua. Es claro que la consistencia, por otra parte, remite al problema de la modificación de los personajes y en este sentido, un buen equilibrio dramático supone la posibilidad de que las transformaciones se operen con un mínimo suficiente de imprevisibilidad que, sin embargo, respete la consistencia de los personajes.

CRECIMIENTO

El crecimiento del personaje resulta crucial para la estructura dramática y, por tanto, aparece reiteradamente en los manuales. Resta decir que tal regla de construcción, consecuencia de una concepción que sostiene que sin acción no hay drama, constituye probablemente el más sólido legado aristotélico. Sometido entonces el personaje a los designios de la

acción, está condenado a crecer o a desaparecer en el decorado.

ORQUESTACIÓN O CONTRASTE

La orquestación es una regla que recomienda la mayor diversidad y contraste en el diseño de los personajes. En principio, podrían señalarse para ella dos motivaciones de diferente nivel. Por un lado, la orquestación atiende a un problema de composición⁽⁷³⁾: se requiere que los personajes conformen un todo que disponga sus diferencias y sus semejanzas de manera armónica (armonía que depende, por supuesto, de la escogencia de una visión estética, de una "poética" como se suele decir), de manera similar como en la composición pictórica se disponen los colores, las texturas y las masas, o en la composición musical se orquestan (y de allí el uso del término) el color de las diferentes voces, las intensidades y los timbres. Así, los diferentes personajes podrán constituir un todo orquestado y bello (bello, repetimos, para una particular visión de la belleza) en donde acciones y caracterizaciones conformen una estructura de contrapunto, mas que monódica.

El otro nivel al que alude la orquestación es el de las acciones y, en él, la situación se reduce al problema de la economía de los roles. La regla de orquestación apunta a la supresión de las duplicaciones de tales papeles, así, habrá un sólo protagonista o un sólo avaro, se evitará la repetición del personaje chistoso o depresivo o lo que fuere. Al obrar así, la orquestación evita la redundancia paradigmática⁽⁷⁴⁾, facilita las oposiciones y por tanto, propicia los conflictos y propulsa la acción⁽⁷⁵⁾.

FUERZA DE VOLUNTAD

La fuerza de la voluntad es un requerimiento soportado por el héroe o protagonista y constituye una garantía para el mantenimiento de la acción. Significa que el personaje principal adquiere dentro de la historia el compromiso irrenunciable de alcanzar su objetivo. De la intensidad de ese compromiso depende la magnitud del conflicto, al enfrentarse las acciones determinadas por esa voluntad, con los obstáculos dramáticos que impedirán su alcance.

Ya hemos comentado el papel que asigna Lawson a esta fuerza de voluntad, considerándola como actividad medular en la conformación del drama. Lajos Egri también sustenta una postura similar:

A weak character cannot carry the burden of protracted conflict in a play. He cannot support a play. We are forced, then, to discard such a character as a protagonist ⁽⁷⁶⁾.

Dicho a la manera de Swain, se requiere que todo personaje principal posea un potencial de clímax de suficiente intensidad como para arribar al final del film.

Restaría acotar que la introducción de una temática psicológica que aborde la problemática del inconsciente, pone en duda el alcance de esta regla que reduce las intenciones esenciales de los protagonistas al reino de lo consciente ⁽⁷⁷⁾. Baste citar a manera de ejemplo, el caso de filmes como **Looking for Mr. Goodbar** de Richard Brooks o **Sex, Lies and Videotape** de Soderbergh, en los que la búsqueda compulsiva de cierto tipo de actividad sexual por parte de la protagonista constituye la fuerza de primera magnitud que motoriza la acción. Esta "búsqueda de un goce sexual para huir del amor" como comenta Lander tiene muy poco de acto voluntario y sí bastante de impulso impuesto por un deseo inconsciente ⁽⁷⁸⁾.

CARACTERIZACIÓN

La caracterización, vista como ley, es una operación que obliga al escritor a la construcción textual de los personajes, vale decir, a la puesta en práctica de ciertos dispositivos de su discurso que tengan como resultado el nacimiento de un personaje. Ciertos aspectos de esta construcción ya han sido mencionados. En resumen:

- El personaje queda construido en el texto, en primer término, por sus acciones. Esta tendencia, heredera de la poética clásica, prevalece en los escritores de manuales.
- Secundariamente, el personaje es construido a través de sus diálogos, bien porque el uso *performa-tivo* configure al acto de habla como un a modalidad de la acción (79), bien porque semánticamente el diálogo sea portador de

informaciones que aludan al personaje o porque su enunciación, paralingüísticamente, revele aspectos incidentales del personaje enunciador (como las emociones) o constitutivas del mismo (a través de usos idiolectales, sociolectales, etc.).

- Adicionalmente, la caracterización de un personaje se logra a través de las acciones y de los diálogos de los otros personajes. En particular, los personajes protagónicos son contruidos a través de las acciones y los diálogos de los personajes secundarios, (como la heroína de la telenovela por los chismes de la servidumbre).

"LEYES" DE LA ACCIÓN

UNIDAD

Con la expresión unidad de acción se designa una de las llamadas tres unidades aristotélicas que por tanto siglos impusieron a la dramaturgia fuertes restricciones en cuando a su estructura. Dice Pavis:

La acción es una (o unificada) cuando toda la materia narrativa se organiza en torno a una historia principal, cuando todas las historias anexas son referidas al tronco común de la fábula. [...] La unidad de acción es la única que los dramaturgos, al menos parcialmente, han respetado.

El cine narrativo clásico se conserva relativamente fiel a este postulado sobre todo por una razón de tipo práctico: un film generalmente no rebasa las dos horas de duración, hecho que impide la multiplicación - y sobre todo la autonomía- de muchas líneas narrativas. Esta regla de la unidad es coherente con cuanto se ha dicho de la acción, centrada en un personaje protagónico y orientada hacia la consecución de un logro que magnetice el movimiento principal.

AVANCE

La "ley" de avance es quizás la más meticulosamente subrayada por los escritores de manuales, al demandar del escritor una fase de comprobación en la que la estructura es sometida a la prueba de la progresión de la acción. Para Syd Field esta operación se lleva a cabo en cada uno de los tres actos

que conforman su paradigma, (Ver "Algunos Modelos de Construcción del Guión".), para el resto de los estudiados aquí, la revisión de la progresión se ejecuta en el nivel de la *escaleta*. macroscópicamente la ley significa que, de cada situación a otra (de cada unidad que conforma la *escaleta* o que estructura los actos) la acción debe avanzar. Dicho de otra forma, entre dos unidades consecutivas, se espera, salvo excepciones programadas, un progreso en la acción. En el ámbito de la escena esta regla de avance obliga a la constante modificación de los personajes y las situaciones, los personajes interactúan para modificarse y todas sus acciones tienen carácter modificadorio.

La antítesis del avance es el estatismo, término execrado de la dramaturgia clásica.

CARÁCTER GRADUAL DE LAS TRANSICIONES

Este aspecto ya fue tocado más arriba e implica el control sobre la velocidad de los cambios que se operan en las situaciones y los personajes. Howard Lawson, en algunos de los "principios que gobierna la continuidad dramática", alude a esta progresión. Los más relevantes son:

- La acción creciente se divide en número indeterminado de ciclos [...]
- Cada ciclo es una acción y tiene la progresión característica de una acción: exposición, ascenso, choque y clímax. [...]
- El aumento de la tensión cuando cada ciclo se acerca a su clímax, se logra mediante el incremento de la carga emocional; esto puede hacerse enfatizando la importancia de lo que está sucediendo, subrayando el miedo, el valor, la ira, la histeria, la esperanza.
- Cuando los ciclos alcanzan la acción-base, el tempo se aumenta, los clímax subordinados son más intensos y están más estrechamente agrupados, y la acción entre los puntos culminantes se acorta.

Los principios recogidos dan cuenta adicionalmente de un fenómeno de ritmo que se encuentra condicionado por las transiciones: en efecto, en muchos filmes narrativos -pero sobre todo en los filmes de aventura- la velocidad con que se modifican

las situaciones es cada vez mayor (otro de los principios de Lawson) a medida que se aproximan al clímax principal.

"RESPIRACIÓN"

Las situaciones de reposo, de detención en el progreso de la acción, constituyen un dispositivo destinado a contrastar el tipo de información enviado por el texto, sobre todo con miras a variar el efecto sobre el espectador. Para Chion:

Les scènes de respiration y de repos ('relief' en anglais) sont considérés comme nécessaires a une histoire bien équilibré, afin d'éviter l'affaiblissement du rire ou de l'émotion par saturation d'effets comiques ou dramatiques. Dans le filmes sérieux, voire tragiques, ce sont des scènes d'humour, de détente, d'intimité; et dans les films comiques au contraire, de scènes d'émotion, qui donnent aux personnages plus de intimité ⁽⁸⁰⁾.

El reposo permite el descanso (y por tanto, la variación) al cesar, por algunos momentos, las tensiones de los conflictos en juego, "porque uno no puede sostener una tensión continua" (Lewis Herman, citado por Chion). Las llamadas situaciones interlineales de transición postuladas por Cucca se incluyen entre estas situaciones de reposo de la acción principal en las que el avance de la acción se ve sustituido o bien por la profundización en el estudio de los caracteres, o por el desarrollo de situaciones secundarias menores.

MOTIVACIÓN

La dramaturgia del guión exige que las acciones no se produzcan porque sí, sino que aparezcan justificadas, motivadas por un complejo de hechos o situaciones que actúan como su causa:

So it seems that conflict does spring from character after all, and if we wish to know the structure of conflict, we must first know character. But since character is influenced by environment, we must know that too. It might seem that conflict springs spontaneously from one single cause, but this is not true. A complexity of many reasons makes one solitary conflict ⁽⁸¹⁾.

Egri, agrega:

Action is not more important than the contributing factors which give rise to it ⁽⁸²⁾.

Este énfasis en la motivación realista (en el sentido anteriormente mencionado), aparece en todos los manuales en particular en Vale, en Cucca, y en Swain. En este último, en forma de recomendación operacional que determina la construcción de la historia previa de los personajes en busca, precisamente, de las motivaciones que hacen a los personajes ser lo que son y lo que hacen.

"LEYES" DEL CONFLICTO

CONSERVACIÓN DE LA TENSIÓN

El término tensión merece, por lo menos, dos interpretaciones. Por una parte se refiere a un aspecto cuantitativo de la manifestación de un conflicto: la tensión dramática será más fuerte en la medida en que sean mayores las fuerzas en oposición que definen dicho conflicto. Por otro lado, el término remite a un efecto sobre el espectador y, en este sentido, denota la ansiedad a la que éste se somete con relación al acontecer próximo futuro de la obra, ya sea por que el espectador tiene dudas del cumplimiento de la intención, conocida por él, de un personaje (y se tiene el suspenso), o porque ciertos indicios han generado en él una curiosidad de fuerza suficiente (y cuyo remate final, es en general, el de la sorpresa). En la primera de estas interpretaciones -que será la que consideraremos- el problema de la tensión se circunscribe a la historia, y su estudio es textual. En el segundo caso, apunta más bien hacia el manejo de la información, a las relaciones historia-discurso, y se vincula con un componente extra-textual (el espectador pragmático).

Un conflicto entonces, nace para que la tensión que éste genera -entendiéndola en el primer sentido precisado- se mantenga hasta el final de la resolución. Esta regla obliga a la conservación y desarrollo de las fuerzas que se oponen en cada conflicto y a la frecuente redefinición de los sistemas de valores en los que se sustenta el conflicto, como en el caso del revés.

UNIDAD DE LOS OPUESTOS

La unidad de los opuestos es, según Lajos Egri, la característica diferencial del conflicto de una buena estructura dramática. Existe unidad de opuestos cuando el conflicto es tal que su resolución exige la destrucción definitiva de una de las fuerzas

que lo integran: las fuerzas en conflicto están unidas para su aniquilamiento; no hay compromiso posible entre las partes. Egri provee algunos ejemplos de fuerzas que al enfrentarse, provocan un conflicto con unidad de los opuestos:

ciencia vs. superstición
religión vs. ateísmo
capitalismo vs. comunismo

Ahora bien, lo importante de esta regla de conservación de unidad de los opuestos consiste en que, en cada conflicto con atracción entre las fuerzas en pugna, una alianza para la destrucción. Los ejemplos señalados por Egri no representan verdaderas situaciones de unidad de los opuestos a menos que cada una de las fuerzas enfrentadas no defina su oposición en función de la existencia o la oposición contraria. Así, la ciencia, cuando se define en términos de constituirse en la antítesis de la superstición, existirá justamente para negarla, para oponerse a ella, para destruirla. E idénticamente, la religión, auto-definida como negación del ateísmo (o la creencia en otro dios, de allí las guerras santas). Etcétera.

Podríamos decir que en el fondo, todos los conflictos con unidad de los opuestos tienen en común un elemento de amor-odio: las fuerzas libertarias que se erigen en país invadido se definen, existen y crecen en función de sus invasores y, en cierto sentido, necesitan de ellos para odiarlos, para reafirmar su patriotismo y su amor a la patria. Idénticamente, las ya citadas relaciones de simbiosis, tipifican relaciones erigidas en el centro de una relación doble, donde la negación del opuesto es tan importante como la necesidad que se tiene de su existencia⁽⁸³⁾.

"LEYES" DEL DISCURSO

DRAMATIZACIÓN

La dramatización, tal como la entiende Chion, es una regla general que obliga la transformación de cualquier contenido para su puesta en discurso como drama.

Il ne suffit pas de rapporter un événement en soi particulièrement étonnant, ou un événement réel, pour avoir une drame; il faut le dramatiser. C'est pourquoi bien des films adaptés de faits divers se laissent piéger; trop confiants dans le pouvoir dramatique des

événements relatés, parce qu'ils ont réellement eu lieu, ils omettent de leur donner une logique dramatique interne⁽⁸⁴⁾.

Para Chion las operaciones que se realizan sobre el material original con vías a su dramatización, son las siguientes:

1. *Concentración*. Con la finalidad de unificar la historia y de regular la información hasta límites digeribles por el espectador.
2. *Emocionalización*. Es decir, búsqueda de una participación emocional del espectador en el drama: el discurso dramático apelará a las posibilidades de identificación y de repulsa del espectador con la finalidad de convertirlo en espectador activo y parcializado.
3. *Intensificación*. Exageración de los sentimientos, de las situaciones vividas por los personajes y de la irrupción de los detalles significativos (podríamos agregar, de una suerte de casualidad orientada).
4. *Jerarquización*. De los acontecimientos que constituyen la historia previa: el drama no contará cada evento de la misma manera, sino que conferirá valor dramático adecuado a cada uno e ellos, situándolos en diferentes niveles de importancia, omitiéndolos o enfatizándolos.
5. *Creación de una curva dramática*. Ya no tanto referido al discurso con exclusividad, sino a la transformación global del contenido, este aspecto comprende, por una parte, la selección de los sucesos en orden ascendente de acuerdo al avance de la acción y el incremento de la tensión; por otra, la contribución a nivel del discurso de dicho avance de la acción: aceleración del tiempo, incremento en número de elipsis y recursos de montaje (entendido como operación previa del guión y no como montaje definitivo de la cinta), etc.

REPETICIÓN

La repetición es, según Chion, uno de los recursos básicos de la narración, un mecanismo constructivo que permite unificar el discurso sobre la base de la redundancia. Se repiten informaciones, hechos, detalles, rasgos de los personajes, etc. En el caso de las informaciones, la repetición asegura la univocidad de lectura en el nivel básico del relato, de manera que el espectador logre configurar sus datos esenciales: objetivos de los personajes, variaciones significativas de

información que cada uno maneja, etc. A este respecto, Vale aconseja utilizar los diferentes recursos que provee el cine para llevar a cabo la repetición (una información que provee un diálogo la repetirá la imagen, o algún trazo gráfico o alguna variante sonora).

Según el autor la repetición cumple tres funciones básicas, a saber:

1. Permite, como se ha mencionado, instalar ciertos datos esenciales de manera de asegurar la eficacia del relato.
2. Como en la música -en la que la repetición juega un papel central (la idea de comparar la estructura fílmica con la musical es de Eisenstein, según cita Chion) - la reiteración contribuye a la unidad del relato.
3. Por contraste, ciertas repeticiones permiten destacar cuáles elementos cambian al manifestarse dentro del telón que ofrecen los elementos inalterados.

La idea de las repeticiones en un texto narrativo se emparenta con el concepto -más general- de isotopía (en este caso, de isotopía semántica), tal y como lo desarrolla Greimas y para fines de análisis semántico.

ALGUNOS MODELOS DE CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN DE CINE

La mayoría de los manuales de guión anticipan sus virtudes al lector con algún sinónimo de este título prometedor: Cómo Escribir un Guión. Muchos de ellos, sin embargo, decepcionan las expectativas, al suministrar, en lugar de una metodología orgánica, un cúmulo de observaciones más o menos heterogéneas de los componentes que integran un guión cinematográfico y de ciertas reglas que rigen su combinación. Otros pocos combinan el carácter orgánico de una metodología de escritura, con la coherencia de un sistema de construcción a partir de los elementos y reglas enunciadas. Hemos seleccionado cuatro autores que, a nuestro juicio, reúnen un mínimo de estas dos virtudes.

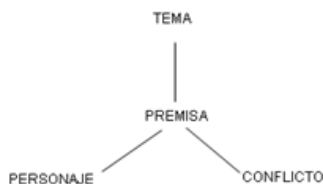
EL MODELO DE LAJOS EGRİ

LA PREMISA

El punto de partida de la metodología de este autor lo constituye lo que podríamos denominar el "mensaje" ⁽⁸⁵⁾ del texto que el escritor construye, aunque formulada de manera particular. En términos simples, la premisa es lo que el autor quiere decir con su obra y debe ser formulada como una proposición (en el sentido lógico). Debe estar enunciada de tal manera que contenga en sí misma al personaje principal (el héroe), al conflicto principal y al desenlace de la obra. Un ejemplo basta para aclarar el mecanismo de su formulación: una proposición como: "La drogadicción conduce a la destrucción", es una premisa en el sentido de Egri, ya que su sujeto presupone la existencia de un personaje adicto a alguna droga, inmerso en un conflicto en relación con esta condición dominante, y actor de un drama cuyo desenlace es inevitablemente la autodestrucción. De manera similar, una proposición como "Los Estados Unidos siempre vencerán al comunismo", presupone la existencia de un héroe típica y paradigmáticamente norteamericano, que lucha contra la amenaza marxista y que al final, pedagógicamente, resulta vencedor (Rambo, sin ir más lejos). Egri proporciona una buena colección de ejemplos: "El gran amor desafía la muerte" (Romeo

y Julieta"), "La ambición desmedida conduce a la autodestrucción" (Macbeth) y algunos otros.

La premisa es, al decir del autor, una sinopsis en miniatura cuya prueba es el fin indeclinable de la obra. Metafóricamente, uno podría pensar la premisa como una suerte de hipótesis cuya veracidad la obra se encarga de probar, de la misma manera que un teorema garantiza la veracidad de su hipótesis a través de la prueba. Egri sustenta su sistema en este hallazgo básico para el escritor: la premisa "claramente definida" (*clear-cut premise*) una así, el tema escogido por el escritor y los elementos básicos para la construcción del drama:



El segundo paso en la construcción de la estructura dramática, lo constituye el diseño del personaje y del ambiente. Para lo primero, Egri echa mano de su concepto, ya comentado, de tridimensionalidad. Para la construcción del ambiente Egri toma en cuenta la medida en que éste determina el actuar del personaje ⁽⁸⁶⁾. Seguidamente, sobre la base de su "enfoque dialéctico" Egri asegura la existencia de motivaciones del personaje y de su capacidad de crecimiento dentro del drama. La consideración de la fuerza del carácter del personaje, le permitirá la construcción del protagonista, del antagonista y del resto de los personajes, contrastados todos bajo el principio de orquestación.

Es importante remarcar que para Egri el personaje se sitúa en posición generadora respecto a sus acciones. En otros términos, no es la acción la que precede al personaje- como sostiene el precepto de la Poética de Aristóteles- sino que es la construcción dialéctica del personaje a la luz de la premisa la que abre el camino para la construcción de las acciones ⁽⁸⁷⁾. Una vez diseñado el personaje se procede al estudio del conflicto, siempre, de cara a la premisa. En primer lugar se estudia el origen de las acciones, vale decir, el cuerpo de circunstancias

ligadas a la biografía del personaje que explican, en términos de causa y efecto, el desarrollo de las acciones. Así, lo que en la superficie del drama aparece como una confrontación, incluye en su seno el desarrollo de una lucha gestada desde el personaje. Dicho por Egri:

On the surface, a healthy conflict consists of two forces in opposition. At bottom, each of these forces is the product of many complicated circumstances in a chronological sequence, creating tension so terrific that it must culminate in an explosion ⁽⁸⁸⁾.

Estas acciones así diseñadas, se estructuran en ciclos ternarios comenzados cada uno por una crisis, seguido por el clímax y que culminan en la resolución. Cada una de estas unidades -que uno supondría constituyentes de un esqueleto básico de acciones o *escaleta*- debe ser abordada en un momento estratégico de la acción o punto de ataque y deben disponer un crecimiento gradual de la acción, que evite los saltos y el estatismo y crezca gradualmente hacia el clímax general de la obra, en el que se manifiesta el último enfrentamiento de las fuerzas en conflicto y que desemboca, por tanto, en la resolución. Una vez más, si esta estructura así nacida prueba la premisa, se ha obtenido la estructura de una obra cinematográfica.

EL PARADIGMA DE SYD FIELD

En su texto ya clásico *Screenplay, The foundations of Screenwriting*, publicado por primera vez en 1979, Syd Field formula una metodología de escritura que ha devenido en paradigmática para la preceptiva norteamericana del guión. Su libro, traducido a varios idiomas, ha visto nacer un sucesor titulado *The Screenwriter Workbook* en cuyas páginas, como en las del primer texto, el autor establece con rotundidad los términos de una metodología pragmática y pretendidamente universal.

LA IDEA Y EL SUJETO

Los primeros pasos de escritura de un guión, según el método del autor norteamericano, van de la idea al sujeto, es un proceso de búsqueda de la estructura dramática, esta última definida como:

"...a linear arrangement of related incidents, episodes, and events leading to a dramatic resolution"⁽⁸⁹⁾.

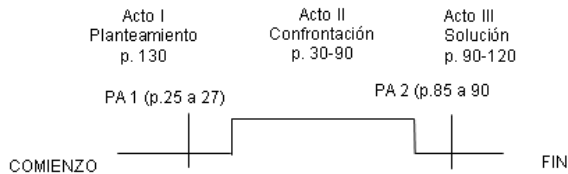
¿Cómo se sigue este proceso? En primer término, para Field la idea ⁽⁹⁰⁾, difusa por naturaleza, debe avanzar hasta constituir el germen del argumento, lo que el autor denomina el *subject*, el sujeto del guión. Si la idea, en general, corresponde a la vaga definición de un tema (por ejemplo, del personaje protagonista, "un emigrante español en la Venezuela de los años cincuenta"), el sujeto ya contiene los rudimentos de la acción principal ("un emigrante español emprende la tarea de defender un poblado indígena, para finalmente sucumbir ante la voracidad de los terratenientes locales"). El sujeto se logra mediante la dramatización de la idea por medio de la búsqueda del personaje (principal) y de la acción.

Reduce your idea into a character and an action in a few sentences, no more than three or four...⁽⁹¹⁾.

La operación referida debe dar como resultado el hallazgo de unas tres o cuatro líneas que resumen, en el sujeto, la idea estructurada, punto de partida para las siguientes operaciones de construcción, basadas en la consideración del paradigma.

EL PARADIGMA: PRINCIPIO, FIN, PUNTOS ARGUMENTALES

Un aspecto central de la construcción en Field es el paradigma: "Un modelo, un esquema conceptual" mediante el cual es posible visualizar la estructura del guión como un todo. Según éste, todo guión se divide en tres actos: Acto I o presentación, Acto II o confrontación y Acto III o resolución, del conflicto principal⁽⁹²⁾. Los soportes divisorios, por decirlo así, entre los diferentes actos, lo constituyen los llamados *puntos argumentales* o *plot points* (en la figura, PA1 y PA2). Lo dicho se resume en el siguiente esquema:



Un punto argumental es acontecimiento que cambia radicalmente el sentido de la acción. Field prevé dos de estas unidades, una al final del Primer Acto y otra hacia el final del Segundo Acto. En un guión de 120 páginas, Field sitúa el primer punto argumental entre las páginas 25 y 27, y el segundo punto argumental, entre las páginas 85 y 90 (Ver esquema).

Una vez dispuesto el material según el paradigma, Field recomienda al escritor el abordaje de la siguiente etapa: el diseño del principio, del fin y de los dos *puntos argumentales*. Para Field, estas cuatro unidades constituyen la armazón básica del guión. Una vez conocidas, el resto de la escritura se concentrará en completar la estructura que presuponen.

Before you can express your story dramatically, you must know four things: ending, beginning, Plot Point I and Plot Point II. These four elements are the structural foundation of your screenplay. You "*hang*" your entire story around these four elements ⁽⁹³⁾.

Field dispone estos hallazgos de estructura en cuatro páginas cuya disposición es la siguiente:

- Una media página para la escena o secuencia de comienzo.
- Una media página para describir la acción general del primer acto.
- Una media página que describe el primer punto argumental.
- Una media página para describir la acción general del segundo acto.
- Una media página que describe el segundo punto argumental.
- Tres cuartos de página a una página para el tercer acto.

LAS BIOGRAFÍAS

Una vez configurada esta estructura básica, Field procede a escribir la biografía de los personajes. Field coincide con Lajos Egri al demandar una biografía exhaustiva:

... character biography traces your character's life form birth to the time your story begins. Writing it will help to form the character... ⁽⁹⁴⁾

Al final del proceso de escritura, el escritor habrá encontrado la "voz" de su personaje, sus particularidades y habrá podido encarnar, en un ente verosímil, los cuatro aspectos estructurales básicos que el autor demanda para el personaje: el imperativo dramático (*dramatic need*), el punto de vista, los cambios y la actitud del personaje.

Adicionalmente, la investigación -de campo o bibliográfica- podrá enriquecer el conocimiento del personaje y de su biografía. Demás está decir que en algunos casos, (**Rain Man**, de Barry Levinson) la investigación es un requisito obligado de un guión que atienda con pertinencia las particularidades de su personaje principal.

LA ESTRUCTURA DE LOS ACTOS

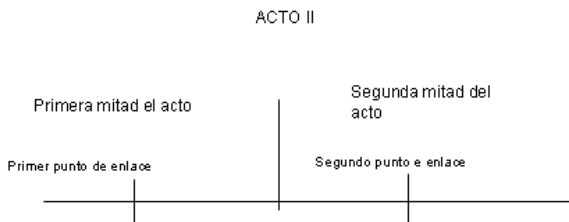
El procedimiento de escritura tiene lugar sobre la base estricta del paradigma. La escritura se sucede de acuerdo a la división establecida en tres actos y cada acto es estructurado separadamente. Sin embargo, ciertas particularidades tienen el procedimiento constructivo en cada acto.

El Acto I para Field, abarca las primeras 30 páginas del guión y en él se establecen las condiciones iniciales de la historia (*setup*). Las primeras 10 páginas dan cuenta de la presentación del personaje principal, las 10 siguientes exponen el problema (la crisis o alteración) del personaje, las últimas 10 dramatizan dicha alteración, colocan al personaje en la búsqueda activa de su objetivo, de la resolución de su necesidad dramática.

En la práctica, la estructuración del Acto I se lleva a cabo mediante la elaboración de una suerte de *escaleta* parcial para cuya estructura el autor recomienda el uso de fichas que puedan eliminarse o cambiarse de lugar. Cada ficha contendrá unidades de acción que, posteriormente, en la etapa de redacción, podrán convertirse en escenas o secuencias del guión literario. No hay que olvidar que el final del Acto I contiene el primer punto argumental, *coup de théâtre* que dará un vuelco al sentido de la acción y que determinará el desarrollo del Acto II. La estructura del acto I es como sigue:

Páginas 1 a 10	Páginas 11 a 20	Páginas 21 a 30
Presentación del personaje principal	Exposición del <i>problema</i> del personaje principal	Definición y dramatización del <i>problema</i>

La estructuración del segundo acto se lleva a cabo de idéntica manera, aún cuando Field introduce en un texto posterior el nuevo paradigma(95), una variante del paradigma original que en sus modificaciones, afecta específicamente este momento de la escritura: se trata, por una parte, de la introducción del punto medio o *midpoint*, un "evento" o "incidente" que conecta la primera y segunda parte del Acto II, y, por otra, lo que podríamos denominar "puntos de enlace" (*pinchs*), cuya función es la de mantener el ensamblaje de la primera y segunda partes del acto segundo. Un esquema permite visualizar la estructura propuesta:



las unidades de acción del Acto II se disponen en fichas de manera que pueda llevarse a cabo un afinamiento de esta segunda sección de la estructura hasta niveles satisfactorios. No es mucho lo que hay que agregar con relación al Acto III, salvo acerca del hecho de que en este acto se resuelven todas las expectativas abiertas en el guión. Nuevamente, se procede a estructurar el acto mediante fichas hasta lograr una estructura que se ajuste tanto a los requerimientos del acto, como a los del guión como un todo.

La fase final en la metodología estudiada corresponde a la escritura del guión. Field procede a rellenar el esqueleto determinado por la estructura, cuidándose de respetar en esta etapa ciertos imperativos que imponen el lenguaje cinematográfico al discurso (uso de acciones visuales, pertinencia cinematográfica de los diálogos, etc.).

LA METODOLOGÍA DE ANTOINE CUCCA

DESCUBRIMIENTO DE LA IDEA

Como para otros autores, el germen inicial del guión se encuentra en la idea. Cucca define la idea en estos términos:

Par les mots idée cinématographique, on définit le motif de fond, le contenu rationnel, culturel et fantastique qui caractérisent l'œuvre filmique: le point de départ, la première condition interprétative et créative de l'auteur; un message rapide, synthétique, de valeur absolue et universelle en mesure d'exposer les contenus de l'ouvrage cinématographique...⁽⁹⁶⁾

La idea, así definida, primer paso en la secuencia de construcción. Esta idea debe cumplir con el requisito de ser visual -los elementos portadores de la historia expuesta deben contener desde un primer momento la dimensión característica de lo fílmico; emocional - los elementos contenidos en la idea deben poseer una capacidad sugestiva; debe ser creíble - las consecuencias de ella deben ser inmediatamente aceptables, sin reserva, en tanto que elementos narrativos posibles y naturales; y, por último, debe ser universal, es decir, debe describir situaciones tales que cada persona pueda fácilmente comprenderlas e identificarse con ellas.

CONSTRUCCIÓN DEL ASUNTO

El asunto o argumento ⁽⁹⁷⁾ 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, es decir, la temporalidad real a la que remite la historia contada; el tiempo de la evolución de la historia, o tiempo diegético, tiempo que recorta y organiza la trama a partir del tiempo de la evolución de la historia; el tiempo de la organización del drama, que corresponde a la organización

discursiva del tiempo de la historia; y el tiempo en la composición escénica, referido al valor compositivo de la temporalidad, en términos de ritmo, del valor de las pausas y los apresuramientos, etc.

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, ya mencionadas anteriormente y que hacen avanzar la acción, y las acciones complementarias. La última fase en la elaboración del argumento está constituida, según Cucca por la elaboración de las situaciones:

Une situation est une unité supérieure de récit, un état caractéristique fixé par l'ensemble des actions et des personnages ... Dans le récit filmique les situations, prises singulièrement, disposent d'un arc évolutif relativement fermé, indépendantes les unes des autres ... Une situation est donc l'équivalent du chapitre d'un roman..⁽⁹⁸⁾

Las situaciones pueden ser de base (según contengan por lo menos una acción de base) o complementarias (si constan solamente de acciones complementarias). Esta últimas constituyen un ornamento, un relleno que hacen el relato "más incisivo y variable".

Las estructura de las situaciones comporta la clásica en división en tres momentos dramáticos tantas veces estudiada 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.

ELABORACIÓN DE LA *ESCALETA* (CANEVAS)

ESTRUCTURA Y FUNCIÓN DEL PERSONAJE

La estructuración del personaje requiere en primer término del estudio del carácter y de las necesidades. Hay que distinguir entre las necesidades propiamente dichas y las intenciones. De la misma manera, el estudio del personaje comprende la estimación del comportamiento ante las acciones de otros

personajes, ante los obstáculos y con relación al lugar. Por último, la consideración de la diversidad en varios grados (1°, la diversidad física, 2° de objetivos, 3° de comportamiento y 4° las diferencias de comportamiento en un mismo personaje) conforman el contraste del universo que impone cada situación.

REVELACIÓN DE LOS PERSONAJES

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 a nivel de la *escaleta*, de estos parámetros para cada personaje constituye, un paso obligado de la construcción.

EL LUGAR

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 de juego del lugar dentro de la estructura, se procede a determinar la ubicación espacial de cada componente de la *escaleta*.

ESTRUCTURA DE LAS SITUACIONES

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. Esta individualización puede proceder por analogía (examinando y descomponiendo el contenido de una situación, por ejemplo) o mediante un procedimiento de carácter inductivo un lugar. Un personaje, la causa o el efecto de una cierta acción, contribuye así a definir todas las otras.

En lo que se refiere a la exposición de las situaciones en el contexto de la *escaleta*, es necesario considerar los diferentes niveles de lectura del tiempo (como se dijo, de la relación de la

historia, de la evolución de la historia y de la organización del drama).

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 la siguiente tipología:

- Situación de apertura. Constituyen las "premisas del desarrollo filmico, el eje en torno al cual se mueve la historia". Abren expectativas inacabadas y se remiten a otras situaciones. La mayoría de las situaciones de un film pertenecen a este tipo.
- Situación conflictiva. En las que se desarrollan los conflictos. Pueden ser principales o secundarias, según desarrollen conflictos de primer orden o conflictos subsidiarios.
- Situaciones interlineales de transición. Sirven de ligazón entre las situaciones conflictivas y las de cerradura. En ellas no se manifiestan los conflictos sino la confrontación entre los personajes, el contraste entre su modo de actuar.
- Situación de cerradura relativa. Concluyen una situación de apertura o conflictiva. Constituyen el elemento "tranquilizador" de la estructura narrativa. Último paso en la elaboración del guión. Consiste en el "relleno" de la estructura dada por la *escaleta*. Con ella concluye el procedimiento de escritura formulado por Cucca.

EL TRATAMIENTO DE SWAIN

En un capítulo (*The story outline*) Swain resume lo esencial de una metodología que destaca por su pragmatismo. Resumamos los cinco pasos con que el autor aproxima la escritura del tratamiento de la historia.

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

Paso 2. Establecer los elementos fundamentales de la historia, a saber: personajes ⁽⁹⁹⁾, situaciones, escenarios de la acción, tonos y atmósferas.

Paso 3. Establecer 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 ⁽¹⁰⁰⁾.
- b. El compromiso (*the commitment*), del personaje principal en relación al alcance de su objetivo, Swain puntualiza:

... you establish the tale's unifying story question: Will Character succeed in his efforts to accomplish his purpose, or won't he? ... Indeed, often it is wise to build to characters commitment... ⁽¹⁰¹⁾

Paso 4. 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: *Hero's effort to improve his situation should end up making said situation worse...* ⁽¹⁰²⁾.
- 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: *The tension can't just build [...] You need valleys between your peaks* ⁽¹⁰³⁾.

Paso 5. 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: *You figure out what the audience expects... you device a different alternative...* ⁽¹⁰⁴⁾.
- b. Dando salida a las tensiones latentes en los personajes: *You give each character what he's demonstrated he deserves, on a basis of both competence and conduct* ⁽¹⁰⁵⁾.

DE LA HISTORIA AL DISCURSO

FÁBULA Y TRAMA

Referir una historia no es solamente mostrar el aceitado mecanismo que une personajes, conflictos y acciones, sino, sobre todo, construir una estructura discursiva capaz de hacer atractiva esa historia por la manera que ella es contada. Los estudios realizados por los formalistas rusos constituyen una invaluable ayuda en este sentido, pues enseñan al guionista algunos aspectos estructurales que rigen las relaciones de la historia (o de la fábula, como fue denominada por ellos), con la arquitectura final que exhibe una obra (en nuestro caso, un guión de cine) y que constituye siempre una selección de aquellos acontecimientos que se contarán y de las modalidades según las cuales se contarán estos acontecimientos para que el espectador infiera la fábula. Los formalistas, con Shklovski a la cabeza, denominaron *syuzhet* a esta organización discursiva del material, término que a menudo se traduce trama. Así, si la fábula es aquello que se cuenta y que finalmente el espectador reconstruye como mundo posible, la trama no es más que el rompecabezas que el guión propone para que el espectador deduzca la fábula. Por tanto, estructurar un guión, es proponer un esquema dinámico de juego (y no, simplemente, deshilar una sucesión de acontecimientos). David Bordwell (y, en un sentido hasta cierto punto equivalente, Umberto Eco), han logrado, al trabajar con el problema de la actividad del receptor de un texto narrativo, algunos resultados que pueden ser muy útiles a la hora de estructurar un guión y que esbozaremos brevemente.

La primera consideración importante consiste en reconocer la cantidad de modificaciones, de deformaciones podríamos decir, que el guionista introduce sobre la fábula que previamente ha creado para contarla. Al contar, la trama omite, recalca, repite, comprime, distiende, anticipa o retarda la información de la fábula con la finalidad de concitar en el espectador variados efectos. La omisión de una información crucial (por ejemplo, el

desenlace de una acción que venía ejecutando el personaje) hace que el espectador necesariamente produzca diversas hipótesis en relación con los datos que le faltan. El retardo de una información importante tiende a generar suspenso (¿qué habrá pasado con la muchacha en los rieles del tren?). La brusca liberación de una información omitida, es causa de sorpresas y así sucesivamente. La trama es el lugar de la manipulación y manipulando el conocimiento y, en consecuencia, los sentimientos es como llega la historia al espectador⁽¹⁰⁶⁾.

Algunas de estas "distorsiones" discursivas han sido estudiadas ampliamente, pues forman parte de la forma usual de relatar una historia. En particular, son valiosos los trabajos de Gérard Genette, los cuales, aunque inicialmente surgieron del análisis literario, muy pronto encontraron su aplicación en análisis del fenómeno filmico⁽¹⁰⁷⁾. Les daremos un breve vistazo.

USO DE LA VOZ

Inventar una narración significa, en primer término, inventar un narrador, circunstancia a la que se someten todos lo que han tenido la experiencia de escribir un relato de ficción: cada relato tiene su manera de ser narrado, su ritmo y su tono y detrás de estas escogencias, se oculta la figura discursiva del narrador, un fenómeno de voz, al decir de Genette.

El tránsito entre el guión literario y el film acabado revela para el cine el síntoma de una singularidad que ha sido la base de una larga polémica: aquella que gira en torno a la existencia de un narrador dentro del film o, más aún, que reflexiona en torno al hecho de si el cine puede explicarse bajo las consideraciones de una teoría diegética (es decir, como acto narrado por un narrador) o, por el contrario, de una teoría mimética (como imitación, a la manera del teatro, de un mundo de ficción⁽¹⁰⁸⁾). Afortunadamente, cuando el film es todavía guión, la polémica no tiene lugar: el soporte literario en este estado previo del film no admite discusiones, nos encontramos directamente con la existencia de un narrador.

¿Qué opciones tiene el escritor para establecer su narrador? En primer lugar, tiene opciones de nivel⁽¹⁰⁹⁾. Puede decidir contar su historia directamente a través de acotaciones y diálogos o puede establecer niveles más profundos de narración, por ejemplo, al designar como narradores a uno o varios de sus

personajes (Ejemplo paradigmático: **Rashomon**, de Akira Kurosawa). En el primer caso se tiene un narrador extradiégetico, término que, según el neologismo ya universalizado por Genette, designa a aquel narrador que figura como instancia productora del relato principal (y que es el caso más frecuente, el productor de las acotaciones y los diálogos en el guión de cualquier film narrativo tradicional). Correlativamente, Genette llama narrador intradiegetico a cualquier narrador que produce un relato anidado dentro del relato primero, esto es, a cualquier personaje que es representado en el acto de narrar. El relato producido en este último caso es denominado por Genette metadiégesis o relato metadiegetico.

¿Cuáles son las reglas que rigen el uso de estos niveles? O más aún, ¿podríamos hablar de reglas? Dos circunstancias pueden ser consideradas. En primer lugar, es innegable que desde sus comienzos, el cine ha establecido códigos⁽¹¹⁰⁾ en base al uso y a su aceptación. En segundo lugar, dichos códigos son abiertos, en el sentido de que cada nuevo texto tiene la posibilidad de establecer modificaciones y proponer expansiones del código. Dentro de esta perspectiva, enumeremos algunas convenciones en el manejo de los niveles narrativos.

- Desde el punto de vista del lenguaje cinematográfico, el cambio de narrador cuenta con convenciones bastante generalizadas: un primer plano seguido por una disolvencia constituye la articulación de paso entre la historia del primer nivel y la historia contada (inclusive pensada o imaginada) por un personaje. En oportunidades la disolvencia es sustituida por un corte directo pero siempre el señalamiento de la delegación en nuevo narrador se realiza a través de la escala.
- El uso de la denominada voice-over (111) (o voz de un narrador coincidente con la imagen), es un recurso claro de señalamiento del narrador y permite denotar con claridad el nivel de narración.
- También se ha hecho convencional el marcaje del comienzo y el final de un relato metadiegetico, por lo que al final de un tal relato es pertinente el regreso al comienzo de la situación enunciadora, por ejemplo,

mediante el remate de la historia metadieética en boca del personaje narrador.

- Una vez establecida la situación metadieética, ésta se mantiene hasta que se opere nuevamente un cambio de narrador. La violación de esta convención (la cual se enmarca dentro de las figura denominadas metalepsis por Genette) actúa como una fórmula de extrañamiento, situación evitada en la narrativa clásica.
- En todo caso, lo importante radica en la claridad en la estructuración de los niveles narrativos, en la identificación de los diferentes niveles de narración y sus consecuentes narradores.

Un vistazo a las funciones capaces de ser llevadas a cabo por un relato metadieético, sirve para ubicar al escritor frente a un escenario de posibilidades del cual no siempre tiene conciencia: puede cumplir esencialmente una función explicativa (señalando una causalidad entre los acontecimientos relatados en la metadiégesis y aquellos que ocurren en la diégesis); una función predictiva (los acontecimientos de la metadiégesis indican, no las causas previas, sino las posteriores consecuencias de la situación diegética); una función temática (el eslabón entre diégesis y metadiégesis es puramente temático); una función persuasiva (la metadiégesis constituye en sí un discurso persuasivo intradieético, ejemplo típico: *Las Mil y Una Noches* de Pasolini) o una función distractiva y/o obstructiva (el acto narrativo metadieético en general sirve como obstáculo para la comunicación, por ejemplo, actuando como elemento de retardo, de ocultamiento, etc.).

USO DEL TIEMPO

ORDEN

Genette estudia la disposición temporal del discurso en relación a la cronología de la historia atendiendo al hecho de que casi todo relato altera la secuencia temporal de los hechos narrados (112). Discrimina así, por un lado, variaciones del orden temporal en las que segmentos previos a la historia en curso se insertan en el presente relatado -los llamados flashbacks y que Genette denomina analepsis- y, por otra parte,

las prolepsis o anticipaciones, que insertan en el discurso segmentos de la posterioridad de la historia.

- El aspecto central del manejo del orden para el escritor consiste en que éste provee la posibilidad de reordenar los acontecimientos en el discurso de acuerdo a consideraciones dramáticas. Algunos ejemplos bastan para hablarnos de cómo se explotan las posibilidades de reordenamiento.
- Las analepsis explicativas (113) (ver supra) constituyen no pocas veces el cuerpo casi entero del relato e introducen en el espectador la curiosidad y el interés. Ejemplos: Seguro Está el Infierno, del hispano-venezolano José Alcalde; **Le jour se lève**, de Marcel Carné.
- Otras veces, las analepsis metadieéticas conforman, en sí mismas, episodios insertos dentro de la diégesis principal: caso ya citado de **Las mil y una noches**.

La función obstructiva/distractiva, como elemento constructivo del suspenso, ejecutada algunas veces por el montaje paralelo, puede hacer uso de las inserciones acronológicas: **The color purple**, de Steven Spielberg, muestra una escena en la que la tentación de un asesinato se ve distendida por la introducción de atropelladas escenas de un rito africano de circuncisión.

DURACIÓN

El problema de la duración remite a las figuras de compresión o dilatación del tiempo diegético, o, en términos precisos, a las relaciones comparativas entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Un principio ya mencionado, el de concentración, presupone, entre otras cosas, el recorte de la sustancia temporal de la historia para su instalación en el discurso: el discurso muestra sólo los momentos escogidos por la narración y, por tanto, a menudo hace uso de la elipsis con el fin de obviar los momentos muertos (o, como ya dijimos, de omitir retazos cruciales para mostrarlos posteriormente). Como resultado de esta operación, el film presenta, generalmente, en el transcurso de unos noventa minutos, una historia que acaece

en lapso variablemente mayor. El tiempo diegético es casi siempre mayor que el tiempo filmico.

Pero el cine (y no solamente el cine, claro está) cuenta con la posibilidad de relatar un acontecimiento en un tiempo mayor que el tiempo de la ocurrencia original: es lo que sucede, por ejemplo, con la cámara lenta o el uso de fotos fijas. Por último el cine tiene la posibilidad de igualar la temporalidad relatante con la relatada, igualando el tiempo filmico al tiempo diegético, como lo hace Hitchcock en *The Rope*, donde la acción relatada dura tanto como el tiempo que se utiliza para relatarla.

Teniendo estos grados de libertad, el escritor procede a administrar el tiempo dentro del marco que le imponen las restricciones usuales: no cuenta, salvo en poquísimas excepciones, con más de dos horas para su relato(114). Finalmente hay que acotar que las decisiones en cuanto a la duración intervienen en el ritmo del guión, circunstancia importante tanto para la construcción literaria del film en el guión, como para su posterior realización.

FRECUENCIA

Ya tratamos el tema de la repetición y ahora precisaremos los sentidos en los cuales el estudio de la frecuencia podría ayudar a una mejor consideración de ese aspecto. La frecuencia, para Genette, mide comparativamente el número de ocurrencias de un hecho en la historia con relación al número de veces que se muestra ese mismo hecho en el filme. Si los acontecimientos no aparecen con ninguna repetición, Genette habla de que su frecuencia de presentación es singulativa. Si un acontecimiento que se tiene como ocurrido una sola vez en la historia se muestra varias veces, Genette habla del uso de la frecuencia repetitiva. Por último, todas aquellas figuras que denotan, a través de un sólo acontecimiento, la ocurrencia repetida de una misma acción a través del tiempo, es referida como producto del uso de la frecuencia iterativa (en literatura, las mencionadas figuras equivaldrían al uso del imperfecto en oraciones como "La niña solía tomar sol por las tardes" o "Acostumbraba beber cerveza cuando se encerraba en su habitación").

La repetitividad es un recurso de énfasis, la iteratividad un recurso constructivo. Mediante la primera es posible recalcar una idea obsesiva (uso frecuente que le dan, por ejemplo, algunos

imitadores de Hitchcock, para hablar de un personaje perseguido por una obsesión "traumática"), la segunda está de hecho presente en cada acto del personaje el cual sirva para caracterizarlo, aún cuando su uso se reserva para cuando la iteración es fuertemente enfatizada. Con la repetitividad se logra la "resemantización" de segmentos particulares del film, con la iteratividad, la construcción económica de situaciones(115). Estas observaciones no cubren exhaustivamente el uso constructivo de la frecuencia, suministran más bien la perspectiva de los recursos con los que cuenta un escritor al utilizarla.

PERSPECTIVA

En el aspecto de la perspectiva Genette sitúa la problemática que, en el seno de la tradición narrativa, ha girado alrededor del llamado problema del punto de vista. Por punto de vista entiende Eloise Jarvis Mc Graw el ángulo a través del cual el autor provoca en el lector su visión de la obra(116). Genette formula su noción de focalización atendiendo a una distinción de Todorov que reconoce "los diferentes tipos de percepción reconocibles en el relato...", para los que logra una clasificación ya clásica en los estudios de narratología:

1. Una "visión por detrás" que equivale a la tradicional posición de omnisciencia;
2. Una "visión con el personaje", característica del punto de vista a través de un personaje y
3. La visión "desde afuera del personaje", en la que el personaje es visto en su aspecto exterior, bajo la convención de que el narrador no puede penetrar en el mundo interno del personaje.

Estas tres posiciones narrativas, las cuales, para Vanoye surgen en respuesta a la pregunta: "¿Quién ve?" (así como la voz responde a la pregunta: "¿Quién habla?"), Genette las retoma en su discusión de la perspectiva, introduciendo la idea de una especie de filtro que actúa sobre la información del drama. Genette distingue tres tipos de focalización que corresponden al los casos estudiados. Una focalización de grado cero, una focalización interna y una focalización externa (117).

It is all in your point of view, así titula Jarvis su capítulo dedicado al punto de vista. Y es que, en efecto, las decisiones en torno al punto de vista juegan un papel definitivo sobre lo que Vale denomina el efecto sobre el espectador. Recoge-remos algunas observaciones aisladas que fundamentan este aserto.

En primer término, la identificación - entendida como fenómeno mediante el cual el espectador hace suya la gesta del héroe- se logra a menudo mediante el uso de la focalización interna: espectador y personaje comparten un mundo de conocimientos que se hace mundo de sentimientos. Las películas de la serie negra hacen uso canónico de este principio. Sin ir más lejos: **Chinatown** de Roman Polansky.

- La focalización cero (narración omnisciente) constituye una convención de "objetividad". Así, si un film habla de la historia de tres hermanas, escogerá, en la focalización cero, la adherencia a un punto de vista equilibrado y "objetivo": *Tres Mujeres* de Robert Altman.
- El suspenso es a menudo un producto del cambio de focalización: la focalización interna que nos identifica con un personaje es sustituida de súbito por una focalización cero: de saber tanto como el personaje pasamos a saber más que él y a conocer los peligros que él ignora. *North by Northwest* del maestro Hitchcock.
- La focalización externa permite la manipulación de la curiosidad y la irrupción de la sorpresa. Del no saber pasamos al saber con el desconcierto propio del engaño o del chiste: *No way out* (sin salida) de Donaldson, donde el héroe se revela espía en las últimas escenas del film. (En literatura *El juguete rabioso*, novela de Roberto Arlt, lleva a cabo exactamente la misma triquiñuela, haciendo al personaje narrador inesperadamente traidor). En conclusión, el conocimiento de estas técnicas de construcción (118) que provienen de la literatura y que perviven en el cine, constituyen un recurso más para que el guionista una su talento a la reflexión, el análisis a la creatividad.

BIBLIOGRAFÍA

ABAGNO, Nicola. *Diccionario de filosofía*. Fondo de Cultura Económica. México, 1966.

ARISTOTELES. *Poética*, Universidad Nacional Autónoma. México. (4.a. Ed. 1982. Ediciones de la Biblioteca Central de Venezuela), 1982.

AUMONT, Jacques. *L'image*, Editions Nathan, Paris, 1990.

AUMONT, Jacques y otros. *Esthétique du film*, Ed. Fernand Nathan. París, 1983.

AUMONT, M. y M. *L'analyse des films*, Nathan-Universite. Poitiers, 1988.

BANDLER, R. & J. Grinder, *The structure of magic I*. Science and Behavior Books, Inc., 1980.

BARTHES R. y otros. *L'analyse structurale du récit*. Editions du Seuil. París, Communications, N°8, 1966.

BENTLEY E. *The life of the drama*. Atheneum, Nueva York. 1964.

BERNE, Eric . *Beyond games and scripts*. Ballantine Books, New York, 1976.

BETTETINI, Gianfranco. *Cinéma: lingua e scrittura*. Casa Editrice Valentino Bompiani, Milán, 1968.

BLANCO D y R Bueno. *Metodología del análisis semiótico*. Editorial Universo S. A., Universidad de Lima, Lima, 1980.

BORDWELL, D. *Narration in the fiction film*. The University of Wisconsin Press, Madison, Wisconsin, 1985.

CAPLOW, T. *Two against one: coalitions in triads*. Prentice-Hall, Inc., New Jersey, 1968.

CASSETTI, F. Y. F. Chio, *Analisi del film*. Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Milán, 1990.

CHATMAN, Seymour. *Story and discourse*. Cornell University, 1978.

CHION, Michel. *Ecrire un Scénario*. Cahiers du Cinema, París, 1985.

CLARENCE, W. *El guión cinematográfico*. Ed. Fontana, Buenos Aires, 1962.

CUCCA, Antoine. *L'écriture du scénario*. Editions Dujarric, París, 198.

DUCROT, O. y T. Todorov. *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Editions du Seuil, París, 1972.

ECO UMBERTO. *A theory of semiotics*. Valentino Bompiani & Co., Milan, 1976.

ECO, Umberto. *Lector in fabula*. Casa Editrice Valentino Bompiani & C.S.p.A., 1979.

EGRI LAJOS.. *The art of dramatic writing*. Simon and Schuster, Inc., New York, 1946.

ELIAD, Tudor. *Les secrets de l'adaptation*. Editions Dujarric, 1981.

ESPINAL, Luis. *Técnica del guión cinematográfico*. (Cuaderno de cine No. 14) Editorial "Don Bosco", La Paz, Bolivia, 1979.

FIELD, Syd. *Screenplay*. Dell Publishing Co. Inc., New York, 1976.

FIELD, Syd. *The Screenwriter workbook*. Dell Publishing Co. Inc. New York, 1984.

FONTANILLE, J. *Le savoir partagé*. Hadès-Benamins. Paris-Amsterdam, 1987.

FONTANILLE, J. *Les espaces subjectifs*. Hachette, Paris, 1989.

GARCIA LORENZO, Luciano (COMP.). *El personaje dramático*. Taurus Ediciones S.A., Madrid, 1985.

GAUDREAU, André. *Du littéraire au filmique*. Librairie des Méridiens, Klincksieck et Cie, París, 1988.

GENET, JUAN CARLOS. "Personaje y actor". En *El personaje dramático*. Taurus. Ediciones. Madrid, 1985.

GENETTE, Gérard. *Figures III*. Editions du Seuil, París, 1972.

GENETTE, Gérard. *Nouveau discours du récit*. Editions du Seuil, París, 1983.

GODDARD, Lourdes Adame, *Guionismo*. Editorial Diana, México, 1989.

GREIMAS y otros. *Linguistique et communication*. Unesco, 1967.

GREIMAS, A. J. *Sémantique structurale*. Recherche de Méthode. Librairie Larousse, París, 1966.

GREIMAS, A. J. *Du sens*. Editions du Seuil, París, 1970.

GREIMAS, A. J. *Essais de sémiotique poétique*. Librairie Larousse, París, 1976.

GREIMAS, A.J. y COURTES. *Sémiotique, dictionnaire raisonnée de la théorie du langage*. Librairie Hachette, París, 1979.

GROUPE D' ENTREVERNES. *Analyse sémiotique des textes*. Presses Universitaires de Lyon, 1977.

GUTIERREZ, Espada Luis. *Narrativa filmica*. Ediciones Pirámide, S.A., Madrid, 1978.

HAAG, J. *The complete guide to standard script formats*. Judith H. Haag/ Hillis R. Cole Jr. CMC Publishing, California, 1980.

HAMON, Philippe. "Pour un statut sémiologique du personnage", en, *Poétique du récit*, Éditions du Seuil, Paris, 1977.

HARRIS, Thomas. *You're OK*. Harper & Row, New York, 1969.

HORNSTEIN, Luis. "Acerca del Edipo". En *Analítica* N° 1, Diciembre Editorial Ateneo de Caracas, 1979.

HOWARD LAWSON, John. *Theory and technique of playwriting*. Hill & Wang Pub, Nueva York, 1936.

HOWARD, L. *Teoría y técnica del guión cinematográfico*. Ediciones Icaic, La Habana, 1963.

IZAGUIRRE, E. *Técnica literaria del drama*. Talleres Gráficos Universitarios, Mérida, 1966.

JAMES, M. y D. Jongerward. *Nacidos para triunfar*. Fondo Educativo Interamericano S. A. México, 1976.

JARVIS, Eloise. *Techniques of fiction writing*, The Writer Inc. Boston, 1979.

JENN, Pierre. *Techniques du scénario*. Institut de Formation et D'Enseignement pur les Métiers de L'image et du son (FEMIS), 1991.

JOST, François. *L'œil-Camera - Entre film et Roman*. Presses Universitaire de Lyon, 1987.

KING, Viki. *How to write a movie in 21 days*. Harper and Row, Publishers, New York, 1988.

LAING, R.D. *Interpersonal perception. A theory and a method of research*. Tavistock Publications Limited, Londres, 1966.

LANDER, Rómulo. "Buscando a Mr. Goodbar. Comentarios psicoanalíticos". En "Boletín de psicoanálisis" N° 6, Caracas, 1985.

LIBERMAN, David y D. Maldavsky. *Psicoanálisis y semiótica*. Ed Paidós Aires, 1975

LIBERMAN, David. *Lingüística y proceso psicoanalítico*. Ed Nueva Visión. Buenos Aires, 1976.

LOZANO, Jorge y otros. *Análisis del discurso*. Ediciones Cátedra, S.A., Madrid, 1989.

METZ, C. *Essais sur la signification au cinéma*. Editions Klincksieck, París, 1968.

METZ, C.. *Langage et cinéma*. Librairie Larousse, 1973.

METZ C. *Le signifiant imaginaire*. Psychanalyse et cinéma. Union Générale d'editions, París, 1977.

MOLES, ABRAHAM Y E. ROHMER. *Theorie des actes*. Casterman S.A. Editeurs, Tournai, Belgique, 1982.

NASH, C. *The television writer's handbook*. Barnes & Noble Books, Nueva York, 1978.

PALOMERO, Mateo. "La enunciación en 'La tía Julia y el escribidor'", Investigación presentada al Instituto Universitario de Tecnología-R.C., como trabajo de ascenso para optar a la categoría de Profesor Titular, 1985.

PARSONS, Talcott. *Toward a General Theory of Action*. Harvard University Press, 1962.

PAVIS, Patrice *Dictionnaire du théâtre*. Termes et concepts de l'analyse théâtrale. Editions Sociales. Paris, 1980.

PEÑA ARDID, Carmen. *Literatura y cine*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1992.

POZUELOS, José María, *La teoría del lenguaje literario*. Ediciones Cátedra, S.A., Madrid, 1989.

PROPP VLADIMIR. *Morphologie du conte*. Éditions Gallimard, SF.

PUDOVKIN Y OTROS. *El guionista y su oficio*. Escuela Internacional de Cine y Televisión. Sel. y prólogo de Ambrosio Fornet, La Habana, 1988.

ROMAN J. M. y otros. *Análisis transaccional*. Ediciones CEAC. Barcelona, 1983.

ROSEN, Philip (comp.). *Narrative, Apparatus, Ideology*. Columbia University Press, New York, 1986.

SATIR, Virginia. *Relaciones Humanas en el Núcleo Familiar*. Science and Behavior, Inc. Palo Alto, California, 1978.

STEINER, Claude. *Scripts People Live*. Bantam Books. New York, 1975.

SEGER, Linda. *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. Ediciones Rialp, Madrid. 1991.

SWAIN, Dwight. *Film Scriptwritng*. Focal Press. Boston, 1982.

TODOROV, Tzvetan. "Las Categorías del Relato Literario". En *Análisis Estructural del Relato*. Ed. Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1974.

TOMASHEVSKY, B. *Teoría de los Formalistas Rusos*. Antología preparada por Tzvetan Todorov. Siglo Veintiuno Editores. Buenos Aires, 1970.

TOROK, Jean-Paul. *Le Scénario*. Ed. Artefact. Paris, 1986.

UBERSFELD, Anne. *Semiótica teatral*. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, 1989.

VALBUENA DE LA FUENTE, Felicísimo. *La Comunicación y sus Clases*. Editorial Luis Vives. Zaragoza, 1979.

VALE Eugene. *Técnicas del Guión para Cine y Televisión*. Ed. Gedisa S. A. Barcelona, 1985.

VANOYE Francis. *Récit Ecrit - Récit Filmique*. Editions Cedic. Lyon, 1979.

VANOYE Francis. *Scénarios Modèles, Modèles de scénarios*. Éditions Nathan. Paris, 1991.

VERDIGLIONE, Armando y Otros. *Psicoanálisis y semiótica*. Gedisa. Barcelona, 1980.

WARREN, HOWARD. *Diccionario de psicología*. Fondo de Cultura Económica. México, 1979.

ZUNZUNEGUI, SANTOS. *Pensar la imagen*. Ed. Cátedra. Col. Signo e Imagen. Bilbao, 1989.