



{ El guión cinematográfico: problematización de un dispositivo ficcional

{Resumen}

A lo largo de la historia del cine, el guión cinematográfico —como forma de escritura utilitaria— ha sido siempre subsidiario de su carácter industrial. Hoy en día, cuando las fronteras estéticas no son más que líneas difusas, el guión adquiere un nuevo valor como uno de los géneros híbridos de la modernidad. A medio camino entre la literatura y el

cine, el guión cinematográfico surge como un dispositivo ficcional autónomo y autosuficiente sobre el que vale la pena reflexionar desde todas las orillas semióticas posibles.

Palabras clave: *ficción, modelización, dispositivo ficcional, interferencia.*

Jorge Andrés Alemán

Pontificia Universidad Javeriana
Colombia

CORRESPONDENCIA AL AUTOR
ja64_@hotmail.com
aleman-j@javeriana.edu.co

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO
Recibido: 21.03.2017
Aceptado: 21.09.2017

Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de Creative Commons 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), la cual permite su uso, distribución y reproducción de forma libre siempre y cuando el o los autores reciban el respectivo crédito.



The screenplay: problematization of a fictional device

{Abstract}

Throughout film history, the screenplay (as a form of utilitarian writing) has always been subsidiary of its industrial character. Nowadays, when aesthetic boundaries are no more than diffuse lines, the script acquires a new value as one of the hybrid genres of modernity. Halfway between literature and cinema, the screenplay emerges as an autonomous and self-sufficient fictional device on which it is worth reflecting from all possible semiotic edges.

Keywords: fiction, modeling, fictional device, interference.

O roteiro cinematográfico: problematização de um dispositivo ficcional

{Resumo}

Ao longo da história do cinema, o roteiro cinematográfico —como forma de escritura utilitária— tem sido sempre subsidiário de seu caráter industrial. Hoje em dia, quando as fronteiras estéticas não são mais que linhas difusas, o roteiro adquire um novo valor como um dos gêneros híbridos da modernidade. No meio do caminho entre a literatura e o cinema, o roteiro cinematográfico surge como um dispositivo ficcional autônomo e autossuficiente sobre o qual vale a pena refletir a partir todas as margens semióticas possíveis.

Palavras-chave: *ficção, modelização, dispositivo ficcional, interferência.*



1. Guión como forma de escritura

Ante todo, quizá desde una perspectiva teleológica, el guión es una escritura provisoria para un arte de imágenes en movimiento, un arte industrial: el cine, el cual encarna en sí mismo una síntesis paradójica. A pesar de que ello no le resta mérito ni realidad, el guión como forma de escritura se ve afectado directamente por las fuerzas de esta naturaleza. La existencia de manuales prácticos confirma la necesidad de una estandarización de la escritura en favor de los proyectos cinematográficos industriales. Un fallo “literario” jamás tendrá los costos económicos de un fallo cinematográfico. Por tanto, el hilo conductor de este ensayo no se fundamenta en buscar qué de literario hay en él, sino en pensarlo desde su concreta y particular existencia como forma de escritura. Para ello es pertinente empezar revisando someramente la génesis del guión, dado que su naturaleza paradójica reside en el seno mismo de la industria.

Siendo “un texto narrativo-descriptivo”, escrito para convertirse en un film, el guión es la primera etapa de elaboración de una película. Los productores hallan en él una herramienta útil para la planificación de un proyecto cinematográfico. De acuerdo a Francis Vanoye (1996), la relativa inestabilidad de la forma y función en la que ha permanecido el guión se comprende a través de la historia de la industria cinematográfica (p. 15). Fue en un Hollywood influenciado por los principios del taylorismo donde empezó a surgir la

especialización del oficio del guionista. Según Bordwell, Staiger y Thompson (citados por Vanoye, 1996), en la prominente compañía de cine silente Biograph desde 1897 se contrataban escritores “para que facilitasen ideas, historias y sinopsis” que luego se convertirían en *outline-scripts*, esto es, historias descritas plano a plano. Sobra decir que fue bajo esta compañía donde trabajó David Griffith, uno de los primeros en adaptar las estructuras narrativas de la literatura al cine.

Poco a poco las compañías dividieron las tareas entre el guionista y el director, empezando así a crearse departamentos de «guión». Cuando las películas se ampliaron a varias bobinas —entre 1911 y 1917—, según Bordwell (citado por Vanoye, p. 15) se comenzaron a elaborar *scripts* con continuidades lógico-espacio-temporales cada vez más complejas. Los *scripts* empezaron a especificar escenarios y personajes, incluyendo una página dedicada a la sinopsis, en la que describían la acción por cada plano y sus respectivas instrucciones técnicas (p. 16). Este tipo de guiones generales suponían una especie de guía o de esbozo para el realizador y permitían una cierta libertad artística al momento del rodaje y del montaje.

Con la llegada del cine sonoro el guión se vio en la necesidad de incluir no solo los diálogos, sino también la mención de ruidos y de música. Los guiones se complejizaron y empezaron a ser escritos ya no plano por plano sino escena por escena. Esto permitía flexibilidad al momento de la realización ya que indicaba las locaciones, el número de actores necesarios y demás.

Para los años veinte la división de tareas en Hollywood era mucho más evidente. Las compañías empezaron a disponer de departamentos de lectura (búsqueda de temas, examen de novelas y obras dramáticas) y de escritura de guión, en los cuales trabajan especialistas dedicados a traducir una historia a la continuidad técnica de la cinematografía (Vanoye, 1996). De esta forma, Hollywood generó las condiciones específicas que permitieron convertir al guión en la manifestación de un lenguaje en proceso de industrialización. No solo sus estructuras narrativas, sino también su forma de escritura, lo volvieron una herramienta necesaria —casi que obligatoria— en la cadena de producción cinematográfica.

Hoy en día los guionistas son conscientes de su posición en la industria. Un autor como Phillip Parker (2010) reconoce que los guionistas trabajan “con la forma de escritura

dramática más industrializada que se haya inventado hasta ahora” (p. 15) y expone las condiciones que rodean esta actividad: “en el cine, el contable de producción sugiere la restricción de las locaciones y del reparto para ahorrar dinero. Aunque estas son preocupaciones mundanas pueden destruir una obra dramática si no son manejadas con habilidad” (p. 16).

Debido a esta forma de producción, el modelo de guión de la industria de Hollywood suele ser asimilado como un paradigma de construcción dramática clásico, sumamente efectista y rígido. A pesar de ello, los guiones terminados e intocables son más bien un mito predominante que no constituye la única realidad de la industria. Vanoye (1996), comparando el modelo clásico con los modelos del cine experimental europeo, hace patente la existencia de dos posturas entre los cineastas, dos posturas que a la larga vienen a ser un problema de autor: si por un lado encontramos a quienes piensan que el guión rige el filme, por el otro encontramos a cineastas que, como Rossellini, ponen el guión al servicio del film. El primero será conocido como *guión-programa*, mientras que el segundo como *guión-dispositivo*.

Estas posturas permiten entender el problemático lugar que ocupa el guión dentro de la realización artística. Si bien generalmente los guiones están sujetos a las fluctuaciones, ya sea por el temperamento artístico del realizador o por problemas de producción, son muchos los que consideran su importancia dentro del proceso de creación cinematográfica. El centro de todo esto viene siendo un conflicto entre dos sistemas semióticos, el de la palabra y el de la imagen, sobre los que hablaremos más adelante.

Ahora bien, detrás del guión cinematográfico existen una serie de prácticas escriturales, ampliamente difundidas por los manuales, que vale la pena mencionar. Cada práctica ejemplifica las etapas por las que suele pasar un proyecto cinematográfico. Esto no quiere decir que constituyan una regla; simplemente demuestra, una vez más, la alta estandarización de la construcción de historias en la industria. Vanoye (1996) las resume así:

La *sinopsis*, un breve resumen de la historia que expone el tema en unas pocas páginas, siendo así generalmente un primer esbozo del guión para interesar al productor.

El *tema* o «*outline*», un resumen más breve que proporciona una idea de la trama (personajes, acciones, incidencias).

El *tratamiento*, una suerte de sinopsis más elaborada en donde se describen con más detalle “las articulaciones de la intriga, su progresión, la estructura dramática y un esbozo de los diálogos”.

La *continuidad dialogada*, que ofrece la historia distribuida en escenas y secuencias, con la descripción de las acciones y el lugar de los diálogos.

Finalmente, el *guión* o *script*. En términos del guionista Michel Chion (2003), el *script* es similar al *Decoupage técnico* ya que se trata de una continuidad dialogada enriquecida con indicaciones técnicas para el rodaje y la puesta en escena: planos, ángulos, movimientos de cámara, etc. El *story-board* vendría a completar esta lista a pesar de que suponga una representación visual mediante dibujos esquemáticos de cada plano, con convenciones técnicas (Chion, 2003).

En la práctica, el guión cinematográfico no tiene una forma pura, sino que adopta formas mixtas o intermedias. Encontrar una definición absoluta del guión constituye una tarea

problemática. Tengamos en cuenta que muchas veces suele ser elaborado colectiva o individualmente. Para un realizador la forma del guión está determinada por sus pretensiones artísticas. Así como existen directores del temperamento de Hitchcock, que según dicen, practicaba un guión terminado e intocable (Vanoye, 1996, p. 17), existen otros realizadores como Andrei Tarkovski (1991) que consideran al guión como una “estructura frágil”, que “vive siempre en continuo cambio” y que “no proporciona más que material para la reflexión” (p. 159). Para Tarkovski, el guión era más el esbozo de una imagen: “tendiendo a desarrollar tan solo una idea bastante aproximada de la futura escena o plano, para que éstos puedan surgir luego en el rodaje con mayor espontaneidad” (p. 153).

No hay que olvidar que dentro del arte cinematográfico existe un debate en torno a la cuestión del autor. Para algunos, como Francois Truffaut o el mismo Tarkovski, el director es un autor. Los actores, directores de arte y de fotografía, guionistas y demás, deben seguir impositivamente la idea del director. En este sentido, muchos consideran que el realizador es quien debe elaborar sus propios guiones. Más allá de esto, lo importante es resaltar, como dice Vanoye, que “la escritura del guión, su forma y su función, siguen siendo

tributarias de los contextos de producción (...) o de las personalidades comprometidas en la elaboración del filme” (p. 18).

La consecuencia de este tributo es que el guión es considerado como un objeto inacabado, incompleto —si se quiere—, porque su fin está en el celuloide. Su inestable existencia como forma de escritura lo deja siempre en una posición subordinada al lenguaje audiovisual. Los autores de manuales de guión, conscientes de su naturaleza transitoria, se refieren a él como un mero instrumento. Por ejemplo, Sánchez-Escalonilla (2014) afirma que:

es una primera narración de la historia, que aguarda la segunda y definitiva narración del director. Por eso sería impensable conceder al guión el rango de género literario, aunque, paradójicamente, contenga elementos artísticos y evoque lugares comunes. El guión es, por encima de todo, un instrumento de trabajo y debe someterse a una metodología profesional que condiciona la labor del escritor. (p. 16)

El guión, como su mismo nombre lo indica, no es más que una guía que se somete a las leyes de la producción. Llama la atención la

separación tajante que hace el autor entre el guión como forma de escritura y la literatura. Lo más interesante de todo (y es una idea que desarrollaré más adelante) es que precisamente el guión es el espacio de confluencia por excelencia entre el cine y la literatura: en él se hace plausible las interferencias entre uno y otro lenguaje.

Ahora bien, autores como Vanoye (1996) conservan una mirada menos prejuiciosa y quizá más imparcial. Sin dejar de considerar el innegable carácter transitorio del guión, un “objeto ‘ni... ni...’”, Vanoye lo contempla desde su paradójica existencia como forma de escritura flotante:

Situado entre la literatura y el cine, el guión no es un «texto». No es el lugar de elaboración de una escritura como puede serlo la novela o el teatro... Pero el guión tampoco es filme: no implica verdaderas imágenes, ni efectos de montaje perceptibles, y eso sin hablar de los sonidos y las voces. (p. 19)

Adicionalmente, y a pesar de que tenga “una existencia y una función esencialmente prácticas” (p. 19), Vanoye abre la posibilidad de analizar el guión con independencia:

acaso el guión sea algo distinto de un conjunto de prescripciones normativas emanadas de una institución anquilosada, algo distinto también a un paso obligado, de un mal necesario o de un tributo que deben pagar a la escritura unos hombres que querrían depender solamente de lo audiovisual. (p. 20)

Eso es lo que me propongo aquí, analizar al guión con independencia, teniendo en cuenta mi (poca) experiencia y los prejuicios de cada orilla artística.

El valor de la naturaleza transitoria del guión reside en que se puede concebir o se puede entender como un *modelo* (Vanoye, 1996). El guión es una representación abstracta de la película, es su maqueta. El guión encarna una serie de propuestas para el relato, propuestas que entran en relación con las operaciones técnicas del cine: el rodaje, el montaje, la puestas en escena, etc. Tonino Guerra, famoso guionista italiano, decía que para que el guión sea la base de algo que está por llegar “debe contener elementos de puesta en escena” (citado por Vayone, 1996, p. 20). Como modelo, está construido a partir de la imitación de otros modelos, por lo que es posible hallar en él referentes artísticos,

narrativos y dramaturgicos. El guión “está presente en los niveles de los contenidos, de los dispositivos narrativos, de las estructuras dramáticas, de la dinámica y perfil secuenciales y, finalmente, de los diálogos” (p. 20) de una película.

Entonces es preferible entender al guión como una forma de escritura híbrida, tributaria de un contexto industrial, que responde a variadas prácticas artísticas y en donde confluyen diferentes rasgos estéticos. Teniendo en cuenta su naturaleza transitoria, el guión funciona como una escritura flotante, un espacio de interferencias, que no por ser «una estructura tendiente a otra estructura» (Pasollini citado por Vanoye, 1996, p. 19), carece de mérito o realidad en sí mismo. Vale la pena empezar a analizar con independencia al guión buscando rastrear los diferentes sistemas semióticos que palpitan en él.

2. Ficción: la relación entre el cine y la literatura

Generalmente, en la mayoría de bibliografía sobre el tema, las categorías y conceptos con los que se analiza esta relación son tomados de la lingüística y la narratología. Si por un lado hallan una relación evidente entre las

estructuras narratológicas de ambos medios artísticos, por el otro imponen al cine categorías que no son propias de su naturaleza. Tanto el cine como la literatura tienen sistemas semióticos propios cuya relación solo debería darse en términos de analogía (Eco, 1970). Dentro de estos estudios, son pocos los que llaman la atención sobre el dispositivo del guión y su lugar dentro de esta disyuntiva. Mientras los críticos de cine sostienen su carácter instrumental, algunos críticos literarios lo cuestionan y plantean alternativas considerando su posible independencia.

Por ejemplo, Pollarolo (2011) plantea la posibilidad de concebir al guión como un texto literario. La autora defiende en él el valor de una lectura autónoma más allá de lo pragmático, que también exige del lector una capacidad imaginativa. Además, resalta su naturaleza narrativa y su posibilidad de desarrollar un “estilo”. Por otro lado, el crítico Vera Méndez (2006) va un poco más allá y sugiere que el guión, como forma de escritura autónoma, puede surgir como un nuevo género literario. Entendiendo el género como “un discurso que una sociedad ha institucionalizado en una serie de propiedades que son percibidas como norma para lector” (p. 27), Méndez considera que el guión cinematográfico es una realidad discursiva, un modelo de

escritura, con unos elementos identificables, como la estructura, las convenciones de una época y los ejes temáticos.

La inmensa mayoría de cineastas y guionistas, por no decir que todos, a excepción de unos pocos disidentes, como Guillermo Arriaga, se oponen rotundamente a equiparar al guión con un género literario. El debate sobre si lo es o no lo es se sale, por qué no decirlo, de mis competencias. Aun así, la sensación que tuve luego de leer estos artículos es que los críticos, al buscar rasgos “literarios” en el guión, terminan imponiendo a estas categorías que a lo mejor le son ajenas. Me parece, de nuevo siguiendo a Eco, que es mejor establecer analogías. El concepto de “género literario” tiene una larga tradición en la crítica y autores como Todorov lo han problematizado para la literatura. Por ello, llamar al guión un género literario, me parece, puede llegar a ser impositivo porque para hacerlo tiene que obviar su naturaleza como objeto inestable. De todas formas, repito, esto se sale de los límites de este ensayo.

A pesar de lo anterior, existe en mí la intuición de que el guión es la manera más constructiva, por no decir conflictiva, de ver la relación entre el cine y la literatura. Por tanto, en vez de recurrir a una categoría

limitante, prefiero optar por una que compartan y los engloba directamente: la *ficción*. Tanto el cine, como la literatura, construyen ficción; los medios que utilizan es lo que los diferencia.

2.1. La *ficción* y el dispositivo ficcional

Para Schaeffer (2002), de quién tomaré el concepto,¹ lo ficcional se entiende a partir de un comportamiento inherente al ser humano que se manifiesta desde la infancia.

Todos los que han estudiado el desarrollo afectivo y cognitivo del niño están de acuerdo en reconocer que el nacimiento de la competencia ficcional, del «hacer-como-si», del «de mentira», coincide con el de los comportamientos lúdicos: la *ficción* nace como espacio de juego, es decir, que

1 Una autora como Kate Hamburger (1995) también habla de *ficción* cinematográfica. Sin embargo, parte del concepto de *ficción* literaria para definirla. Equipararlas conlleva la limitación de la primera por la segunda, casi una subordinación: “la *ficción* cinematográfica entra también en el ámbito lógico de la *ficción* literaria, aunque no en pie de igualdad con la *épica* y la *dramática*. Pues a ella tampoco la condicionan sus medios técnicos, la fotografía en movimiento que sustituye parcialmente la función narrativa, sino el impulso literario a la *mímesis*” (p. 155).

nace en esa porción tan particular de la realidad donde las reglas de la realidad están suspendidas. (p. 159)

De acuerdo a este principio, Schaeffer define la *ficción* como un “fingimiento lúdico compartido” (p. 247). Para entender la expresión “fingimiento lúdico” es preferible hacer una disociación. Si bien el fingimiento y la *ficción* se valen de un mismo recurso (la producción de “mimemas-apariencias”),² lo que los diferencia está en la intencionalidad. Mientras en la *ficción* se trata de construir un universo imaginario que se pueda identificar como tal, en el fingimiento se trata de engañar. Para que haya *ficción* debe existir un “acuerdo intersubjetivo” en donde la intención del creador debe poder ser reconocida por el receptor según los medios que le proporciona. Allí reside su carácter compartido, pues la participación voluntaria del receptor supone la aceptación de las reglas instauradas en el dispositivo ficcional por el creador. La *ficción* implica, entonces, la existencia de este pacto implícito.

2 Imitaciones. Para Schaeffer, la representación en la *ficción* tiene los mismos referentes que “una representación común: entorno exterior, estados y actos corporales y mentales” (p. 136).

Ahora bien, Schaeffer (2002) distingue dos aspectos que caracterizan a un dispositivo ficcional: el medio que emplea, lo que él llama “inmersión”, y el objetivo al que sirve ese medio, es decir, la “modelización” de una realidad (experiencia perceptiva, situación actancial, narración de acontecimientos, etc) (p. 183). El autor lo explica así:

La ficción procede a través de engaños..., pero su objetivo no es conducirnos a error, elaborar apariencias o ilusiones; los engaños que elabora son simplemente el vector gracias al cual puede alcanzar su verdadera finalidad, que es empujarnos a implicarnos en una actividad de modelización o, para decirlo más simplemente, inducirnos a entrar en la ficción. (p. 183)

De ahí que sea importante reconocer que si la *ficción* nace de una “imitación lúdica de lo vivido, actuado, [y] percibido como real” (p. 227) tiene, por tanto, diferentes modos de ser según el soporte simbólico que use para encarnarse (p. 228): relato verbal, pieza teatral, comic, pintura, cine, sistema de realidad virtual, etc. Cada dispositivo ficcional³

3 Sobre este punto Schaeffer es sumamente ambiguo. La noción de dispositivo ficcional es válida tanto para

dispone de una modalidad de inmersión diferente, por lo que constituyen experiencias ficcionales irreductibles la una a la otra. No es lo mismo leer una novela a ver su adaptación en el cine.

Así, a pesar de que compartan la misma base,⁴ cada dispositivo ficcional posee un “modo de inteligibilidad” y se define a partir de dos nociones: *vector de inmersión* y *postura de inmersión*. Los vectores de inmersión vendrían siendo los recursos miméticos o imitaciones que los creadores usan para generar los universos de ficción, mientras que las posturas de inmersión serían las perspectivas desde donde se construyen. A cada postura de inmersión le corresponde un vector de inmersión, es decir, un tipo de imitación-apariencia, de gancho mimético particular. Schaeffer hace un recuento de siete diferentes dispositivos

el objeto artístico en sí (sea cine, novela, teatro, etc.) como para los procedimientos de inmersión que usan para la modelización de un universo ficcional.

4 “Todas las ficciones tienen en común la misma estructura intencional (la del fingimiento lúdico compartido), el mismo tipo de operación (se trata de operadores cognitivos miméticos), las mismas restricciones cognitivas (la existencia de una relación de analogía global entre el modelo y lo que es modelizado) y el mismo tipo de universo (el universo ficticio es un analogon de lo que por una u otra causa se considera «real»)” (Schaeffer, p. 228).

ficcionales.⁵ Lo interesante es que dentro de un arte mimético puede haber, no solo un dispositivo ficcional, sino varios.

Hecha esta explicación, no me interesa analizar todos los dispositivos ficcionales. Sin embargo, antes de profundizar en la ficción cinematográfica, me parece pertinente referirme de manera concisa a los tipos de ficción con los que más se suele relacionar: la ficción verbal y la ficción teatral.

Para empezar, la ficción verbal narrativa implica la imitación a partir de actos del

lenguaje. Técnicamente, las únicas cosas que un escritor puede imitar son los hechos verbales. No obstante, la finalidad de la ficción verbal, como la de cualquier ficción (al igual que el relativo criterio de su éxito o su fracaso), reside en la creación de un modelo de universo (Schaeffer, 2002, p. 246), de manera que el lector, al leerla, imagina las situaciones descritas y las acciones narradas. Dentro de la ficción verbal, Schaeffer establece una diferencia entre la narración heterodiegética y la narración homodiegética. La primera, en un sentido estricto, se basa en un fingimiento de actos del lenguaje; la segunda, a pesar de que se basa también en un acto narrativo, no tiene por objeto imitar este acto en sí mismo sino crear la identidad de un narrador. De todas formas para el autor la diferencia no es absoluta, pues la narración heterodiegética también puede movilizar la sustitución de identidad narrativa.

Por su parte, la ficción teatral es el resultado de tres dispositivos ficcionales diferentes, y puede ser analizada “según la abordemos por medio del texto, de la representación escénica o la interpretación” (Schaeffer, p. 256). En principio existe una oposición entre quienes pretenden reducir el teatro al texto (el texto determina la representación) y quienes quieren reducirlo a su realidad escénica (p. 259).

5 Me refiero a los siete vectores de inmersión con su respectiva postura de inmersión, a saber: 1) fingimiento lúdico de actos mentales verbales, cuya postura es la de una interioridad subjetiva verbal, por ejemplo el flujo de conciencia en James Joyce; 2.) fingimiento de actos del lenguaje, cuya postura es la narración natural, perspectiva de narrador heterodiegético; 3) sustitución de identidad narrativa, cuya postura es la narración natural, perspectiva de narrador homodiegético; 4) fingimiento de representación visual homóloga, cuya postura es la percepción visual, es decir, la pregunta por la ficción en la pintura o la fotografía; 5) simulación de mimemas cuasi perceptivos, cuya postura es la de una experiencia pluriperceptiva, es decir, la imagen en movimiento; 6) simulación de acontecimientos, cuya postura es la del observador, es decir, el teatro; y, finalmente, 7) simulación de identidad física, cuya postura es la de la identificación alosubjetiva mental y comportamental, es decir, la correspondiente a los juegos infantiles y a la actuación (Schaeffer, 2002, p. 240).

Para Schaeffer la disputa no tiene razón de ser: la ficción dramática puede existir a la vez como dispositivo ficcional y como dispositivo teatral, considerando que cada una de estas formas es un estado autosuficiente (p. 262).

Así, el teatro como representación escénica implica la simulación de acontecimientos: un espacio real y unas personas reales son dotadas de una función mimética. En él la inmersión en el universo ficcional no está constituida por el hecho de *ver* y *oír* los acontecimientos, sino por el hecho de *asistir* a esos acontecimientos. El teatro no usa en sentido estricto la percepción, sino el acontecimiento.

En lo que se refiere al teatro como texto, hay dos formas de entender su naturaleza. Teniendo en cuenta que el texto teatral y la ficción narrativa comparten el mismo soporte —nuestra actividad imaginativa—, la lectura de una obra de teatro activa de *forma virtual* el universo de los acontecimientos: asistimos a ellos en un nivel puramente mental. Pero ello no equivale a una narración. En el teatro hay una doble ausencia del autor: en el texto como voz narradora y en el espectáculo. Aun así, de manera homóloga al funcionamiento de la narración homodiegética, el lector también puede activar otra forma de inmersión, la de la sustitución de identidad, incluso a

la manera del actor, con la diferencia de que esta sería *virtual* y no física.

Llegado a este punto, profundizar en la ficción cinematográfica implica no solo entender su naturaleza, sino también establecer puntos de contacto con estos tipos de ficción, de manera que se pueda rastrear la incidencia que estas relaciones tengan en lo que me atrevo a plantear, desde la teoría de Schaeffer, como un dispositivo ficcional más: el guión.

2.2. La ficción cinematográfica

Frente a las posturas que otorgan un estatus semiótico al cine y lo analizan con ayuda de categorías del discurso verbal, Schaeffer hace una rotunda salvedad: “la ficción cinematográfica no es de naturaleza lingüística, sino de naturaleza visual. Ignorar esta diferencia equivale a adoptar un objeto de análisis imaginario” (p. 285). La ficción cinematográfica no tiene un comportamiento homólogo al del discurso. Esta homología no existe. Generalmente se establecen relaciones en términos de analogía, como explica Eco (1970); por ejemplo, “la analogía entre determinadas nociones de gramática fílmica (travelling, corte, etc.) y determinados procedimientos narrativos” (p. 195) no es más que una metáfora.

Esto está bien para la crítica ya que es una disciplina que no puede proceder a través de nociones cuantitativas. El problema empieza cuando se quiere otorgar un valor literal a estas analogías para construir una teorización. Como escribe Eco, ciertas disciplinas contemporáneas “transforman la investigación de analogías en determinación de ‘homologías’” (pp. 195-196), cuando se trata de fenómenos pertenecientes a distintos órdenes. La base para la comprensión de la ficción cinematográfica se encuentra en el análisis de lo que ocurre en el plano de la percepción (lo visual y lo sonoro) (Schaeffer, p. 286).

Ahora bien, para entender qué supone esto, en contraste con las categorías lingüísticas, Schaeffer admite que existe un buen número de distinciones narratológicas pertinentes para analizar la ficción cinematográfica. En las categorías propuestas por Gerard Genette, Schaeffer encuentra que

los problemas entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato, la cuestión de las modalidades de focalización, o incluso el problema de los niveles narrativos son del mismo orden en el terreno de la narración verbal y en el de la ficción cinematográfica. (p. 286)

Esto no podría ser de otro modo ya que ambas «cuentan una historia». No se trata de que la ficción cinematográfica sea una trasposición de la estructura del relato verbal, sino de que ambas comparten un fundamento común para organizar los acontecimientos, la “lógica accintial” (p. 287).⁶

Tal como dice Eco (1970), el cine y la narrativa son *artes de acción*, y en su relación solo puede determinarse una especie de homología estructural (p. 196), la de la lógica de las acciones. El sentido de la *acción* para Eco es el que le da Aristóteles en la *poética*: “una relación que se establece entre una serie de acontecimientos, un desarrollo de hechos reducidos a una estructura base” (p. 197). Es necesario mencionar que la ficción cinematográfica también comparte esta lógica, indudablemente, con

6 De acuerdo a Schaeffer, hay dos términos narratológicos que se suelen relacionar generalmente a la ficción cinematográfica: historia (la secuencia real o supuesta de los acontecimientos) y relato (la manera en que los acontecimientos son presentados). Para Schaeffer “la estructura de la historia es la lógica de la acción; el relato, concebido como acto verbal asumido por un narrador, es una de las maneras posibles de representar esta lógica; del mismo modo, el acto narrativo es una de las actividades que permiten estructurar esta representación de las acciones” (p. 287).

la dramaturgia,⁷ y no solo ambas son *artes de acción*, sino también de *representación*.

Y es que así como la ficción verbal y la ficción cinematográfica comparten la lógica de las acciones y tienen la misma meta —“construir representaciones ficcionales convincentes e interesantes de la acción humana” (Schaeffer, p. 288)—, se diferencian en la manera en que elaboran estas representaciones: *narración* para la primera, e *imitaciones perceptivas* («representación» en términos de Eco), para la segunda. En ese sentido, una película no es un relato en el sentido técnico del término, es decir, “la representación de una secuencia actancial a cargo de un enunciador” (p. 288). En el relato de ficción, la descripción verbal de la cadena de acontecimientos y de acciones es un acto narrativo. En cambio, en la ficción cinematográfica se trata de una sucesión visual de acontecimientos que no necesitan de un ente enunciador (narrador)

7 Vale pena citar aquí la definición de Lavandier (2003), retomada también de Aristóteles: “la dramaturgia es la reproducción y la representación de una acción humana” (p. 17), un arte para ser visto u oído. Lavandier considera que la dramaturgia no solo existe en el teatro y el cine, sino también en las artes visuales y sonoras (perceptivas) como el cómic, la radio o la ópera.

que los asuma.⁸ De acuerdo a Eco (1970), mientras “la novela nos dice ‘sucede esto y aquello’, el film nos sitúa ante una sucesión de ‘esto + esto + esto etc.’, una sucesión de *representaciones de un personaje*, jerarquizables solo en la fase de montaje” (p. 197).

Esta sucesión sigue siendo igual incluso cuando “una escena es presentada como si fuese una experiencia perceptiva (percepción sensible o imagen mental) de un personaje” (Schaeffer, p. 289). Por más que la oculización interna, o “primera persona”, esté emparentada con la perspectiva del narrador homodiegético, esta no pertenece a una lógica narrativa, pues se trata de una “subjetivación perceptiva (visual y sonora) y no de una modelización específica de un relato” (p. 289).⁹

8 En otras palabras: “la ficción cinematográfica no es un fingimiento de actos de lenguaje sino un fingimiento de naturaleza perceptiva” (Schaeffer, 2002, p. 292).

9 De acuerdo a Schaeffer (2002) la representación en el cine puede tomar dos formas: la de un campo perceptivo «objetivo», que permite al espectador asistir desde una posición impersonal, y la de un campo perceptivo subjetivo, que permite sumergir al espectador en el universo ficcional a través de los actos mentales del personaje. Así, este último se subdivide en dos, según sea exógeno (percepción sensible) o endógeno (imágenes mentales como recuerdos o fantasías) (p. 243).

Si bien nada impide que exista un narrador, este no es necesario para la construcción de la ficción cinematográfica y su presencia en ciertos casos solo sirve para marcar ciertas “meditaciones de naturaleza narrativa”. Generalmente la postura narrativa de la *voz en off* suele ser la excepción y no la regla, y esto es así porque “la representación cuasi perceptiva de una secuencia de acontecimientos no es un acto narrativo, sino que consiste en poner ante los ojos (y oídos) del espectador una secuencia de acontecimientos” (Schaeffer, 2002, p. 290).

Aquí vale mencionar que para Schaeffer la palabra en el cine, su ausencia o su presencia, no afecta la forma en que este funciona, pues no tiene una función narrativa. El diálogo, al permitir que los personajes expliciten las situaciones y las relaciones en las que se mueven, posibilita, precisamente, que la ficción cinematográfica prescindiera de la narración (p. 242).

En suma, la naturaleza perceptual de la representación en la ficción cinematográfica es determinante al momento de establecer relaciones con la ficción narrativa y la ficción dramática. Las palabras de Schaeffer resultan sumamente esclarecedoras: “la lógica de la comprensión fílmica es la lógica del acceso

perceptivo a las acciones, situaciones y acontecimientos representados visualmente y en el plano sonoro” (p. 291). Teniendo en cuenta esta caracterización, lo que sigue es hacer una pequeña reflexión sobre la problemática naturaleza del guión cinematográfico.

3. El guión: un espacio de interferencias

A medio camino entre un texto narrativo y un texto dramático, el guión cinematográfico es de una naturaleza sumamente inestable. A pesar de su carácter transitorio, perteneciente a un arte industrial con un fuerte sentido naturalista, el guión cinematográfico cumple con las características para ser considerado un dispositivo ficcional. En él se pueden identificar procedimientos de inmersión emparentados con la percepción visual que modelizan una realidad ficcional a través de la proposición de *imágenes* por medio de la descripción. Así, el guión cumple con el pacto implícito reconocible en toda ficción: el de representar un universo ficcional identificable como tal para un receptor. Sin embargo, el problema de la recepción es el principio de la duda.

Generalmente se considera que el guión basa su existencia en su carácter meramente

utilitario para el cine. Más allá de los productores, de los realizadores, de todos los implicados en la industria, no se estima la existencia de otros lectores. El fin del guión es servir al lenguaje audiovisual, por lo que su forma de escritura estaría condicionada y las estrategias de inmersión y los medios de modelización del universo ficcional serían subsidiarios de la ficción cinematográfica. Si bien es así como se concibe, la existencia del guión cinematográfico puede ser entendida como la de un dispositivo autónomo en donde entran en contacto los procedimientos de inmersión pertenecientes a otros tipos de ficción. El guión como dispositivo ficcional vendría a ser en sí mismo un espacio de *interferencia* entre varias ficciones y sus respectivos sistemas semióticos.

De acuerdo a Paz (2004),¹⁰ el guión es el espacio donde se hacen patentes las divergencias

10 Desde el ámbito de la literatura comparada, Paz (2004) propone un método para analizar la relación entre cine y literatura. El método comparativo semiótico-textual consiste en analizar de manera independiente el “texto” fílmico y el texto literario, teniendo en cuenta sus respectivos sistemas semióticos, sin establecer entre las dos relaciones de jerarquía o de dependencia. El método se divide en tres momentos diferentes: convergencia, divergencia e interferencia. En el primero se analizan los rasgos de narratividad y de ficcionalidad que comparten. En el segundo se evidencia la diferencia entre ambos sistemas

y convergencias entre el cine y la literatura. Al mediar entre diferentes estructuras representacionales, el guión es la primera *interferencia* entre lo verbal y lo visual: “verdadero gozne en el trasvase de un sistema esencialmente verbal a un sistema visual-verbal, el guión literario (...) conserva la modalidad de escritura a la vez que debe aportar las soluciones visuales o aplicar las estrategias de montaje” (p. 221). Así, el guión como dispositivo ficcional constituye ese lugar privilegiado de *interferencia* inter-artística en donde se condensa no solo el encuentro conflictivo entre diversos sistemas semióticos, sino también la narratividad (o lógica de acción) que comparten ambas expresiones artísticas.

Subsidiario de la ficción cinematográfica, la naturaleza técnica de la escritura del guión es la que la permite vislumbrar la confluencia de los diferentes procedimientos de inmersión ficcional que hay en él. En esencia, responde a la misma lógica perceptiva de la ficción cinematográfica. El guión debe ser comprendido como la promesa, o la propuesta, de una *sucesión visual de acontecimientos* donde los recursos narrativos pertenecen más al ámbito del montaje que al de la literatura. Por esta

semióticos. El tercero consiste en observar cómo se da este encuentro conflictivo.

razón, el guión cinematográfico debe valerse de la *descripción*, que es en sí misma de naturaleza visual, como su forma de escritura. Esto no implica que la *descripción* funcione como un acto narrativo en sí, pues en el guión no existe la figura del narrador. Al contrario, la divergencia radica en que la *descripción* está pensada para modelar un universo ficcional de naturaleza perceptiva y visual, por lo que responde a un código técnico de planificación y a unos rasgos perceptuales claros.

Las descripciones pueden mostrar la realidad (ficcional) descrita desde más cerca o desde más lejos, desde arriba o desde abajo, estáticamente o en movimiento, horizontal o vertical, tal como lo hace el texto fílmico [el cine] mediante el uso de la escala de los planos, sus ángulos y sus movimientos de cámara. (Paz, 2004)

En el guión la lógica visual está patente tanto en las descripciones como en su formato. Mientras las descripciones suelen indicar de manera implícita algunos elementos técnicos (planos, ángulos, movimientos de cámara, sonidos, etc.), los encabezados de las escenas responden a las características de la luz y el color, sea interior o exterior, si es de día o de noche, así como al tipo de escenario. El

diálogo, en esencia, hace parte de la misma experiencia perceptiva, por lo que ayuda a la creación visual y sonora de las situaciones.

Vale hacer la salvedad de que solo se puede hablar de *descripción* en el guión como forma de escritura, pues en el cine implicaría hablar en términos de analogía. En la ficción cinematográfica la imagen nos muestra directamente el universo ficcional en el que se moverá nuestro personaje. La imagen modeliza el universo, luego, no lo “describe”, sino que lo presenta. De cierta forma, el guión cinematográfico como propuesta visual funciona del mismo modo. Antes que describir, *presenta* o, dicho de otro modo, la descripción es la forma en la que el guión nos presenta una sucesión visual de acontecimientos.

De ahí se desprende que la construcción ficcional en el guión cinematográfico esté pensada para ser una *imagen en movimiento* con una lógica perceptual. El cineasta Andrei Tarkovski, consideraba que escribir un guión equivale a pensar en imágenes. Llevando esta idea un poco más allá, el filósofo Alain Badiou (2004), siguiendo a Deleuze, afirma que “el cine está hecho con imágenes, pero la imagen no es representación; es aquello con lo cual piensa el cine” (p. 60). Así, la escritura del guión, a la manera del cine, también piensa

en imágenes, y es este procedimiento el que usa para la modelización de su universo ficcional.

Como ya dijimos, a pesar de compartir la estructuración lógica de las acciones, la descripción verbal de situaciones y de acciones en el guión no tiene un valor narrativo. Como en la ficción cinematográfica, el guión no necesita la presencia de un narrador ni de ningún ente enunciador, porque no se trata de un *relato* en el sentido técnico del término. La imagen naturalista del cine implica que todo se describe tal cual como pasa frente a la cámara. La manera en que esto se hace patente en la escritura es en el hecho de que las acciones se describen siempre en presente y las frases nunca llegan a cumplir con una función poética. Por ejemplo, así se refieran a hechos del pasado, todas las escenas ocurren en presente.

Con todo, las categorías narratológicas son válidas para describir los procedimientos narrativos del guión, siempre y cuando no se obvие esta *presunción* de visualidad que hay en él. Es realmente evidente la analogía que existe entre el montaje y la narración. Son muchos los guionistas que consideran al guión como un primer montaje. Por ejemplo, el guionista Jean Claude Carrière (1998)

considera que en la práctica de la escritura de guión es necesario “tener unas nociones lo más precisas posibles del montaje” (p. 15). Además, es bien sabido que las técnicas de montaje tienen su origen en los procedimientos narrativos de la novela. Por ejemplo, D. W. Griffith creó el lenguaje de la narrativa clásica del cine al ser el primero en adaptar las estructuras narrativas de la novela.

Con la aparición, en 1914, de una obra como *El nacimiento de una nación*, adaptación de la obra literaria *The Clashman*, el cine se da históricamente lo que en adelante se llamará en términos técnicos el “lenguaje cinematográfico” (...) El juego de recursos cinematográficos novedosos de los que hace uso este director entraña la posibilidad de una cinematografía en sentido propio: el montaje impecablemente logrado por una analítica de las acciones plano a plano, la utilización de un guión técnico ajustado a la medida del relato, la sofisticación del drama por el trabajo en el detalle, la intensificación de la tensión por el uso de las acciones paralelas y el salvamento a último minuto y la focalización de la historia en el personaje protagónico son los

más reconocidos aportes de quien se considera el mentor del cine narrativo clásico (Cárdenas, 2011, p. 74).

Ahora bien, entre la ficción teatral y el guión cinematográfico existen varios puntos de encuentro. En este caso me voy a referir a aquellos que atañen a la recepción del guión como texto y a la tradición dramática que lo afecta como dispositivo ficcional.

A la manera del texto teatral, el guión puede ser considerado como un estado autosuficiente de la ficción cinematográfica. Si al momento de leer un texto teatral se *asiste* de manera virtual a los acontecimientos, al leer el guión cinematográfico se *accede* de manera virtual a la *experiencia perceptiva* visual y sonora que este propone. El mismo Schaeffer alcanza a reconocerlo en un pequeño aparte:

La lectura de una sinopsis de una película puede llevarme a imaginar no los acontecimientos representados sino la representación fílmica de esos acontecimientos: imagino planos cinematográficos, movimientos de cámara y accedo al universo ficcional a través de la modalidad virtualizada del quinto vector de inmersión [el de

experiencias perceptivas: imagen y sonido] (p. 267)

Así, a la manera del texto teatral, el guión permite una inmersión virtual en la experiencia perceptiva de una historia cinematográfica. Claro, de nuevo, como en el texto teatral, esto no equivale a una narración. En este se asiste a una *visualidad* antes que a una representación. De hecho, si en el teatro existe una doble ausencia del autor en el espectáculo y como voz narradora, en el guión y la ficción cinematográfica el problema de la autoría se intensifica.

El cine, al pertenecer a una industria, tiene una noción difusa de autor que oscila entre lo colectivo y la individualidad del director. En medio de esta disyuntiva se encuentra el guión cinematográfico y el guionista.

La colaboración en el cine es un aspecto que la mayoría de directores tienen presente en casi todas las áreas. El proceso de realización de una película es tan complejo que los directores saben que no pueden lograr el texto fílmico sino es con la ayuda de un equipo completo, con los conocimientos adecuados para cada proyecto. Sin embargo, la palabra

colaboración no es común en los procesos de escritura, por lo que el término no resulta familiar ni para el escritor ni para el guionista (Lavado, 2014, p. 156).

Al ser una escritura transitoria entre un lenguaje y otro, los rasgos distintivos de su escritura se pierden en el momento preciso donde nacen las imágenes. Puede que el guionista quiera darle un “tono”, un “estilo”, un “ritmo” a su obra, (no en un plano literario sino en un plano descriptivo visual), pero en últimas es el director quien la interpreta. Además, hay que tener en cuenta que muchas veces los guiones cinematográficos están a merced de las concepciones estéticas del director y pueden verse afectados en el proceso de rodaje.

Finalmente, y prosiguiendo con las relaciones, el guión cinematográfico comparte con la ficción teatral una herencia dramática que lo afecta como forma de escritura y como estructura narrativa. ¿Por qué como forma de escritura? Algunos teóricos consideran que el guión comprende intrínsecamente elementos de puesta en escena. Luego, en su escritura, las *descripciones*, al estar atravesadas por la lógica de las acciones, contienen elementos dramáticamente relevantes, esenciales para el

avance y el desarrollo mismo de la secuencia de acontecimientos.

Existe una larga tradición dramática que ha afectado la estructura narrativa del guión como dispositivo ficcional. Me refiero al modelo clásico de composición de “relato” cinematográfico que se remonta a la estructura originalmente conceptualizada por Aristóteles en la *Poética*. Con algunas variaciones a lo largo de la historia, este modelo clásico ha terminado imponiéndose como el paradigma por excelencia de una estructura narrativa. Este consiste, esencialmente, en los tres momentos descritos por Aristóteles. Férreamente defendido por la mayoría de guionistas, este paradigma comporta el problema del reduccionismo: generalmente es presentado como la única forma natural de expresar lo humano. Así, la figura del héroe y la estructura de su viaje encarnan el problema de una normalización del modelo de humanidad que restringe no solo la exploración de nuevas estructuras dramáticas, sino también las concepciones de lo humano.

El héroe es aquel que se lanza a un viaje radical. Esta aventura se estructura según una serie de etapas que se suceden secuencialmente hasta llegar a significar la transformación final del

héroe como maduración. En suma, el héroe es aquel que viaja —objetivamente por el mundo o subjetivamente en un proceso de evolución personal— (Cárdenas, 2011, p. 83).

La relación entre este modelo dramaturgico y el dispositivo guión suele ser de naturaleza impositiva. Al estar en medio de un arte industrial, que responde a ciertas lógicas del mercado, el guión cinematográfico se ve sometido a una alta estandarización de la escritura. Las estructuras narrativas son en su base las mismas, tributarias del modelo clásico, y la libertad artística se suele supeditar a la rentabilidad económica, al menos en lo que atañe a la generalidad de la industria. Quizá el guión como dispositivo ficcional sea el único que sobrevive bajo presiones de este tipo, que lo afectan incluso como forma.

En resumen, el guión cinematográfico como dispositivos ficcional puede ser considerado en su estado autosuficiente. A pesar de que sus procedimientos de inmersión ficcional sean de alguna manera subsidiarios de la ficción cinematográfica, el guión en sí mismo logra modelizar universos ficcionales. Su limitante son las palabras. Las palabras, más exactamente las *descripciones*, constituyen el medio por el cual el guión propone experiencias perceptivas visuales. Su finalidad es la

creación de un modelo de universo ficcional a partir de proposiciones visuales. Es decir, el criterio por el cual se determina su éxito o su fracaso reside en la capacidad de crear *imágenes cinematográficas* y, añadido, en la solidez de su estructura narrativa (o actancial), que también afecta la modelización.

Porque sea un dispositivo transitorio, interferencial, entre diferentes lenguajes, no quiere decir que carezca de valor en sí mismo. Su realidad, su valor, sea estético, ficcional o de otra naturaleza, es lo que pretendo defender. Hoy día es más probable encontrar guiones publicados, así como es más probable encontrar escritores como Guillermo Arriaga que se dedican a escribir para cine. A la manera del texto teatral, el guión como dispositivo ficcional puede ser estudiado, no desde su carencia, sino desde su riqueza, la de un objeto inestable, el punto de confluencia de diferentes procedimientos de inmersión o sistemas semióticos.

Listado de referencias

Badiou, A. (2004). El cine como experimentación filosófica. En G. Yoel, *Pensar el cine* (Vol. 1, pp. 23-90). Buenos Aires: Manantial.

- Cárdenas, J. D. (2011). El cine clásico y su doble anacronismo del mito y del héroe. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 6(2), 69-86.
- Carrière, J. C. (1998). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (2003). *Cómo se escribe un guión* (10 ed.). Madrid: Cátedra.
- Eco, U. (1970). Cine y literatura: la estructura de la trama. En *La definición del arte* (pp. 194-200). Barcelona: Martínez Roca.
- Lavado, D. M. (2014). *Las relaciones entre escritor y director en el travase cinematográfico: el caso de Guillermo Arriaga*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Mendez, J. D. (2006). La estructura del guión cinematográfico: ¿hacia un nuevo género literario? *Hipnofilia*, (146), 25-36.
- Parker, P. (2010). *Cómo escribir el guión perfecto*. Barcelona: Robin Book.
- Paz, J. M. (2004). Propuestas para un replanteamiento metodológico en el estudio de las relaciones de literatura y cine. El método comparativo semiótico-textual. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (13), 199-232.
- Pollarolo, G. (2011). El guión cinematográfico: ¿texto literario? *Revista Lexis*, 35(2), 289-318.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias del guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Schaeffer, J.-M. (2002). *¿Por qué la ficción?* Toledo: Lengua de trapo.
- Tarkovski, A. (1991). *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión: argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós.