Aspectos teóricos y prácticos de la escritura del guión cinematográfico

Separata Encuadre N° 27. Caracas, 1990.

La ambición de saltar el vacío que separa a investigadores y creadores, nos ha llevado a imaginar la construcción de una vía en la que pudieran darse cita -aún cuando más no fuera sino para proponer la virtualidad de un diálogo- dos maneras de ver el cine, dos lenguajes, dos territorios. Este es el sentido que se le concede a las siguientes líneas: el de un esbozo, lleno de atrevimientos, de una metodología de construcción dramática del guión, que incorpore algo del léxico y del rigor que es propio de la actual investigación humanística, en las áreas de la semiótica literaria y el psicoanálisis. El resultado, más que de un modelo acabado, signado por las bondades y las rigideces de una última palabra, pretende sugerir un horizonte de trabajo que pueda ser compartido por todos aquellos que creemos que el análisis y la creación pueden no ser más que dos caras de una misma inquietud, dos visuales complementarias para la obra.

Elementos para la construcción de un guión. Un inventario

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

El personaje

Las diversas exploraciones en torno al problema de la construcción del personaje del filme de ficción se orientan alrededor de un eje en cuyos polos se sitúan:

- una visión esencialista del personaje que lo constituye en recipiente de atributos o cualidades (personaje definido por su ser, que se rellena según un conjunto de esencias, según los datos de su biografía, de sus aspectos físicos o sus datos psicológicos más o menos estáticos).

- una visión dinámica del personaje que lo entiende como un cierto conjunto de actividades, de transformaciones unificadas en una representación, generalmente antropomórfica, que cobra sentido y provee significaciones en la medida en que hace o, mejor dicho, representa un hacer.

Un recorrido por los manuales de escritura del guión nos deja ver que tal concepción se reparte en ellos sin demasiada autoconciencia: si acaso, un mayor énfasis en los aspectos dinámicos en los autores norteamericanos de manuales y cierta confesada preocupación por los personajes en los autores europeos, es síntoma de una divergencia entre dos concepciones dramatúrgicas que se hace explícita algunas veces.

No obstante, una relativa homogeneidad en las metodologías, coloca el énfasis en ciertos elementos de construcción: la biografía del personaje, el diseño de su "crecimiento", la formulación de sus motivos y sus intenciones, etc.

En algunos autores, como Lajos Egri, el diseño de la biografía es exhaustivo: Egri quiere un escritor capaz de conocer a su personaje a la manera de Ibsen, de listar, en una suerte de anamnesis, todas y cada una de las cualidades relevantes que lo configuran en el plano "fisiológico", psicológico y social y que conforman lo que el autor llama la tridimensionalidad del personaje. Otros autores, como Swain prefieren una calificación limitada a los requerimientos de la acción: la impresión dominante, el punto de vista, la actitud dominante, los intereses y lo que el autor denomina el potencial de clímax, todos están circunscritos a la esfera de las acciones posibles: la biografía no va mucho más allá del plano de la manifestación diegética. Field -quizás el más popular manualista norteamericano- subordina esta construcción biográfica del personaje a la acción en forma 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. Su exterior es lo que se cuenta en el presente diegético y se revela, casi exclusivamente, a través de la acción.

Los otros aspectos presentes en los manuales tienen que ver con la vinculación del personaje con la acción dramática (con la esfera actancial, como diremos más adelante). Motivación, intención y objetivo, para Vale; condición, aspiración y realización en Cucca; condiciones sociales y fuerza

de voluntad en Howard Lawson apuntan todos a la construcción de la acción verosímil, temperada por el requisito de la carácter gradual de la modificación (obligatoria) del personaje.

Ciertas "leyes" - para dar un nombre a las recomendaciones preceptivas que soportan los manuales y que, desde Aristóteles, alimentan la dramaturgia occidental - pueden entresacarse de la lectura: el personaje debe disfrutar de cierta autonomía -en el sentido de portar una única "línea de pensamiento" o de "producir diálogos personales"; debe también ser coherente, es decir, conservar una identidad (un carácter) en el decurso de sus transformaciones menores; debe crecer y modificarse a través de la obra; debe estar caracterizado por los rasgos distintivos que conforman sus diálogos y sus acciones y que lo diferencian orquestadamente del resto de los personajes; debe, finalmente, hacerse de una fuerza de voluntad tal (de un potencial de clímax) que sea capaz de llevar la acción hasta sus últimas consecuencia.

La acción

El aspecto más notable con relación al concepto de acción, tal y como se recoge de la lectura de los manuales de dramaturgia, se inscribe en la siguiente paradoja: el término acción es quizás el más naturalmente nombrado, más requerido por decirlo así y, sin embargo, el que menos rigor merece en su tratamiento. El crítico y el lego, por lo demás, en el ejercicio de su evaluación inmediata de un filme, recurren invariablemente al análisis de la acción: los filmes tienen "mucha" o "poca" acción, o acciones "lentas" o ninguna acción. El término de acción dramática (como el de "estructura dramática" o "estructura narrativa"), constituye poco menos que un comodín con el que se designa una cualidad de la narración cuya "aparición" parece intuitivamente indudable. Claramente, en el caso de los manuales, se apela a la intuición del escritor, a un sentido común que decidirá, en último término, cuando hay acción y con qué intensidad ésta se presenta.

La anterior circunstancia no ha sido obstáculo para que se desarrolle, entre los manualistas, una muy completa "teoría" de las acciones dramáticas. Howard Lawson, por ejemplo, se ha detenido en la consideración de la arquitectura de las acciones, reconociendo el carácter "enclavado" de éstas (como ciclos constituidos por una exposición, un ascenso un momento de choque y un clímax, que se

articulan a niveles mínimos para reproducir la misma estructura a escala macroscópica), y aconsejando al escritor con relación a la construcción de su progresión, al diseño de su ritmo, de su causalidad compleja y de las tensiones que regulan su intensidad. Podría decirse que los manualistas manejan rigurosamente una materia cuyo término central, indefinido, está confiado a la intuición.

Como el personaje, la acción también tiene sus "leyes" previstas en los manuales: desde la ley de unidad de acción, aristotélica y polémica, que concentra en una transformación única el devenir dramático y hace depender las demás acciones de este tronco común, hasta otras reglas que regulan el desarrollo de las transformaciones dramáticas, postulando la necesidad de repartir la acción entre momentos de concentración y momentos de respiración, que administren modificaciones siempre en avance. Notable es el énfasis en la motivación de las acciones (asunto bien estudiado por los formalistas y neo-formalistas, dicho sea de paso) que exige la garantía de un sustento "lógico" como dispositivo para el adelanto de las acciones.

El conflicto

Contrariamente a lo afirmado con relación a la acción, el término conflicto aparece definido con claridad en los manuales de dramaturgia: oposición de fuerzas contrarias, de voluntades y obstáculos, su formulación es tal que resulta fácilmente identificable para el escritor. Ciertas exigencias con relación al conflicto dramático se repiten en los manuales: su intensidad (un "buen" conflicto dramático demanda energía de las fuerzas en oposición), su equilibrio (de forma tal que las fuerzas en pugnan compitan con idénticas probabilidades de éxito), sus posibilidades de permanencia a través del desarrollo total de la obra y, sobre todo, la irreductibilidad de los términos que se hallan en él comprometidos (y que se definen uno con relación al otro, como en la simbiosis), es decir, de su posibilidad de integrar una unidad de contrarios, al decir de Lajos Egri.

Otras "leyes dramáticas"

Las reglas de construcción recomendadas en los manuales no se agotan en la utilización de los términos mencionados anteriormente. Rebasan el ámbito de la historia, por decirlo así (si entendemos por historia la disposición, lógica y cronológicamente

ordenada de los acontecimientos que integran un filme), para introducir recomendaciones al nivel de su puesta en discurso. Dicho en términos más sencillos: se trata no sólo de "armar" las historia creando personajes, acciones y conflictos, sino de estructurar los mecanismos para que el acto de contar la historia la valorice y la haga dramática. Un buen ejemplo de "reglas" que actúan en este sentido lo encontramos en Chion, quien reúne en varias operaciones los pasos que requiere lo que el autor denomina dramatización de la historia. Chion exige así la concentración del material a contar con la finalidad de unificar la historia y de regular la información hasta límites digeribles por el espectador; la emocionalización del material, es decir, la búsqueda de una participación emocional del espectador en el drama; la intensificación, de los sentimientos, de las situaciones vividas por los personajes y de la irrupción de los detalles significativos, la jerarquización de los acontecimientos que constituyen la historia previa y, sobre todo, la creación de una curva dramática, referida no sólo al discurso, sino también a la disposición general de la historia.

Los modelos de construcción dramática del guión

Una vez revisados los elementos en juego para la construcción de un guión, todo autor procede a proponer un método de construcción que, pasando por las diversas etapas del diseño (construcción de personajes, sinopsis, scaletta, etc.) culmina con la escritura del guión. Brevemente, revisaremos cuatro de estos modelos, con la finalidad de afianzar las bases de nuestra discusión.

El Paradigma de Field

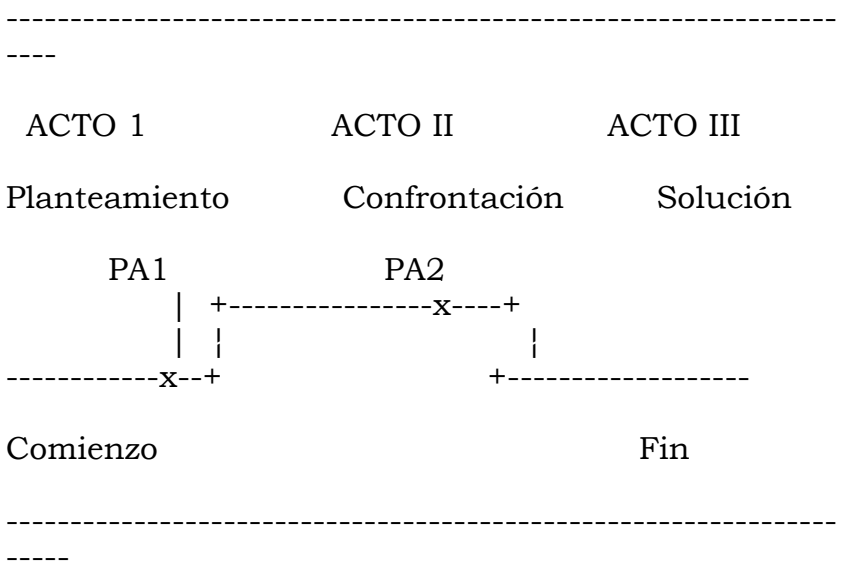
Junto con las del español Gutiérrez Espada, las ideas del norteamericano Syd Field son quizás las que más se han popularizado entre nuestros profesores de guión. Field, en sus dos textos ya clásicos, propone un sencillo esquema de trabajo que descansa sobre su llamado "paradigma" estructural, suerte de horma universal en la que "encajan" los guiones de cualquier género.

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

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

La disposición posterior de los elementos en juego se realiza según el paradigma, definido como "un modelo, un esquema conceptual" mediante el cual es posible visualizar la estructura del guión como un todo. En su primera versión, el paradigma divide al guión en tres actos: Acto I o presentación, Acto II o confrontación y Acto III o resolución, del conflicto principal. 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). Un punto argumental es un acontecimiento que cambia radicalmente el sentido de la acción. Field preve dos de estas unidades, una al final del Primer Acto y otra hacia el final del Segundo Acto.

Lo dicho se resume en la Fig. 1:



Una vez dispuesto el material según el paradigma, el escritor procede a elaborar en detalle el principio, el fin y de los dos puntos argumentales, cuatro unidades que constituyen la armazón básica del guión. El escritor dispone estos hallazgos en cuatro páginas para configurar una suerte de sinopsis que conserva la estructura y que será completada una vez que se redacten las biografías de los personajes. La escritura posterior, que se lleva a cabo con el sistema de fichas, se sucede de acuerdo a la división establecida en tres actos. Cada acto es estructurado separadamente. Por último, se procede a una reescritura que dará lugar a la primera versión del guión.

El Tratamiento de Swain

Otro autor norteamericano cuyo pragmatismo lo coloca entre los bestsellers es Dwight Swain. Su libro Film Scriptwriting, formula una metodología que se puede resumir en cinco pasos:

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

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

a. Los personajes, para cuyo propósito, el autor recomienda: 1) Establecer el personaje tempranamente y 2) establecer el carácter del personaje (impresión dominante, gusto por el personaje, aspectos que lo hacen interesante, potencial físico para la acción, potencial de clímax).

b. Las situaciones.

c. Los escenarios de la acción.

d. Los tonos y atmósferas.

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

a. El gancho (*the hook*). Un incidente o acción que provoque la suficiente curiosidad en el espectador como para que éste permanezca interesado en el desarrollo de la historia.

b. El compromiso (*the commitment*) del personaje principal en relación con el logro de su objetivo.

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

a. Evitando lo predecible.

b. Acentuando, entre dos soluciones posibles para una confrontación del personaje, la solución negativa (la cual, según Swain, siempre resulta ser la más

creíble).

c. Espaciando las crisis.

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

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

b. Dando salida a las tensiones latentes en los personajes

La metodología de Antoine Cucca.

Para contrastar el enfoque pragmático de los escritores de manuales anteriormente comentados, procederemos a revisar someramente el trabajo que el escritor francés Antoine Cucca propone en su libro *L'écriture du scénario*. Como para otros autores, el germen inicial del guión se encuentra en la idea. La idea, "primera condición creativa e interpretativa del autor", debe cumplir con el requisito de ser visual, emocional, creíble y universal.

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

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

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

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

situaciones pueden ser de base (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 división en tres momentos dramáticos y que Cucca denomina premisa (o conjunto de condiciones de los personajes al comenzar la situación); desarrollo (de estas condiciones en busca de modificación) y resolución.

La elaboración de la Scaletta o Canevas constituye la etapa subsiguiente de refinamiento de la estructura y comienza por el estudio del personaje. La estructuración del personaje requiere en primer término del estudio del carácter y de las necesidades. De la misma manera, el estudio del personaje comprende la estimación del comportamiento ante las acciones de otros personajes, ante los obstáculos y 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) conforma el contraste del universo que impone cada situación. Según Cucca el personaje se revela en la economía de la historia a través de las acciones que gradualmente modifican la linealidad de su comportamiento. Es así como la evolución del personaje puede ser referida, en cada momento, a su condición original, a su aspiración o deseo y a la realización de estas aspiraciones. El establecimiento al nivel de la scaletta, de estos parámetros para cada personaje constituye, un paso obligado de la construcción.

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

El siguiente paso en la construcción de la scaletta 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".

Por último, el desarrollo del drama requiere de la elaboración de la situación de comienzo y la configuración de las situaciones sucesivas, situaciones, que, según el autor, se remitirán a algún caso dentro de una tipología que comprende: las situaciones de apertura (las cuales abren expectativas inacabadas y se remiten a otras situaciones); las situaciones conflictuales, principales o secundarias, las situaciones interlineales de transición (unidades que sirven de ligazón entre las situaciones conflictuales y las de cerradura) y las situaciones de cerradura relativa. (Que concluyen una situación de apertura o conflictual). El ultimo paso en la elaboración del guión consiste en el "relleno" de la estructura dada por la scaletta.

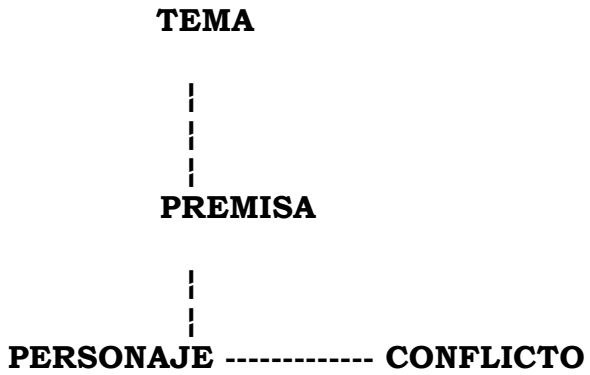
El modelo de Lajos Egri

Concluiremos nuestro inventario comentando un modelo que, si bien no proviene de un manual estrictamente dedicado a la dramaturgia cinematográfica, recoge, en su excelente exposición, ciertos fundamentos esenciales, comunes a la escritura dramática.

El punto de partida de la metodología que este autor propone en su ya clásico texto titulado *The Art of Dramatic Writing* lo constituye lo que podríamos denominar la proposición ideológica del texto que el escritor construye, aunque formulada de manera particular. Esta premisa, al decir de Egri, es lo que el autor quiere decir con su obra y debe ser formulada como una proposición (en el sentido lógico del término). 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 con relación a 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. 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*) une 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 la idea ya comentada de tridimensionalidad. Para la construcción del ambiente Egri toma en cuenta la medida en que éste determina el actuar del personaje. Seguidamente, sobre la base de su "enfoque dialéctico", Egri asegura las existencia de motivaciones del personaje y de su capacidad de crecimiento dentro del drama. La fuerza del carácter, 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.

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.

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 *scaletta*- debe ser abordada en un momento estratégico 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 la obra.

Hacia una instrumentalización de algunos objetos teóricos

Partiendo de las recopilaciones que hemos revisado hasta ahora, es dable formular nuevamente la pregunta que motiva el presente trabajo: ¿Es posible -mediante una adecuación suficientemente flexible y comprensiva de las diferencias en juego- reforzar los elementos y leyes que constituyen un modelo de escritura del guión cinematográfico, con algunos objetos y constructos teóricos que provienen, entre otros campos, del análisis semiótico, del estudio de las interacciones interpersonales, etc. toda vez que, de alguna manera, y en un sentido que será indispensable precisar, tanto los unos (los modelos "para construir") como los otros (los modelos "para entender") hablan de lo mismo? Las observaciones que siguen son piezas aisladas de lo que puede entenderse como una primera aproximación a esta idea.

- Sobre la base de los estudios de Vladimir Propp y tomando en cuenta el modelo actancial propio del análisis greimasiano, podría formularse una hipótesis, según la cual, todo personaje dramático puede ser construido a partir de lo que podríamos

denominar su falta o su carencia constitutiva. Este concepto, de obvia extracción lacaniana, permitiría una concepción del personaje, en virtud de la cual, la investidura constructiva y con ella, todos los esfuerzos del dramaturgo para diseñar el personaje, convergerían hacia un polo que, dinámicamente, aglutina aquellos aspectos que movilizan su acción y su crecimiento en el relato: la historia es porque el protagonista quiere algo. Desea. O, dicho de otro modo, carece de algo.

En este sentido, conviene recordar algunos presupuestos de la semiótica contemporánea. Es sabido que cada personaje es susceptible de desempeñar un rol actancial, según realice o sufra determinados actos. La representación de un acto puede representarse mediante fórmulas como:

F (S1) ----> [(S v O)-------->(S ^ O)]

o bien:

F (S1) ----> [(S ^ O)-------->(S v O)]

En las que S1 designa al sujeto operador que, mediante el acto F, logra el cambio de estado de S respecto al objeto O. Si bien el interés de Greimas se sitúa a nivel del análisis del enunciado, nivel en el cual se ejecuta la distinción entre, por ejemplo, una estado de conjunción y otro de disjunción, 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.

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 disjunción con el mismo, es decir, formularlo como un sujeto carenciado, signado por la falta que representa la no conjunción con dichos objetos. Cada personaje es, en cierto sentido, como el sujeto tachado de Lacan, S, 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 de las "leyes" ya mencionadas podrían comentarse a la luz de esta consideración:

* La autonomía del personaje está relacionada con la esfera de intereses propia del personaje, es decir, con sus carencias esenciales. El personaje será fiel a su búsqueda (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.

- Los modos de consecución de un objeto de valor constituyen un lo que llamaríamos un estilo del personaje y pudieran ser asimilados a los que en el Análisis Transaccional se denominan Guiones de vida. Un guión de vida es "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 actitudinal en una esfera específica del comportamiento humano, un "rol" a 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", 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 guión familiar define un cuerpo de comportamientos propio de un apellido, de una estirpe (El Honor de los Prizzi). Por último, el guión individual define una suerte de programación personal, 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").

- Hemos dicho que, de acuerdo a Greimas, entenderemos 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, como ya escribimos, viene dada por una expresión del tipo:

F (S1) ----> [(S v O)-------->(S ^ O)]

Ahora bien, tal formalización, aparentemente abstracta, podía constituir un valioso recurso de identificación de las cualidades de la acción diseñada por el escritor, al aproximar las respuestas de ciertas preguntas obligadas: ¿Como se identifica una acción dramática? ¿Cómo se dispone la acción en la estructura general de los acontecimientos? ¿Como progresa o se detiene? ¿Cómo se logra su gradación? 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, siempre que se identifiquen sujeto y objeto con claridad.

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 significante, 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 (Greimas y Courtés). 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.

- 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 manualista- 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", (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 (y de la información).

- Otros aspectos centrales de la acción dramática, tales como aquellos a los que remiten las preguntas: ¿Qué caracteriza la acción importante? ¿Cómo se "mide" la intensidad de ésta? ¿Qué diferencia dos acciones en la misma estructura dramática? podrían ser abordados desde algunos estudios formales, como por ejemplo los de Abraham Moles. Así, sería posible estudiar, en detalle, aspectos como la importancia relativa (extrínseca o intrínseca) de la acción, su grado de implicación, su valor como acontecimiento o valor de imprevisibilidad para el observador, su complejidad, su tasa de riesgo, ligada a la atención emocional que provoca en el espectador, las estrategias alternativas o posibilidades de reemplazo de una acción particular por otra que desemboque en el mismo resultado, las condiciones de sujeción a los actos mínimos que la componen (actomas, en la terminología de Moles), la duración de la acción en unidades compatibles con el conjunto, el lugar geográfico donde la acción tiene

lugar, etc. Cada uno de estos aspectos, referidos a la problemática concreta del guión cinematográfico, puede ser abordado desde una óptica que utilice elementos del modelo abstracto al que hacemos referencia, las obvias limitaciones de espacio nos hace detenernos aquí.

- Las configuraciones triangulares, propias de varios modelos analíticos -del que no se excluyen los ya mencionados trabajos de Greimas en algunas de sus interpretaciones y también los de Bremond- pueden constituir una base de interés para el diseño y la evaluación de los conflictos. Se orientan en esta dirección algunos trabajos sobre terapia de familia como los de Virginia Satir, los trabajos de Theodore Caplow, R. D. Laing, Salvador Minuchin y David Cooper. En particular resultan adecuados los resultados de Karpmann en el marco del análisis transaccional.

- Hay que señalar el potencial que pueden brindar, desde esta perspectiva que hemos escogido, los trabajos ya clásicos de Gérard Genette referidos al tiempo, el modo y la voz en el relato y que han encontrado su aplicación en el análisis del fenómeno fílmico en autores como Vanoye y Zunzunegui y, también, con gran porvenir a nuestro entender, los estudios de David Bordwell referidos a las estrategias de narración cinematográficas.

Resta recalcar que estas reflexiones constituyen una primera incursión en un territorio que, desde ya, se perfila polémico y complejo. No obstante, la fertilidad de los conceptos con que está sembrado y la potencialidad de los instrumentos con que quisiéramos interrogarlo, quizás logren que el diálogo sea uno de sus mejores abonos.

Frank Baiz Quevedo.