

## Unidad 8

---

- El guión como conjunto de propuestas de contenidos.

## 1. El guión como conjunto de propuestas de contenidos

La mayor parte de los guiones tienen su origen en tres tipos de puntos de partida:

- los puntos de partida referentes a una *historia*, embrionaria o completa, real o ficticia; anécdota vivida o referida, suceso, acontecimiento histórico, novela, relato breve, otra película, etc.;
- los puntos de partida referentes al propio cine en cuanto institución: encargo de productor, reunión de estrellas («Vamos a hacer un Depardieu-Balasko»), nueva versión, reutilización de un decorado, necesidad de cumplir un contrato, etc.;
- los puntos de partida referentes a un *tema*, sea de orden político, moral, sociológico, psicológico o estético...: los males de la burocracia, las repercusiones del paro en la juventud, los estragos del amor materno, por qué fue crucificado Cristo, cómo viví mi primera ruptura, etc.

Estos puntos de vista, por supuesto, las más de las veces se combinan, se completan y se apoyan.

En el vocabulario cinematográfico, la palabra *tema* es problemática. El tema, en efecto, o bien se asimila a una representación mínima de la historia, a un resumen de la anécdota («Durante la segunda guerra mundial, un cabo del ejército francés es hecho prisionero por los alemanes e intenta evadirse

varias veces»), o bien se confunde con el punto de vista ideológico (¿del realizador? ¿De la película?) declarado o latente, o con el *sentido* que se deduce de la historia («Es una película sobre el descubrimiento del sentido de la libertad»: *Le caporal épinglé*, 1962).

Esta doble acepción del término remite además, en lo que al guión se refiere, a una división de los profesionales, formulable a grandes rasgos como sigue: para unos, el guión es ante todo una historia, un sustrato ficcional, que se debe valorar por sus cualidades intrínsecas o bien por su capacidad de ser un buen soporte para un buen «golpe» mediático (sin que lo uno, por supuesto, excluya a lo otro); para los demás, el guión debe ser ciertamente un tema, una historia, pero conducidos por una mirada, sostenidos por unas intenciones que, en un contexto dado, le den peso y sentido. Ambas tendencias se amplifican en ciertas circunstancias (los guiones de tema patriótico, por ejemplo, se justifican plenamente en períodos conflictivos). Ambas coexisten, no obstante, y podemos preguntarnos si contribuyen a formar modelos de guión o, al menos, si recurre cada una de ellas a modelos específicos para «informar» sus guiones.

## A) GUIÓN Y TEMA

La política de los autores de los años 50-60 y la crisis del guión de los años 80 han situado el tema en primer plano. El número especial de *Cahiers du cinéma*<sup>17</sup> dedicado, en mayo de 1985, a la «apuesta por el guión» se mostraba significativamente muy hostil al guión-historia, acabado, «cimentado», y se pronunciaba por un guión abierto a los avatares de la puesta en escena y animado por un determinado punto de vista.

Pero, ¿de dónde viene el tema? ¿De un autor? ¿De una voluntad deliberada de decir, de argumentar, de expresar una sensibilidad? ¿Procederá de la historia o se descubrirá a medida que se elabora la película? ¿O bien será impuesto desde el exterior, por las circunstancias o por una voluntad político-ideológica vinculada a un contexto particular?

También aquí nos demuestra la historia que las relaciones de la «fábula» con el tema son muy diversas, complejas y lábiles.

Ciertos contextos han impuesto así unos temas, encargándose la historia de ilustrar unas tomas de posición militantes. Puede pensarse en el cine soviético del período revolucionario (años 20), en el subsiguiente realismo socialista, en el cine americano que apoyaba el esfuerzo bélico durante el conflicto de los años 1940-1944, en el cine francés del Frente Popular, etc.

El guión de *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potiomkin*, 1925) procede de un encargo hecho en 1925 a Eisenstein por parte de la comisión encargada de conmemorar el 20º aniversario de la Revolución soviética. El de *Lo vie-*

17. *Cahiers du cinéma*, «L'enjeu-scénario», mayo de 1985.

*jo y lo nuevo/La línea general* (Staroie i novoie, 1929) se vería modificado, desde 1926 a 1928, según las perspectivas del Partido Comunista referentes a las cuestiones agrícolas.<sup>18</sup> *La vie est à nous*, de Renoir, se produce en 1936 para la propaganda electoral del Partido Comunista francés; su guión se basa en el plan de un informe de Maurice Thorez en el 8º Congreso del PC.<sup>19</sup> Más tarde, el mismo Renoir realizaría en Hollywood una película destinada a despertar, en 1943, las conciencias de los americanos ante las dificultades de los países ocupados: *This land is mine* (1943). Sabido es cómo se modificó el guión de *La Belle Équipe* (1936), de Julien Duvivier, según el espíritu de optimismo que debían insuflar los adeptos del Frente Popular. Entre otros muchos ejemplos, podría citarse finalmente *El hombre atrapado* (Man Hunt, 1941), de Fritz Lang, militante, en 1941, en pro del alineamiento en las fuerzas aliadas contra Hitler.

Hay contextos que, sin ser tan directamente condicionantes, influyen en no menor grado en los contenidos y en los puntos de vista. Así, al menos a partir de 1930 y hasta los años 60, el código Hays (en el cine americano) rigió contenidos (por exclusión: actos violentos, actos sexuales, técnicas de asesinatos o robos con efracción, perversiones, desnudos, *french kisses*, injurias a la bandera americana, etc.) y orientaciones morales y políticas (desaprobación del adulterio, del aborto, de los amores interraciales, de las simpatías hacia el comunismo, etc.).

Estas prohibiciones y exhortaciones fueron, por supuesto, frecuentemente «soslayadas»; incluso permitieron a los guionistas hacer alardes de ingenio para decir, sugerir o dar a entender entre líneas. En tales condiciones, el tema y la historia podían muy bien oponerse o presentar, al menos, ciertas divergencias. Una película como *They Live by Night* (1947), de Nicholas Ray, muestra bien los errores y el castigo de un joven delincuente, pero los episodios violentos son objeto de elipsis, se disimulan las referencias demasiado precisas a los lugares y a la época (la Depresión), y se pone en primer plano la historia de amor. Al hacer esto, los guionistas evitan una acusación demasiado directa de la sociedad, pero la refuerzan al mismo tiempo, puesto que los dos personajes aparecen claramente como víctimas y consiguen toda la simpatía del espectador. Compárese este guión con el mucho más explícito de *Bonnie y Clyde* (Bonnie and Clyde, 1967): sexo y violencia, nihilismo social.

De hecho, los condicionamientos coyunturales no siempre impiden a los autores el tratamiento, oculto o sibilino, de otro tema. En *El hombre atrapado*, Fritz Lang aporta una reflexión sobre la responsabilidad moral y el crimen (¿qué puede convertir en legítimo el asesinato de Hitler?). El final feliz de *La Belle Équipe* no logra enmascarar los temas favoritos de Duvivier: la degradación de las relaciones sociales, el papel destructor de la mujer fatal. Tanto que el final trágico, igualmente rodado, parece más lógico.

18. SADOUL, Georges, *Dictionnaire des films*, París, Éd. du Seuil, 1965.

19. GUILLAUME-GRIMAUD, Geneviève, *Le Cinéma du Front populaire*, París, Lherminier, 1986.

Se puede, del mismo modo, reelaborar un guión de encargo, o impuesto por ciertas presiones del mercado, a través de un tema más personal. Con *Po-lice* (1985), Maurice Pialat se apodera de una historia marcada por un género e imprime en ella un tema «marginal» (véase el capítulo 2). Se sabe también que Joseph von Sternberg era aficionado a las fábulas melodramáticas y este-reotipadas. Desde la elaboración del guión y los diálogos, les atribuía ya, sin embargo, una tonalidad expresiva y un *découpage* muy específicamente suyos (al acentuar, por ejemplo, la problemática del espacio que separa a los dos amantes: en *El expreso de Shanghai* [Shanghai Express, 1931], serán los compartimientos del ferrocarril o las oficinas de la estación donde están bloqueados los pasajeros; en *Marruecos* [Morocco, 1930], serán la habitación y la llave, las calles amenazadoras y la prisión, el espacio del desierto y de la guerra, así como el de una lujosa morada; el guión y la puesta en escena orquestan entonces unos movimientos de acercamientos y alejamientos de los cuerpos al arbitrio de los espacios, que son como otras tantas proyecciones del deseo y del temor de amar).

Stanley Kubrick se ha especializado en apropiarse de géneros y textos preexistentes para tratar temas que le interesan. *La chaqueta metálica* (Full Metal Jacket, 1987) entra en la categoría de las películas sobre el Vietnam y es la adaptación de una novela, lo que no impide en modo alguno a Kubrick reiterar un motivo esencial en él, el del conflicto entre la mente (sede de la racionalidad, de la organización-previsión-planificación) y el cuerpo (sede de las pulsiones, ya se trate del cuerpo orgánico o del cuerpo social). *La chaqueta metálica* nos presenta un proceso de constitución de un cuerpo (los «Marines»), seguido del proceso de su descomposición; pero ya la primera etapa está llena de trampas, al fundarse en la represión y control sistemáticos del cuerpo. La explosión (psíquica y después física) de uno de esos cuerpos no hace sino prefigurar la de los «Marines», en la segunda parte del filme. Puede observarse el mismo esquema/tema en *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (Dr. Strangelove, or how I learned to stop worrying and love the bomb, 1963); *2001: una odisea del espacio* (2001, A Space Odyssey, 1968), *El resplandor* (The Shining, 1980), desde *Atraco perfecto* (The Killing, 1956), e incluso en *Lolita* (Lolita, 1962) y *Barry Lyndon* (Barry Lyndon, 1975).<sup>20</sup>

Fueron los autores europeos quienes reivindicaron la posibilidad de escribir directamente una historia-tema, un guión en el cual la historia y el tema ya no se distinguen porque son consustanciales. Nótese que esta posición corre pareja a menudo con una inspiración de tipo personal, casi autobiográfica, y/o un compromiso sociopolítico o estético declarado. Piénsese en Rossellini y Renoir —los «jefes»—, en Bresson, Bergman, Fellini, Antonioni, Truffaut, Godard, Eustache, Fassbinder, Wenders, etc. En tales condiciones, el proble-

20. Véase DELEUZE, Gilles, *L'Image-temps*, París, Éditions de Minuit, 1985. (Trad. cast.: *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1987.)

ma de la historia ya no se plantea en cuanto tal, y se ve además a algunos de estos autores rechazar la noción de historia o pronunciarse contra ella (Wenders, por ejemplo, gran admirador por otra parte de John Ford, quien decía no hacer otra cosa que contar historias). La elaboración del guión y del filme se parece más a un proceso de encuentros entre temáticas personales, estados emotivos y elementos narrativos (originales o tomados de la literatura y del cine), que a un trabajo deliberado de composición referido a unas normas.

De nada sirve, probablemente, lamentarse de la ausencia o poca presencia de los temas en los guiones. Pues el tema *se impone* o no existe. Se impone desde el contexto o desde la personalidad de un autor (o de varios), o a partir del encuentro entre ambos. Es producto de una interacción, no de una intención (sin lo cual se reduce a un somero «mensaje» ilustrado por una fábula). Por eso parece difícil concebir modelos de tema: se nos remitiría, o bien a posiciones de escritura (tributarias de las condiciones de producción), o bien a esquemas contextuales y personales finalmente inseparables —en el análisis— de los esquemas narrativos actualizados en el guión (véase el capítulo 5).

Añadamos, con André Gardies,<sup>21</sup> que, para un autor, es una buena estrategia atraer la atención sobre un aspecto de su obra (el contenido narrativo para Ford, los aspectos formales para Robbe-Grillet) para ocultar los demás (el político, o el autobiográfico, en el caso respectivamente de nuestros dos autores): cuestión de prudencia, de moda, etc.

La noción de «doble ideológico» que propone Gardies a propósito de ciertos autores podría extenderse al propio guión: un tema patente enmascara a menudo algún otro, y la ausencia de tema sigue siendo aparente, hasta tal punto es difícil concebir el «vacío ideológico» (véase el capítulo 5).

## B) GUIÓN Y CONTENIDOS FICCIONALES

Lo que constituye la exigencia de los contenidos ficcionales, el «fondo de la acción trágica», por parafrasear a Hegel, «está comprendido en el círculo de las potencias, en sí legítimas y verdaderas, que determinan la voluntad humana».<sup>22</sup> A saber: «afectos de familia, amor conyugal» (hoy habría que añadir también no y extraconyugal), «piedad filial, ternura natural paterna y materna, amor fraterno, pasiones e intereses de la vida civil, patriotismo de los ciudadanos, autoridad de los jefes de Estado, sentimiento religioso...».

Dicho de otro modo: amor y sexo, historias de familia, dinero, conflictos sociales, guerra, poder, vida espiritual. Nada muy nuevo y, sin embargo, algo siempre nuevo.

21. GARDIES, André, «Cinéma et quête d'auteur» en *Hors Cadre* n. 8, 1990.

22. HEGEL, *Esthétique*, textos escogidos, París, PUF, 1953, pág. 141 (Trad. cast.: *Estética*, Barcelona, Altafulla, 1988.)

Lo que impresiona cuando se leen los manuales del guión o las palabras de los guionistas es que estos contenidos se consideran, de entrada, dentro de unas formas, de unos modelos.

## 1. Formas de contenidos (I): acción + personaje

Los manuales americanos lo repiten sin cesar: el fundamento de todo filme, su *tema*, es la acción (lo que sucede) y el personaje (aquel a quien le sucede). Y esto ha de poder formularse con frases que respondan directamente a las preguntas siguientes: ¿quién quiere hacer qué? ¿Por qué? ¿Qué se lo impide?

Dwight Swain,<sup>23</sup> por ejemplo, enumera así los elementos primarios de un guión: un personaje, unas premisas, un objetivo, un adversario y una «catástrofe» (*clímax*). Y preconiza formular en dos frases el tema del filme, agrupando la primera los tres primeros elementos y respondiendo la segunda a la pregunta: «¿Triunfa o no el personaje?». Americanos y franceses suelen referirse a la *Poética* de Aristóteles (384-322 a. de J.C.) para fundamentar su argumentación.

¿Acaso no definió éste la tragedia como «imitación de una acción plena y completa y de una cierta extensión»?<sup>24</sup> Lo cual implica «un comienzo, una parte media y un final», trinidad que hemos visto repetirse interminablemente. Es, en efecto, la extensión de la fábula lo que garantiza el respeto general a la regla de sucesión de los acontecimientos según la «verosimilitud y la necesidad», y según el principio de la alternancia de los destinos (felicidad/infortunio o a la inversa).

Aristóteles opone la fábula «una» a la fábula en episodios, menos afortunada porque la sucesión de los episodios «no está determinada ni por la verosimilitud ni por la necesidad».<sup>25</sup> E insiste en particular sobre el principio del encadenamiento de causas y efectos (opuesto a la simple sucesión de los acontecimientos) como medio de unificación de la fábula. Conviene, pues, establecer ante todo «la idea general» de la tragedia antes de concebir: 1) los episodios «adecuados a su tema», 2) el nudo, y 3) el desenlace. Jean-Paul Torok<sup>26</sup> reitera el proceso de subordinar los episodios del relato a su «idea general» y —completando a Aristóteles con Barthes y Genette— obtiene la ley del «fin que justifica los medios», o de la «determinación de los medios por los fines, de la causa por los efectos».

Al tratar de la tragedia, Hegel justificaba también esta ley precisando más

23. SWAIN, Dwight, *Film Scriptwriting*, Boston-Londres, Focal Press, 1988.

24. ARISTÓTELES, *Poétique*, París, Les Belles Lettres, 1975, pág. 40. (Trad. cast.: *Poética*. Madrid, Gredos, 1992.)

25. ARISTÓTELES, *op. cit.*, pág. 43.

26. TOROK, *op. cit.*

lo que puede entenderse por *necesidad*. Los sucesos y accidentes, como el desenlace trágico, deben proceder del fin, de las intenciones, de la *pasión* del personaje (y no de las eventualidades exteriores). El destino trágico del personaje se crea por unos móviles internos, por sus acciones en cuanto voluntad puesta en acción con conciencia de unos resultados y unas consecuencias que repercutirán sobre el «carácter». La acción es el «desarrollo real de las intenciones y el pensamiento de los personajes, que arriesgan su existencia entera persiguiendo la consecución de esos designios, en los cuales quieren ser ellos mismos y gozan de sí mismos, al mismo tiempo que han de responder de todo lo que sucede por su propia actuación. El héroe dramático lleva consigo mismo los frutos de sus propios actos».<sup>27</sup>

En otro lugar, no obstante, Hegel distingue entre el desenlace trágico del teatro antiguo, determinado por «la eterna justicia» —es decir por un poder o principio exterior al personaje—, y el desenlace moderno, derivado de la necesidad interna del carácter, de acuerdo con sus acciones y su «naturaleza íntima».

### **Las consideraciones precedentes suscitan varias observaciones.**

◆ **A)** Lo *verosímil* no es ni lo verdadero ni lo real, ni siquiera la representación global que pueda formarse de lo que sucede en la vida del modo más común. Lo verosímil deriva de lo necesario, es decir, de un conjunto de encañamientos lógicos dispuestos por el autor. El lector-espectador aceptará un suceso como verosímil con tal de que esté inscrito en la cadena de causas y efectos y sea suficiente el despliegue de las preparaciones, motivaciones y justificaciones.

Lo *necesario*, por su parte, deriva de lo arbitrario del escritor, de la funcionalidad del relato y de la interdependencia entre todas las unidades y su subordinación a la «idea general», es decir, al itinerario *principio* → *medio* → *final*. Aunque se considera que este modelo procede de Aristóteles, será bueno recordar que aquello a lo que el autor de la *Poética* lo refería era la tragedia. Desde esta perspectiva, lo necesario manifiesta el poder de la fatalidad. Hegel convierte igualmente en principio de la necesidad trágica la «relación perpetua de los sucesos con el carácter moral de los personajes, que los explica y que constituye el fondo de su sustancia».

El modelo contemporáneo dominante parece, pues, producto de una doble operación: extensión del modelo trágico a todo tipo de relatos, y desplazamiento de la necesidad, que ya no objetiva la fatalidad, sino la arbitrariedad funcional del relato.

◆ **B)** Lo mismo sucede en lo referente al personaje: si Aristóteles, y después Hegel, insisten sobre su lugar central, y preconizan con respecto a él

27. HEGEL, *op. cit.*, pág. 140.

cierto tipo de idealización, es porque el género trágico suscita el *temor* y la *piedad*. Temor por «el hombre semejante a nosotros», piedad por «el hombre que no merece su desdicha», escribe Aristóteles.<sup>28</sup> Lo que Hegel, con una noble preocupación ética, corregirá: «Las mujeres de las ciudades pequeñas son particularmente susceptibles de sentir tal compasión. Pero el hombre de alma noble y grande no quiere emocionarse y conmoverse con esa piedad [...]. La verdadera piedad [...] es la simpatía por la justicia de la causa y el carácter afirmativo y moral del que sufre [...]. Un verdadero sufrimiento trágico [...] no afecta a los individuos activos sino como consecuencia de sus propias acciones, a la vez legítimas y convertidas en culpables por su conflicto, unas acciones de las que son totalmente responsables».<sup>29</sup>

◆ **C)** David Bordwell<sup>30</sup> nota que fue en Hollywood donde evolucionó el modelo dramático derivado de las concepciones aristotélicas, pasando a someterse bastante rígidamente al esquema piramidal del teatro (intensificación de la acción, clímax, debilitamiento de la acción, desenlace), a unas referencias derivadas, según él, de las *short-stories* anglosajonas, que sólo obedecen a algunas de las exhortaciones de Aristóteles y que modifican la estructura: composición de conjunto subordinada a un efecto principal, concentración de las acciones, eliminación de los episodios digresivos, y una estructura que sitúa el clímax justamente antes del desenlace (y no en el centro del relato, según una construcción «en espejo»).

◆ **D)** El modelo neo-, —o pseudo—, aristotélico conduce a cierto número de exclusiones, perfectamente explicitadas además por los manuales especialmente normativos. Entre otras:

■ La historia inacabada (o, con mayor precisión, no cerrada, puesto que el texto del guión es necesariamente acabado). Si bien el final llamado abierto no se recomienda realmente, sí que en cierto grado se tolera en la medida en que es eventualmente completado por los deseos y el imaginario del espectador —y aun así es preciso que la estructura de conjunto del relato ofrezca esa posibilidad. Pero, ¿qué decir del no-final, de una historia que se detuviese brusca o negligentemente, sin que fuese posible completarla, o que ofreciese la perspectiva de una continuación ilimitada, como en *Notre Histoire* (1984), de Bertrand Blier?

■ La historia sin clímax, o cuyo clímax se situase al principio del relato. Recientemente, *Lluvia negra* (Kuroi ame, 1989) ofreció un ejemplo de este tipo de estructura: en la primera parte, el «gran relámpago» de Hiroshima; después la pascaliana historia de la espera de los condenados a muerte (¿quién será el próximo?) y del espectáculo de sus «diversiones» (criar carpas, encontrar marido, esculpir, etc.). Si bien es cierto que los autores introducen cierta incerti-

28. ARISTÓTELES, *op. cit.*, pág. 46.

29. HEGEL, *op. cit.*, págs. 144-145.

30. BORDWELL *et al.*, *op. cit.*

dumbre en cuanto a las «posibilidades» de tal o cual personaje de haber escapado a las fatales radiaciones, se siente muy pronto (y se *sabe*) que sólo se va a asistir ya a una serie de desapariciones inevitables. En tales circunstancias, se restituye lo trágico en su dimensión histórica y bajo su forma antigua.

■ La historia basada en una yuxtaposición de episodios desconectados o en cambios de orientación de la lógica de las causas y los efectos. Se trata de un tipo de estructura adecuado para los cuentos o para los relatos intercalados, por ejemplo. *Las mil y una noches* (Il fiore delle mille e una notte, 1974), de Pasolini, o *Les trois couronnes du matelot* (1982), de Ruiz, como también algunas obras de Buñuel, participan de ese modelo, sobre el que volveremos. Pero películas estética y —sobre todo— institucionalmente más cercanas a los cánones hollywoodienses clásicos presentan a veces un perfil análogo: *Encubridora* (Rancho Notorious, 1952), de Fritz Lang, filme «de venganza» inicialmente (un vaquero persigue a los asesinos de su novia), se transforma en guión de formación, para regresar *in extremis* a su objeto inicial. *Centauros del desierto* (The Searchers, 1956), de John Ford, procede de modo semejante, transformando en búsqueda lo que al principio es una «investigación» (acerca de una niña criada por unos indios): hasta ese punto se distienden las relaciones causa-efecto, en especial a través del paso del tiempo. Y el momento en que Ethan alza en sus brazos y acoge a su sobrina, por fin encontrada, hace pensar en lo que escribe Martin Buber sobre esos «momentos en los que no se enuncia causa alguna, pero en los que aparece y se hace presente el orden del mundo», momento en el que el mundo «ordenado» (por Ethan, en una lógica de causas y efectos, ya que la pequeña norteamericana se ha convertido en una joven india y hay que suprimirla) desaparece ante el orden del mundo: «Esos instantes son inmortales por ser los más fugitivos; no puede retenerse ninguno de sus contenidos, pero su virtud se integra en la creación y el conocimiento del hombre; en el mundo «ordenado» penetran efluvios de esta virtud, lo deshielan y lo vuelven líquido de nuevo».<sup>31</sup> La modernidad europea irá más lejos: en *La aventura* (L'avventura, 1960) se acaba por olvidar (tanto los personajes como los espectadores) que se busca a una mujer desaparecida (véase más adelante, capítulo 2).

■ La historia no basada en un personaje central (véase más adelante). Etc.

Muchos guiones de todas las épocas se apoyan en estas bases. Y es que éstas remiten a otros modelos narrativos y dramáticos como el cuento, la novela picaresca o la epopeya, entre otros.

Hay que volver sin duda a los momentos iniciales del cine para captar la diversidad de los modelos estructurales de contenidos que influyen incesantemente en los guiones. Las fuentes de las que extrae sustrato narrativo el cine de los primeros tiempos (situaciones, anécdotas, personajes) y formas de con-

31. BUBER, Martin, *Je et Tu*, París, Aubier-Montaigne, 1941-1969, pág. 55.

tenido (cuadros, *sketches* o historias divertidas, episodios digresivos, etc.) son, en efecto, numerosas y heterogéneas, por no decir heteróclitas. Son una mezcla de ciencia y técnica, de vodevil y *music-hall*, de circo y feria, de museo Grévin, dibujo humorístico y pintura, de novela popular y folletines, de mitos, novela y teatro, de ópera, etc.

La pregnancia del modelo neoaristotélico, derivado únicamente del teatro trágico, no ha impedido a las demás fuentes alimentar los guiones hasta hoy. Unos ejemplos:

- la ciencia: *Mi tío de América* (*Mon Oncle d'Amérique*, 1980), de Resnais;
- el circo: *Los clowns* (*I Clowns*, 1970), de Fellini; *Zafarrancho en el circo* (*Parade*, 1973), de Tati;
- los cómics: *Nikita, dura de matar* (*Nikita*, 1990), de Luc Besson (por no citar ejemplos de colaboración directa entre dibujantes y guionistas, demasiado evidentes);
- la ópera: *2001: una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick.

◆ **E)** En *Lector in fabula*, Umberto Eco<sup>32</sup> observa que si se limitan los elementos narrativos a lo que Aristóteles propone en su *Poética* (a saber: determinar un agente —humano o no—, un estado inicial, y una serie de cambios orientados en el tiempo y producidos por unas causas, hasta un resultado final), entonces la descripción de las operaciones necesarias para producir litio, ofrecida por Peirce, es un ejemplo de narratividad, «al menos elemental». Pero ¿sería un buen guión? Acaso sí para un filme científico: ya se sabe que *Le Chant du Styrène*, de Raymond Queneau, dio origen a un encantador cortometraje de Resnais sobre el material plástico.

A fin de cuentas, si bien el modelo calificado sin duda abusivamente de aristotélico merece, como veremos, que nos detengamos algo más en él —ya que ha sido estudiado por numerosos teóricos y prácticos del relato—, ese modelo parece excesivamente normativo y reductor para que pueda dar cuenta de la diversidad de formas del contenido guionístico, a la vez que demasiado extensible a toda clase de relato —en sus versiones estructurales globalizadoras—, para que pueda comprender y captar de modo más matizado la especificidad estructural de muchas historias.

Confrontaremos, pues, estas historias con algunos otros modelos de contenidos.

32. Eco, Umberto, *Lector in fabula*, París, Grasset et Fasquelle, col. «Biblio Essais», 1979-1985 (trad. cast.: *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa, 1982.)

## 2. Formas de contenidos (II): algunos modelos estructurales

De entrada, o progresivamente, la historia se estructura en grandes esquemas, una especie de matrices narrativas a las que el guionista, como el novelista, recurre más o menos conscientemente. El repertorio que sigue, dividido por comodidad y de modo totalmente arbitrario en cuatro apartados desigualmente desarrollados, no pretende ser exhaustivo, pero acaso dé una idea de la imposición de estos modelos casi universales y pueda conducir a plantearse la cuestión del recurso más o menos frecuente a uno u otro esquema por parte de tal autor o en un determinado período (véase capítulo 5).

### A) LOS JUEGOS

La escritura del guión se asocia a menudo al juego, juegos de sociedad, juegos de enigmas, etc. Tonino Guerra<sup>33</sup> evoca así el juego que improvisó con Antonioni (hacer deslizarse una piedra de tal manera que se detuviese en un lugar concreto del embaldosado) y que se integró seguidamente en una secuencia importante de *La noche* (La notte, 1960): «Cada vez que hacía un guión con Antonioni, antes o mientras escribíamos, inventábamos un juego».

El método de las tarjetas utilizado por algunos guionistas no deja de evocar los juegos de construcción o de ensamblaje (se trata de escribir cada escena o su resumen en una tarjeta y exponerla luego, lo que permite visualizar la disposición del filme, y añadir, suprimir o modificar el orden de las tarjetas sin reescribirlo todo).

Pensamos, por supuesto, en Claude Lévi-Strauss y su descripción de los mitos como «bricolajes», como ensamblajes de elementos tomados de aquí o allá, pero también en Michel Picard.<sup>34</sup> Considerada la lectura como juego, ¿por qué no incluir en él la escritura? Juego en cuanto práctica que se debe inscribir en un espacio transicional y que permite construir figuras, objetos, relaciones intermedias entre lo real y lo imaginario. Pero la naturaleza misma de los juegos elegidos no es indiferente: refleja la problemática del o de los jugadores, la función del juego, etc. En *La noche*, el juego de la piedra, de ocupación maquinal y solitaria (Monica Vitti juega consigo misma; está totalmente en la posición del niño de Winnicott<sup>35</sup> que se inventa un espacio de juego consigo mismo), se transforma en una competición con espectadores, transformación que manifiesta las relaciones de seducción que se establecen entre Vitti y Mastroianni (éste ha entrado en el espacio transicional), pero que remite, acaso también, en una bella síntesis simbólica, al tema del escritor que

33. QUESTERBERT, *op. cit.*, pág. 190.

34. PICARD, Michel, *La lecture comme jeu*, París, Éditions de Minuit, 1986.

35. WINNICOTT, D.W., *Jeu et réalité*, col. «Connaissance de l'inconscient», París, Gallimard, 1975. (Trad. cast.: *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa, 1982.)

ha renunciado a la escritura «para sí mismo» y se limita a producir obras de éxito.

Pero los juegos proporcionan también matrices ficcionales globales; he aquí unos ejemplos de ellas:

El *juego de las pistas* es, evidentemente, la base de numerosas películas policíacas de misterio o de búsqueda de tesoros, por hablar de los filmes-en-cuesta. *Mister Arkadin* (Confidential Report/Mister Arkadin, 1955) de Orson Welles ofrece un ejemplo famoso y perverso de todo esto con su maestro de ceremonias, que facilita y borra simultáneamente los indicios que conducen hacia su persona. En este filme el juego de las pistas se combina además con el juego del *ajedrez*, como si el personaje jugase una partida contra sí mismo (y un delegado suyo, von Stratten) y se divirtiese devorando sus propias piezas. Welles está, por otra parte, familiarizado con estos juegos y se sabe que *Ciudadano Kane* (Citizen Kane, 1940) —volveremos sobre ello— se estructura según el modelo del *puzzle* (véase capítulo 2). También el ajedrez es la base de muchos guiones sobre la competición o rivalidad entre dos protagonistas o grupos humanos.

El *juego de la oca* sirve de modelo explícito a Jacques Rivette en *Le Pont du Nord* (1980) (los personajes se desplazan de casilla en casilla sobre el inmenso tablero parisiense, y cada casilla está provista de una sorpresa más o menos peligrosa), pero se combina con bastante facilidad con el juego de las pistas: ¿acaso no se trata de un recorrido iniciático?

*Las cuatro esquinas* determinan los movimientos de los personajes de *El amigo de mi amiga* (L'Ami de mon amie, 1987), de Eric Rohmer: cinco jugadores, dos parejas constituidas, una mujer joven desemparejada, y el siguiente juego, descrito por Jacques Aumont:<sup>36</sup>

¿De qué se trata en el texto de *El amigo de mi amiga*? Ante todo, de un juego (el guión se subtitula «Las cuatro esquinas»): juego lógico, juego de posiciones, de los que se podrían deducir ciertos esquemas: éste por ejemplo (basado en la lógica de las parejas *actuales*):

F	(B)	Al	F	Al
L	Ad	L	L	B

o éste (según más bien la lógica de las parejas *virtuales*):

2	F		1	1		Al	2
	B					L	

F = Fabien  
 Al = Alexandre  
 L = Léa  
 B = Blanche  
 Ad = Adriene

36. AUMONT, Jacques, *Avant-Scène Cinéma* n. 366, pág. 4, diciembre de 1987.

y que, justamente, ambos concretan la idea de «las cuatro esquinas». Poco importan, evidentemente, estos esquemas y su detalle: sólo pretenden visualizar la lógica, exhibirla en su rigidez. Les encuentro, en todo caso, la virtud de confirmar en una sola ojeada que el guión se apoya en una fórmula sencilla, tan sencilla como la de los *Cuentos morales* que Eric Rohmer ha expuesto con tanta frecuencia, y más sencilla quizás en el sentido de que se reduce a una lógica más automática, más basada en una pura combinatoria abstracta.

Los juegos electrónicos, basados a su vez en juegos antiguos, han inspirado rápidamente a los guionistas americanos: *Tron* (Tron, 1982), *Juegos de guerra* (War Games, 1983).

El juego remite al guión como combinatoria, como combinación de situaciones, de desplazamientos de personajes-peones sobre un tablero-intriga (véase *El elemento del crimen* [Forbrydelsens Element, 1984]), disposición de escenas y figuras en función de un número limitado de posibilidades. Evocando a Poe, Roussel, Dostoievski, James y Gide, Raymond Queneau escribe: «El trabajo del creador se asemeja con frecuencia a la actividad del aficionado a los crucigramas o a los logogrifos». <sup>37</sup> ¿No puede decirse otro tanto de los cineastas antes citados, autores de *El año pasado en Marienbad* (L'année dernière à Marienbad, 1961), del Ruiz de *Les trois couronnes du matelot* (1982), etc.?

El juego, según su naturaleza, implica la confrontación con el azar o el cálculo, cuando no con una combinación de ambos. La manera en que un guión implica al espectador en su maquinaria narrativa y emocional se asemeja claramente al juego, a un juego que calculase los azares para manipular al jugador. Ciertos autores como —evidentemente— Alfred Hitchcock, se han especializado en este deporte-espectáculo mental. Pero pueden también citarse películas como *El golpe* (The Sting, Georges Roy Hill, 1973) o *Casa de juego* (House of Games, David Mamet, 1987) que convierten al espectador, tanto como a los personajes, en víctima de una hábil maniobra sostenida por un guión bien tramado. Se trata aquí de una variante del guión especular (véase el capítulo 2).

Krzysztof Kieslowski y su coguionista K. Piesiewicz construyeron, con la serie del *Decálogo*, una maquinaria narrativa derivada del *puzzle*, del juego de los enigmas y del problema filosófico. *Puzzle* en el que los espectadores que asisten a las diez películas pueden localizar los cruces, las coincidencias y los ecos de un episodio en otro: Zofia, el profesor de *Decálogo 8*, recibe la visita del coleccionista de sellos que morirá en el *10*; una estudiante cuenta, durante la clase, la historia de *Decálogo 2*; el médico del *2* aparece en el *3* y el *4*; etc. Enigma en el sentido de que ciertos episodios se centran en preguntas que quedan sin respuesta: no se sabe lo que contiene la carta de *Decálogo 4*, lo que ha sido del marido de Eva en el *3*, del hijo de Zo-

37. QUENEAU, Raymond, *Bords*, París, Hermann, 1963.

fía en el 8 ni, finalmente, quién es ese personaje-observador mudo que atraviesa todos los episodios (salvo el último), sin aparentemente intervenir de modo directo en la acción.

Problemas filosóficos y dilemas morales, sobre todo, en el sentido de que las historias están dispuestas de tal manera que integran al espectador en la problemática de los personajes por medio de un arte consumado de exposición retardada, de identificación progresiva y de revelación paradójica o ambigua: ¿es cierto que Michal y Anka no son padre e hija (4)? Y, si no lo son, ¿los autoriza eso a amarse? ¿Qué es más valioso, la verdad o la vida (2 y 8)? Pero, ¿cómo orientarse en un país en el que todo el mundo miente o se calla (8)? Mientras que nosotros nos preguntamos quién tiene razón o no la tiene, si el padre que apuesta todo a la informática, o su hermana que sólo piensa en Dios y en el Papa (1), si la madre que ha robado la maternidad de su hija, o ésta, que rapta a su propia hija (7), ¿cuál es la suerte de lo que se juega en esas disputas: los niños, víctimas seguras de una sociedad desgarrada por contradicciones demasiado violentas? Más aún, ¿qué es una perversión, qué es un crimen, qué es un perjurio, si conducen al amor a aquellos que los cometen (6, «No cometerás actos impuros», o *No amarás*: el *voyeurismo* de Tomek y la lujuria de Magda condicionan su encuentro; 2: el perjurio del médico salva una vida futura y acaso la de un enfermo condenado); o a aquellos que los condenan a la culpabilidad (5, *No matarás* (Krotki film o *zabijaniu*, 1988)?

Para realizar un debate moral sobre la culpabilidad y el error judicial, Fritz Lang introdujo ya al espectador en 1956 en *Más allá de la duda* (Beyond a Reasonable Doubt, 1956), donde un falso culpable, creado por las necesidades de una campaña contra la pena de muerte, resultaba ser un verdadero asesino.

## B) LOS MITOS

Distinguiremos entre unos esquemas genéricos, en los que subyacen un gran número de mitos de orígenes y de épocas diferentes, y unos esquemas particulares, vinculados a un mito específico.

En cuanto a los esquemas genéricos, nos referiremos para abreviar a dos autores: Raymond Queneau y Joseph Campbell.

Queneau, completado por Age,<sup>38</sup> nos permite deducir dos esquemas opuestos: las Odiseas y las Ilíadas, o bien historias «horizontales» e historias «verticales».

38. QUESTERBERT, *op. cit.*, pág. 80.

*Odiseas e Ilíadas*

Toda gran obra es, o bien una Ilíada, o bien una Odisea, siendo las Odiseas mucho más numerosas que las Ilíadas: el *Satiricón*, *La Divina Comedia*, *Pantagruel*, *Don Quijote* y, naturalmente, *Ulises* [...] son Odiseas, es decir, relatos de tiempos plenos. Las Ilíadas son, por el contrario, búsquedas del tiempo perdido: ante Troya, en una isla desierta, o en casa de los Guermantes.<sup>39</sup>

Pueden completarse estas definiciones con las de Age: la historia horizontal, asimilable a una Odisea, postula un viaje, un itinerario, una marcha («...no se vuelve atrás; por donde se pasa, ya no se vuelve... Los lugares se abandonan... es el personaje el que avanza...»), mientras que la historia vertical implica el retorno a un punto, la ida y la vuelta.

Añadamos que las Ilíadas evocan un lugar cerrado —vedado o prohibido, o deseado— en el que se intenta penetrar o del que se trata de salir, combates, apuestas, etc. Las Odiseas son viajes, vagabundeos más o menos agitados, amenizados con aventuras y encuentros encaminados a un objetivo más o menos preciso y lejano, exterior o interior al personaje.

Según Age, son Odiseas numerosas comedias italianas —*La gran guerra* (La grande guerra, 1959), por ejemplo— que sirvieron de modelos a las *road movies* americanas —*El último deber* (The Last Detail, 1973)—, retomadas a su vez por Wenders —*En el curso del tiempo* (Im Lauf der Zeit, 1976), *París, Texas* (Paris, Texas, 1984). Pero también se parecen con frecuencia a Odiseas las películas de Antonioni, como *La noche*, ya citada, con el largo vagabundeo de su personaje femenino, o *La aventura* y *El reportero* (The Passenger, 1974). La Odisea no está exclusivamente vinculada a la aventura, a la consecución de un objetivo a través de obstáculos, sino también a la búsqueda de sentido o identidad. El tiempo es en ella irreversible. Los personajes, tomados en un punto, son conducidos a otro: viven, envejecen (véase la réplica final de *Zazie*, tanto en la novela de Queneau como en el filme de Louis Malle, el cual, por otra parte, subraya el aspecto odiseico de *Zazie en el metro* (Zazie dans le métro, 1959).

*El amigo de mi amiga* sería más bien una Ilíada: lugar relativamente cerrado sobre sí mismo en la ciudad de Cergy, esfuerzos de un personaje por integrarse en un ambiente y entrecruzamientos de personajes en número limitado. *Ciudadano Kane* se ofrece en principio como una Ilíada: Xanadu y Kane son dos fortalezas en las que es muy difícil penetrar, y América, para Kane, es un lugar cerrado por conquistar. Welles, por otra parte, es el hombre de Kafka —*El proceso* (The Trial, 1962)— y de Shakespeare —*Macbeth* (Macbeth, 1948)—, dos grandes especialistas en Ilíadas. Búsqueda de poder, búsqueda de verdad, búsqueda de un objeto perdido: tales parecen ser los motores de las Ilíadas, con el enfrentamiento entre dos grupos humanos o, al menos, de dos ti-

39. QUENEAU, Raymond, *Bâtons, chiffres et lettres*, 1950-1965 París, Gallimard, pág. 117.

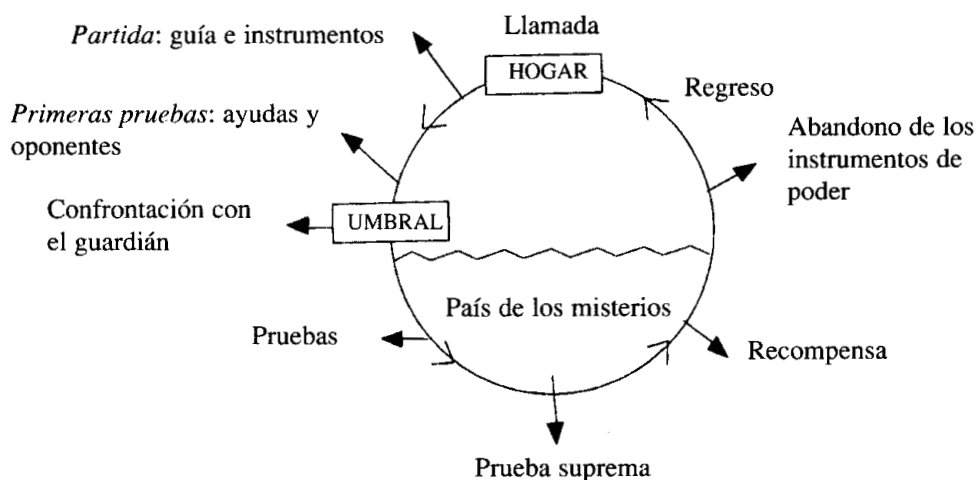
pos de personajes emblemáticos, como constante estructural. En *Accidente sin huella* (Que la bête meure, 1969), que es una *Ilíada* (un hombre cuyo hijo pequeño ha sido mortalmente atropellado por un conductor, busca y encuentra al asesino, penetra en su círculo familiar utilizando el amor de una mujer y se enfrenta entonces con un personaje totalmente contrario a él), el desdichado padre describe así la *Ilíada* al hijo del hombre al que tiene intención de matar:

*La Ilíada*, [...] una ciudad de la que se habla y en la que nunca se penetra, [...] y cientos y cientos de jóvenes héroes que se batan y mueren por esa cosa irreal e inaccesible, [...] ya ves que es un tema de lo más sencillo.

### *El viaje del héroe*

En su libro, *The Hero with a Thousand Faces*, Joseph Campbell<sup>40</sup> traza una especie de mapa del itinerario heroico arquetípico:

1. El futuro héroe está en su casa. Oye la *llamada* que debe conducirlo a un país desconocido. Toma la decisión de partir.
2. En el momento de la partida, o poco después, se beneficia de la ayuda de un guía espiritual (que podrá además seguirlo a distancia). El guía le da consejos y, eventualmente, «instrumentos de poder».
3. Partida. Primeras pruebas. Encuentro de ayudas y de oponentes.
4. Llegada al umbral del país desconocido. Confrontación con el guardián del umbral.
5. Penetración en la región de los misterios. Prueba suprema y glorificadora.
6. Recompensa.
7. Abandono de los instrumentos de poder y regreso al hogar.



40. CAMPBELL, Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*, Bollingen series, Princeton, 1964-1968 (trad. cast.: *El héroe de las mil caras*, Madrid, FCE).

*Cuenta conmigo* (Stand by Me, 1986), de Rob Reiner, ofrece un ejemplo perfecto del esquema heroico-iniciático. Su principal protagonista relata el filme en *flash-back*.

Un pueblo de los Estados Unidos y un muchacho, con sus compañeros y su familia. Accidentalmente se conoce la existencia del cadáver de otro muchacho en un lejano bosque: el que lo descubra podrá avisar a los *media* y beneficiarse de cierta popularidad (llamada). Preparativos de partida con los compañeros. Uno de ellos, semidelincuente y hermano de delincuente, es el guía y consejero. Aporta un revólver (instrumento de poder). Partida, primeras pruebas, un perro amenazador defiende el umbral simbólico del país desconocido. Paso de un puente, vía de ferrocarril y encuentro del tren, noche en el bosque y llamada de los lobos, travesía de tierras pantanosas y sanguijuelas. El futuro héroe posee otro instrumento de poder: el don de la palabra y el arte del relato, que mantienen la cohesión del grupo y su valentía.

Prueba suprema a la vista del cadáver: los jóvenes tienen que enfrentarse con los delincuentes; el héroe utiliza el revólver.

Recompensa: el héroe ve al muerto. Pero renuncia a avisar a los *media* y el viaje adquiere entonces todo su sentido. Para el héroe, marcado por la muerte de su propio hermano, se trataba de superar su culpabilidad, de aceptar su impotencia frente a la muerte, de renunciar a la reparación. Abandonando el revólver, los jóvenes vuelven al pueblo y se separan. El guía, delincuente potencial, se convertirá en abogado, y es la noticia de su muerte la que ha desencadenado en el personaje principal el mecanismo del recuerdo y el relato. El ciclo está completo, y abarca incluso la integración de la experiencia heroica del joven en la vida del adulto.

Es interesante comparar el sentido producto de la estructura completa, con el que emana de la reiteración parcial de ciertos elementos. Numerosas películas americanas destinadas a los adolescentes se basan así, superficialmente, en el esquema heroico.

Tomemos *Kárate Kid 2* (Karate Kid part II, 1986): el joven está en su hogar, en los Estados Unidos (pero no se le ve allí), siente la llamada del Japón —país del kárate— a través de su maestro, que ha de regresar; parte con él; una vez allí, el demonio se manifiesta bajo la forma del antiguo rival del maestro, flanqueado por sus jóvenes alumnos; el maestro enseña al *kid* tretas, presas y el control de su cuerpo; y le hace entrega de un instrumento de poder (un tamborcillo); varias pruebas calificadoras jalonan el filme hasta el tornado que provocará la «conversión» del demonio principal; quedará la prueba suprema, el combate contra el hijo espiritual del demonio por la conquista de la joven, y en el curso del cual el tamborcillo revela sus poderes. Aunque se haya aludido a él, no se visualiza el regreso.

Obsérvese la ausencia de detalles referentes al hogar, apenas evocado y nunca valorado, y la elipsis del regreso. Tampoco se trata nunca, en modo alguno, del abandono de los instrumentos de poder. Todo está, pues, focalizado sobre la construcción del héroe en sus polaridades positivas y en su aspecto

«más que humano» (o extra-ordinario). No aparece todo lo que constituye el aspecto negativo del héroe: sus debilidades (su talón de Aquiles: debilidad constitutiva que nada puede evitar), así como tampoco su evolución, ni su *historia* (¿habría que decir su envejecimiento?); para el héroe, en efecto, hay dos destinos posibles, morir gloriosamente o volver al hogar y ser de nuevo un hombre ordinario: véase Ulises). Se objetará que esta evolución se deja para la continuación, puesto que estas películas se conciben con la esperanza de un éxito con prolongaciones. De hecho, de *Rocky* a *Rambo*, se observa una simplificación creciente del esquema y de las figuras heroicas: si bien en *Rocky* (*Rocky*, 1976) la llamada del boxeo conduce al personaje a superarse y a luchar contra sí mismo hasta fijarse un objetivo preciso (aguantar quince asaltos) y ganar una prueba suprema coronada por el «Te quiero» de su compañera, en *Rocky III* (*Rocky III*, 1982) ya no tiene más que defenderse contra un monstruo caricaturesco, encarnación del mal en estado bruto.

Claude Aziza<sup>41</sup> recuerda la génesis de la trilogía de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977): la lectura de *El héroe de las mil caras*, «que también influyó en el creador de *Mad Max*», condujo a George Lucas a remodelar un primer proyecto del que se encontraba «ausente todo misticismo»; varias refundiciones del guión incluyeron y después eliminaron un trasfondo histórico para mantener elementos místicos inspirados en la mitología céltica, y en especial en la búsqueda del Grial.

Hay ciertamente una diferencia —importante— entre la Fuerza y el Grial. Éste es el único objetivo de la búsqueda: aquélla es un medio de combatir y vencer al Mal. Pues el Mal (encarnado por Dark Vador —llamado a veces Darth Vader—, de nombre tenebroso, avatar de Lucifer, el ángel caído), siempre está presente. Aunque vencido a veces, sólo lo es temporalmente —puesto que está en cada uno de nosotros.

Para esta búsqueda, los personajes de la gesta artúrica se reencuentran alrededor de Luke Skywalker («el que viaja por los cielos»), a la vez Arturo y Parsifal («el que recorre los valles»). Hijo de tres padres —Vador el guerrero, Obi-Wan Kenobi el sacerdote, y su tío el «cultivador» (según las tres funciones dumezilianas)—, Luke ha encontrado en Merlín (según Kenobi, después Yoda) la iniciación necesaria. Enamorado de Leia/Ginebra, será engañado por Han Solo/Lanzarote. Una astucia final del guión nos informará de que ella es, en realidad, su hermana. Se ha evitado retrospectivamente el incesto, al contrario de la gesta artúrica en la que el rey engendra a Mordred con Morgana, su media hermana.

La elusión del incesto, como —las más de las veces— la de la muerte de los personajes simpáticos, muestra que el esquema heroico no se resuelve fácilmente en esquema iniciático, el cual incluye elementos tales como sacrificio, muerte, tumba o resurrección.

41. AZIZA, Claude, «Le Vador est toujours debout!», en *Le Monde*, 21 de marzo de 1990.

En *El secreto de la pirámide* (Young Sherlock Holmes, B. Levinson, 1985), es en pleno corazón de la muerte donde Watson y Holmes se aventuran: en pleno Londres vemos una pirámide subterránea, una secta sanguinaria y el descenso al centro mismo del edificio —el altar de los sacrificios—, del que Holmes «resucita» en última instancia gracias a la intervención de Watson, resuelta en una verdadera «elevación» del joven detective. Pero este último tendrá que sacrificar a la muchacha a la que ama antes de enfrentarse con ese negativo de sí mismo: Moriarty. Los decorados del filme son muy simbólicos, desde la máquina voladora a la gran pirámide, pasando por toda clase de desvanes, subterráneos, etc.

*Regreso al futuro* (Back to the Future, 1985), en tono de comedia y a través de un viejo motivo de ciencia-ficción, conduce al héroe a encerrarse en una especie de tumba (la máquina de viajar en el tiempo que, además, «toma prestada» tras la muerte del profesor), y a trasladarse al pasado (transposición del país de los muertos) tras haber, literalmente, *desaparecido* (del presente, de la imagen), para reaparecer acto seguido. Si se piensa que ese viaje lo lleva a rozar el incesto y la desaparición total, puede medirse su alcance iniciático. Su efecto, no obstante, será sobre todo la reconciliación con sus orígenes. Por otra parte, no se detecta huella alguna de sacrificio.



*Martin Sheen en Apocalypse Now, de Francis Ford Coppola (1979)*

Lo mismo sucede en *Kárate Kid 2*: el viaje al Japón es también un viaje al país de los muertos, los de Okinawa, evocados por el maestro. La base de helicópteros americanos que hay que atravesar para llegar al pueblo hace pensar en *Apocalypse Now* (*Apocalypse Now*, 1978). El pueblo, por su parte, está amenazado de muerte por el demonio. Muerte del padre, dolor del maestro, tornado, emoción amorosa, combates: el *kid* atraviesa estos episodios iniciáticos sin perder realmente la sonrisa. Incólume.

Lo incompleto del esquema heroico-iniciático puede fundamentarse así, deliberadamente, en el contexto de la historia y el tema de la película. Lo demuestra, por ejemplo, el guión de *Apocalypse Now*, que estudiamos en el capítulo 3.

### *Mitos específicos*

Sería fastidioso enumerarlos. Algunos han sido expresamente adaptados al cine, sea a través de su transposición teatral o bien a partir del texto de un guión original: Edipo, Medea, Orfeo, Fausto, etc. Pero lo que nos importa aquí es la utilización de la matriz mítica por parte de un guión que no proclama explícitamente el mito: es el caso de Fausto para *El amigo americano* (*Der Amerikanische Freund*, 1976), de Wenders, de Poseidón para *El gran Azul* (*Le Grand Bleu*, 1988), de Besson, de Ícaro para *I... como Ícaro* (*I comme Icare*, 1978), de Verneuil, o para *Identificación de una mujer* (*Identificazione di una donna* (1982), de Antonioni.

En estos casos lo recogido o subrayado son ciertos aspectos del mito, pero es también una forma de contenido que constituye el soporte del guión.

*Fausto*. En *El amigo americano*, el tema del alma vendida al diablo se desdobra en el destino de dos personajes: el artesano enfermo que acepta un contrato de asesinato para obtener medios con los que curarse o dejar a su familia económicamente cubierta, y el pintor que se hace pasar por muerto y produce falsificaciones de sus propias obras. El mito proporciona un encadenamiento de situaciones-motivos: la crisis, la visita del tentador, las resistencias, el otorgamiento y ejecución del contrato, el descubrimiento o la toma de conciencia de lo perverso del acuerdo, la lucha con el demonio, etc. El esquema fáustico, además, afecta muy de cerca a Wenders, cineasta alemán enfrentado con la tentación del cine hollywoodiense: véase *El hombre de Chinatown* (Hammett, 1982), su producción y rodaje, pero también el guión. Wenders explotará, con su amigo Peter Handke, otros aspectos del mito en *El cielo sobre Berlín* (*Der Himmel über Berlin*, 1987) (véase capítulo 3).

*Ícaro*. En *I... como Ícaro*, igual que en *Identificación de una mujer*, dos películas de factura sin embargo muy diferente, se considera el mito de Ícaro como una tragedia de la pulsión del conocimiento.

A medida que se acercan los personajes al objeto de su curiosidad, aquél se hace: 1) cada vez más inaccesible, 2) cada vez más peligroso. El héroe de

*I... como Ícaro* se quema así sus alas; el de Antonioni, más prudente, se retira a tiempo (pero para conversar con un muchachito interesado por el sol y la ciencia-ficción). Situaciones-motivos: una vaga búsqueda, la aparición de un objeto fascinante (un asunto criminal, una mujer), pero peligroso (advertencia), movimiento ascendente hacia el objeto, deslumbramiento del conocimiento y, simultáneamente, oscuridad, caída (muerte, origen, sexo, impotencia creadora). El mito de Ícaro atraviesa la obra de Antonioni, y de manera muy evidente *El reportero*, con los mismos motivos, a los que se añaden los del vuelo (vuelo de la identidad, vuelo de la libertad, vuelo del ave imitada por Jack Nicholson en varias ocasiones) y el de la muerte «gloriosa» (Nicholson muere en el hotel *La Gloria*).

*Edipo*. Se sabe, al menos desde *Las gomas*,<sup>42</sup> que, «Desde Sófocles a Japrisot (vía Freud)»,<sup>43</sup> el relato policíaco debe mucho a la estructura edípica. La encuesta (que se inicia con una pregunta del tipo «¿Qué es lo que sé?») conduce al encuestador hacia sí mismo (y, por tanto, hacia unas respuestas —variadas— a la pregunta: «¿Quién soy?»). Pero, en la medida en que la encuesta alcanza también a «¿Quién es el otro?», el encuestador queda pronto implicado en el crimen o, al menos, en una estrecha relación con el criminal. Se reconoce aquí el itinerario de los héroes de *De entre los muertos* (Vertigo, 1958) o de *La ventana indiscreta* (Rear Window, 1954),<sup>44</sup> de Hitchcock, pero también de *En la cuerda floja* (Tight Rope, 1984), de Clint Eastwood.

Dejaremos que el lector ejercite su sagacidad sobre las estructuras órficas, prometeicas, crísticas, etc., manifiestas o latentes, que sostienen muchos guiones, conseguidos o no.

Más allá de la utilización superficial de «mitemas», los modelos mitológicos encuentran su verdadero régimen de funcionamiento cuando estructuran una dramaturgia simbólica de las luchas y conflictos internos y/o externos del hombre a la conquista del mundo, del sentido o de su personalidad. Así es como, en *El desprecio* (Le mépris, 1963), que a pesar de sus referencias explícitas a la *Odisea* (que rueda Fritz Lang), es más bien una *Ilíada* (con el cine como Troya, en el que no se penetra y del no se sale sin daños; con lugares —Cinecittà, el chalet en Capri—, y gente —el productor, Camila—, a conquistar o con los que enfrentarse), Godard, con la ayuda original de Moravia, ha mezclado e integrado íntimamente el mito en la problemática de la creación cinematográfica.<sup>45</sup>

42. ROBBE-GRILLET, Alain, *Les Gommès*, París, Éditions de Minuit, 1953. (Trad. cast.: *Las gomas*, Barcelona, Anagrama, 1986.)

43. FELMAN, Shoshana, «De Sophocle à Japrisot (via Freud)», en *Literature* n. 49, febrero de 1983, «Le roman policier», Larousse.

44. MONTCOFFE, Francis, *Fenêtre sur cour, étude critique*, col. «Synopsis», París, Nathan, 1990.

45. MARIE, Michel, *Le Mépris, étude critique*, col. «Synopsis», Paris, Nathan, 1990.

## C) LOS GÉNEROS

El género se considera aquí en cuanto architexto,<sup>46</sup> en sus determinaciones temáticas y no modales o formales. En este sentido, el género ofrece un repertorio de personajes-tipo, lugares, acciones o situaciones. Corresponde a lo que Umberto Eco propone llamar «guión intertextual: [...] prescribe una serie de cosas, a saber, el número de los actores, los instrumentos, los tipos de acción y los propósitos».

Podrían definirse, en primer lugar, unos guiones máximos o *fabulae prefabricadas*: tales serían los esquemas estandar de la novela policíaca de serie, o de los grupos de fábulas en que se repiten siempre las mismas funciones (en el sentido de Propp) y en la misma sucesión; estos guiones serían en el fondo reglas de género, como las que prevén la «correcta» organización de un espectáculo de variedades en la televisión, en el que deben entrar ciertos ingredientes en una sucesión definida (el presentador introduce a la cantante, tiene con ella una conversación breve e ingeniosa, ella hace la publicidad de su último LP y luego inicia la ejecución de su canción, etc.). En segundo lugar entrarían en juego los *guiones motivos*, esquemas suficientemente flexibles, del tipo «la muchacha perseguida», en los que se determinan ciertos actores (el seductor, la muchacha), algunas secuencias de acciones (seducción, captura, tortura), algunos decorados (el castillo entre las tinieblas), etc., sin que con ello se impongan condicionamientos precisos en cuanto a la sucesión de los acontecimientos. [...] Seguirían, en tercer lugar, los *guiones situacionales* (ejemplo tipo: el duelo entre el *sheriff* y el bandido en el *western*), que imponen limitaciones al desarrollo de una porción de historia, pero que pueden combinarse de manera diferente para producir diferentes historias... (...) En cuarto lugar, deberían considerarse los verdaderos *topoi retóricos*, como el guión que prescribe las modalidades descriptivas del *locus amoenus*.

Umberto ECO, *Lector in fabula*, París,  
Grasset et Fasquelle, 1979, págs. 102-103  
(trad. cast.: *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen, <sup>2</sup>1987).

El género policíaco (o *polar*, o *neopolar*) proporciona de entrada los policías, los delincuentes potenciales o declarados (y la confusión posible de éstos con aquéllos), la justicia, las comisarías, las encuestas, vigilancias, batidas, persecuciones, interrogatorios, los delitos (robos, droga, prostitución, etc.), y los accesorios adecuados (coches, armas, dinero, vestuario, etc.)

En cada época, un conjunto de filmes tiende a constituir un estado del género, estado que corre el peligro de fijarse como modelo en el mal sentido del término. Pero ese modelo es modificado casi siempre por movimientos de renovación, de divergencia, o incluso de inversión.

En estos últimos años, los guionistas americanos han buscado mil solucio-

46. GENETTE, Gérard, *Introduction à l'architexte*, París, Ed. du Seuil, 1979.

nes para renovar el género policíaco, incluyendo además en él con frecuencia unos parámetros emanados de las transformaciones sociales: tras la inclusión de los negros —*En el calor de la noche* (In the Heat of the Night, 1967) marcó una época—, fue la de las mujeres policías y la constitución de dúos o parejas —*Límite: 48 horas* (48 Hours, 1983), *Asuntos sucios* (Internal Affairs, 1989)—; de nocturno y estrictamente urbano, el policía se ha convertido en diurno y se ha aireado algo explotando nuevos lugares y nuevos ambientes —Nueva Orleans, con su cocina, sus particularidades lingüísticas, sus costumbres familiares y la música *cajún* en *Querido detective* (The Big Easy, 1987); los amish, con sus usos y costumbres, y el campo en *Único testigo* (Witness, 1984), etc.—; de íntegro, sagaz y seductor, el policía se ha hecho ambiguo, torpe y brutal, incluso impotente —*El largo adiós* (The Long Goodbye, 1973), de Altman, y *Chinatown* (Chinatown, 1972), de Polanski, fueron jalones importantes en esta evolución, así como el personaje de Harry el Sucio, interpretado por Clint Eastwood—, pero esto no ha llegado a convertirse en regla general... No hay evolución lineal en este campo, sino movimientos en espiral, con reapropiación de figuras abandonadas a veces desde años antes.

El cruce de géneros es otra manera de actualizar los modelos.

Mankiewicz había operado el encuentro del policíaco y la comedia musical en *Ellos y ellas* (Guys and Dolls, 1955). Actualmente, es la ciencia-ficción la que viene a respaldar al policía —*Robocop* (Robocop, 1987)—, a menos que sea lo contrario —*Blade Runner* (Blade Runner, 1982) es, desde luego, un guión policíaco que se desarrolla en un contexto futurista.

¿Divergencias?

Maurice Pialat, más perverso, finge en *Police* rechazar las leyes del género (droga, encuesta, interrogatorio, policía burlado por una mujer fatal, trampas, abogado clandestino, etc.), pero es para derivar secretamente hacia otro guión, el de la imposible relación de un hombre con las mujeres. La sintaxis de los personajes, la disposición en eco de ciertas situaciones —vistas o evocadas por el diálogo— y el tratamiento discontinuo de la trama policíaca hacen que a la encuesta se superpongan las disputas del inspector con su mujer, que ha muerto, sus hijas ausentes, su colega en prácticas —que no quiere oír hablar de un marido policía—, la prostituta —relación sin futuro— y, finalmente, la bella delincuente que lo traiciona.

No insistiremos más sobre el género (véase Vernet),<sup>47</sup> modelo-relax, trampolín de variaciones y pretexto de múltiples variaciones.

#### D) DECLINACIONES, VARIACIONES, SERIES

Es probable que no exista un guión o una historia totalmente original. Varios autores han sostenido que el número de las situaciones dramáticas explo-

47. VERNET, Marc, «Genre» en *Lecture du film*, París, Albatros, 1976.

tadas en las obras del patrimonio cultural mundial es limitado, variando sin embargo este número entre 36 (Georges Polti)<sup>48</sup> y 200.000 (Étienne Souriau).<sup>49</sup> Estos intentos de repertorio confirman la idea de que las historias se estructuran según unos «patrones», siendo la sujeción al modelo más o menos sistemática y más o menos estricta, según las circunstancias. Pero todo sucede como si algunas situaciones de base se declinaran —desde una época, desde un autor, desde un guión a otro— según unas modificaciones de contexto, de forma narrativa o perfil dramático o de tono: véanse los catálogos de intrigas básicas de los *westerns* citados por Jean-Louis Leutrat.<sup>50</sup>

### Unos ejemplos de estructuras de base

Algunas remiten muy claramente a mitos:

- Historias de fundación: pueden referirse a un país —*La puerta del cielo* (Heaven's Gate, 1980), de Cimino, para los Estados Unidos, pero, antes, numerosos *westerns*, entre ellos *Pasión de los fuertes* (My Darling Clementine, 1948), de Ford, véase capítulo 2: se piensa en la fundación de Roma—, o bien de una sociedad o una comunidad —*¡Qué bello es vivir!* (It's a Wonderful Life!, 1948), de Capra; *La Cecilia* (La Cecilia, 1975), de J.-L. Comolli—, a una familia, o incluso a una dinastía —los *Padrinos* (The Godfather I, II y III, 1972, 1974 y 1990) de Coppola.
- Grandeza y decadencia, ascensión y declive, caída y redención: de un país, de una sociedad o de un personaje. La caída de un «caído», con el *Scarface, terror del hampa* (Scarface, 1932) de Hawks como guión fundador, ha conocido innumerables avatares, como la redención o el rescate del malo (o de la mala); *Pickpocket* (1959), de Bresson, contribuyó así a relanzar el motivo, en los Estados Unidos, en su coloración cristiana —*American Gigolo* (American Gigolo, 1980), de Paul Schrader; *El color del dinero* (The colour of Money, 1986), de Scorsese.
- Amores contrariados: desde los amores de Helena a los de Romeo y Julieta, son sólidas las referencias e innumerables los ejemplos.
- Descenso a los infiernos: *Defensa* (Deliverance, 1973), de Boorman; o *Jo, qué noche!* (After Hours, 1985), de Scorsese, en este último filme con alusiones muy precisas (las quemaduras, el club nocturno, los tatuajes).
- Historia de Damón y Pitias, o la amistad hasta y más allá de la muerte: *El*

48. POLTI, Georges, *Les trente-six situations dramatiques*, París, Éditions d'Aujourd'hui, 1980.

49. SOURIAU, Étienne, *Les Deux Cent Mille Situations dramatiques*, París, Flammarion, 1950.

50. LEUTRAT, Jean-Louis, y LIANDRAT-GUIGUES, S., *Les Cartes de l'Ouest*, París, Armand Colin, 1990.

*salario del miedo* (*Le salaire de la peur*, 1955), *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969), *Julia* (*Julia*, 1977), etc.

■ Búsqueda del tesoro —*El tesoro de Sierra Madre* (*The Treasure of the Sierra Madre*, 1947), de Huston, como otros Huston (véase más abajo), estuvo entre los guiones fundadores del motivo— y búsquedas del Grial —véase «Mitos».

Otras estructuras están vinculadas a la novela moderna, al melodrama, e incluso al cine, que se ha apoderado de motivos privilegiados:

— Seducida y...: *Las dos tormentas* (*Way Down East*, 1920), de Griffith; *Un sabor a miel* (*A Taste of Honey*, 1961), de Tony Richardson.

— Historias de venganzas...

— Raptado(a), secuestrado(a): *El coleccionista* (*The Collector*, 1965), *La drôlesse* (1979)...

— Un(os) prisionero(s) condenado(s) se evade(n): *Un condenado a muerte se ha escapado* (*Un condamné à mort s'est échappé*, 1956), *La gran evasión* (*The Great Escape*, 1963)...

— Misión imposible, motivo magistralmente ilustrado por Hawks, Walsh, Fuller, Aldrich...

Terminemos esta lista, que seguirá abierta, con algunos esquemas más precisos aún, utilizados frecuentemente por el cine moderno:

■ El enfrentamiento de los mundos: dos personas o dos conjuntos de personas a las que todo separa se ven condenados a encontrarse, lo que produce guiones de temas sociales —*La vida es un largo río tranquilo* (*La vie est un long fleuve tranquille*, 1988)— o del eterno tema de la pareja paradójica —*Rain Man* (*Rain Man*, 1989), *Dos fugitivos* (*Les Fugitifs*, 1986), *Algo salvaje* (*Something Wild*, 1987).

■ El cuerpo extraño: se trata de insertar en un ambiente ordenado o en un sistema cerrado a un personaje que vendrá a trastornarlo todo. Este esquema está vinculado a menudo a guiones sobre la justicia, la purificación o la revelación: *Horas desesperadas* (*The Desperate Hours*, 1955), de Wyler (una familia burguesa americana revela sus fisuras ante unos delincuentes escapados de prisión, el padre pasa de la cobardía al valor); *Teorema* (*Teorema*, 1968), de Pasolini (caso inverso: la familia burguesa italiana no resiste la visita de Terence Stamp, pero no estamos ni en el mismo país, ni en la misma época); o *Sexo, mentiras y cintas de vídeo* (*Sex, Lies and Videotape*, 1989), que es una especie de reelaboración puritana de *Teorema*. Pero no olvidaremos una de las películas fundadoras del esquema, *Boudu sauvé des eaux* (1932), muchas veces imitada, incluso en versión «negra» —*Sin techo ni ley* (*Sans toit ni loi*, 1985), de Varda: como Boudu, Mona viene del agua, pero nadie puede salvarla.

■ Noches de verano en grupo: tiene sin duda su origen en Shakespeare, versionado —desde *Sonrisas de una noche de verano* (*Sommarnattens Leende*,

1955), de Bergman— por numerosos guionistas —citemos al menos a Woody Allen, con *La comedia sexual de una noche de verano* (*A Midsummer Night's Sex Comedy*, 1982) y *September* (*September*, 1987), y a Denys Arcand, con *El declive del Imperio americano* (*Le Déclin de l'Empire américain*, 1986).

■ Grupos en crisis y dinámicas de grupo: guión inicialmente influido por la novela policíaca claustrofóbica —*Cena de acusados* (Marie-Octobre, 1959)— y, sin duda, por Sartre y su obra *A puerta cerrada*, pero también por esquemas sociopolíticos comunitarios —*Le crime de monsieur Lange* (1935), *La Belle Équipe*— y, más recientemente, por ciertas prácticas psicoterapéuticas —*Le jeu de la vérité* (1961), de Hossein; *El declive del Imperio americano*; *Reencuentro* (*The Big Chill*, 1984), de Kasdan; etc.

Ya hemos dado a entender que es interesante localizar estos modelos o «patrones» —igual que los mitos— en sus relaciones con textos fundadores y en sus interacciones con otros modelos, en especial contextuales (por ejemplo el modelo «noche de verano» en relación con la problemática de las relaciones hombres/mujeres, tratada por Bergman en 1955 y por Arcand en 1986, o con el modelo «grupos en crisis», en sus opciones políticas hacia 1936 en Francia, y psicológicas, o incluso psicoanalíticas, en los años 70-80).

A este respecto, es igualmente asombrosa la práctica de la reiteración-variación a partir de un guión primero: algunos cineastas y guionistas reescriben nuevas películas repitiendo la trama casi idénticamente o limitándose a seleccionar personajes y situaciones.

Así, Raoul Walsh rueda en 1941 *El último refugio* (*High Sierra*), película negra. En 1949, repite la misma historia (un fuera de la ley intenta en vano, y a pesar del amor que le profesa una joven, salir del engranaje de la delincuencia) y la convierte en un *western*: *Juntos hasta la muerte* (*Colorado Territory*). Repetiría esta operación con *Objetivo Birmania* (*Objective Burma!* 1944: guión de una «misión imposible» rodado en el marco del compromiso de Hollywood con el esfuerzo bélico) y con *Tambores lejanos* (*Distant Drums*, 1951: *western* ambientado en el país de los seminolas). Los cambios de género y de contexto afectan con bastante intensidad a unas historias por lo demás casi idénticas: el aspecto social es más poderoso en *El último refugio* (efecto de contemporaneidad entre la diégesis y el momento de la producción), que en *Juntos hasta la muerte* (que aparece como pura tragedia: además de que, en el final, a diferencia de la primera película, se ve a la joven causar la muerte de su amante —y la suya— en el momento justo en que intenta salvarlo). Una película de guerra muy anclada en la coyuntura histórica del momento —hasta el punto de haber provocado incidentes diplomáticos, humorísticamente comentados por Errol Flynn en *Gallardo y calavera*, su autobiografía—,<sup>51</sup> se

51. FLYNN, Errol, *Mes 400 coups*, 1959-1977, col. «J'ai lu», París, Orban. (Trad. cast.: *Gallardo y calavera*, Barcelona, Ultramar, 1979.)

convierte en una obra novelesca y lírica, muy alejada del realismo de la primera versión.

También Howard Hawks ha practicado la reiteración-variación, pero dentro del mismo género, con *Río Bravo* (Rio Bravo, 1959), *Eldorado* (Eldorado, 1966) y *Río Lobo* (Rio Lobo, 1970): los mismos personajes —el *sheriff*, un antiguo compañero, un amigo alcohólico, un joven sin experiencia y una mujer—, y la misma situación —solo contra todos: se sabe que, con *Río Bravo*, Hawks deseaba invertir el guión de *Solo ante el peligro* (High Noon, 1952), donde se veía a Gary Cooper, amenazado por unos asesinos, buscar en vano ayuda entre los habitantes de la ciudad de la que era *sheriff*; en *Río Bravo*, John Wayne se pasa el tiempo rechazando la ayuda de personas que él juzga ineptas).

De una a otra película, se multiplican las intrigas secundarias, se debilita la trama y se desarrollan los elementos autoparódicos. Numerosas películas de Howard Hawks podrían además leerse como variaciones de una estructura básica que se formularía así: unos hombres tienen algo que hacer en el campo de la acción (pilotar aviones de caza o torpederos, cazar animales salvajes, conducir automóviles de carreras, pescar, mantener el orden), y se les muestra alternativamente en el calor de la acción y en el descanso (tiempo durante el cual las intrigas sentimentales y las relaciones de amistad vienen a complicar las acciones futuras). Y no es, evidentemente, casual que a Hawks se remita Éric Rohmer, que escribió los seis *Cuentos morales* con una misma trama de contenido —un hombre está enamorado o se enamora de una mujer, encuentra a otra o a varias otras que lo tientan y está a punto de ceder, pero vuelve a la primera.

Estos ejemplos son muy conocidos. Citemos algunos otros, acaso más complejos:

■ De 1956 a 1959, Budd Boetticher realiza siete *westerns* con Randolph Scott en el papel principal, cuatro de ellos escritos por el guionista Burt Kennedy y seis conocidos bajo el nombre de «Ranown cycle»: «Cada uno de los seis filmes [...] constituye una variación sobre un esquema dado»: un hombre «movido por un deseo de venganza relacionado generalmente con la muerte de su compañera, secuestrada, violada o asesinada», alcanza sus fines y renuncia al amor de otra mujer.<sup>52</sup>

■ De 1961 a 1963, Ingmar Bergman realiza sus célebres «filmes de cámara», con el mismo equipo de actores y sobre temas semejantes.

■ En 1987-1988, Krzysztof Kieslowski rueda el *Decálogo* (Dekalog), serie de diez películas escritas a partir de cada uno de los diez mandamientos.

Las diez historias se desarrollan en un mismo lugar (un gran paisaje, Varsovia), un personaje mudo atraviesa cada película, algunos personajes se entrecruzan, como hemos visto, de un filme a otro, y las intrigas, finalmente,

52. TATUM, Charles, «*Ride Lonesome*» de Budd Boetticher, Yellow Now, Crisnee, 1990.

afrontan cada uno de los diez mandamientos con situaciones paradójicas en las cuales la transgresión parece acaso más moral que la obediencia a la Ley, y el camino desde el pecado a la redención más amargo y ambiguo de lo que sería deseable.

Estas prácticas de reiteraciones-variaciones también existen en literatura. Pero en lo que hacen pensar sobre todo es en la música, en las variaciones sobre un tema, en la reescritura de obras para diversas formaciones musicales o en la reorquestación (Bach, Beethoven, Rossini, etc.).

¿Se trata de soluciones rutinarias (para responder a un encargo o permanecer activo a pesar de la ausencia de inspiración), de una necesidad de perfeccionar una forma o explotar todos los recursos, de la tentación de confrontar esta forma con nuevos contextos, o acaso de constituir una forma desde la suma de obras similares y diferentes? Es innegable que la visión continuada de los seis *Cuentos morales*, de las películas *de cámara* de Bergman, o de las diez películas del *Decálogo*, hace aparecer una especie de super o archiguión que trasciende a cada uno de los filmes (hasta el punto de que los más débiles adquieren desde él un sentido y un valor más intensos). Estamos ante una especie de sistema guionístico que funciona por medio de ecos, de reiteraciones, de prolongaciones, de nuevos cuestionamientos. Estructura archinarrativa, si se quiere, pero también poética y musical, con efectos de rimas situacionales, de amplificaciones o reducciones de motivos, de inversiones, transformaciones, etc.

### C) LA CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES

En el umbral de la escritura de un *script*, los manuales del guión presentan generalmente la siguiente alternativa: empezar por la historia o empezar por el personaje, pues si se profundiza en la historia del personaje, si se le enfrenta con un contexto o con una situación, se acabará en definitiva encontrando una historia. El arranque de *Mi tío de América* parece seguir este camino. La voz en *off* del profesor Laborit desarrolla un discurso acerca de los comportamientos animales y humanos (necesidades, inhibiciones) alternando con otra voz en *off*, femenina, que relata en paralelo las biografías de tres personajes ficticios. Es como si la película nos invitase a asistir a un guión en gestación y al encuentro de un tema con tres personajes cuyos destinos, según sospechamos por ciertos indicios, van a cruzarse. Pero, si bien el discurso de Laborit es más bien homogéneo, coherente y unitario (enuncia leyes de comportamiento), el del filme es fragmentario, disgregado y diverso, como si la voz de la Ciencia, la de la Ficción (anónima, seca, apresurada) y el contrapunto de las imágenes (sutilmente ilustrativas y no ilustrativas) se enfrentasen en lugar de concordar o completarse. En el curso del filme, las tres biografías, en efecto, constituirán una historia, pero, ¿ilustrará ésta estrictamente las tesis del profesor o entrará en conflicto con ellas? En otros términos, en este

filme, coescrito por un científico y un artista, ¿qué guión se impondrá, el que parezca más creíble o el más arbitrario? O, para enfocar las cosas desde otro ángulo, ¿no es el guión científico, en su aparente racionalidad, tan arbitrario y reductor —o incluso más— que el guión surgido del imaginario?

## 1. El personaje: elaboración, modelos

### A) EL MODELO CLÁSICO

La práctica dominante se refiere al modelo clásico (en el plano cinematográfico), es decir, al modelo realista francés (en el plano literario).

El período del cine mudo (aquí nos referimos a Europa y a los Estados Unidos, pues nuestras capacidades no nos permiten pronunciarnos sobre otros cines) oscila entre personajes derivados del naturalismo (en especial en sus particularidades sociales, sus caracterizaciones vestimentarias y los decorados en los que evolucionan) y del melodrama (caracterizaciones de comportamientos), o del género burlesco, para los cómicos. De ahí un proceso de definición del personaje generalmente muy rápido, basado en el aspecto corporal (vestuario, gestos) y las informaciones proporcionadas por los rótulos y, seguidamente, en un comportamiento conforme con lo planteado, sin grandes evoluciones ni sorpresas.

En *Lirios rotos* (*Broken Blossoms*, 1919), se presenta alternativamente a los tres protagonistas en secuencias características (el chino, débil e idealista; el boxeador, un bruto, y la chica, una pobre criatura sin porvenir) y en planos-cuadros (posturas, gestos). Seguidamente, ellos se dirigirán a la culminación de sus destinos de víctima, de perseguidor y de salvador.<sup>53</sup>

En *Avaricia* (*Greed*, 1923), la avaricia de Trina se plantea sin explicaciones y se desarrolla según una gradación inexorable de las situaciones.

Nos proporciona un contraejemplo *Una mujer de París* (*A Woman of Paris*, 1923), guión psicológicamente más centrado en la evolución, en el cambio motivado: el personaje central se convierte, en efecto, en una entretenida a consecuencia de una decepción amorosa; tras el suicidio de su primer amor, se dedicará a los huérfanos.

En las películas mudas, no es raro asistir a inversiones bruscas y a modificaciones de comportamiento no motivadas. Podría citarse la metamorfosis de los sentimientos de Lillian Gish hacia su marido vaquero en *El viento* (*The Wind*, 1927), con el cuidado, en todo caso, de conceder su opción al *happy end* obligatorio en este campo, y que parece que se impuso a Victor Sjöström. En cambio, en *Las dos tormentas*, los sentimientos del granjero padre de familia hacia Lillian Gish están siempre cuidadosamente motiva-

53. VANOYE, Francis, «Rhétorique de la douleur», en *Vertigo* n. 617, 1991.

dos por su puritanismo, que lo lleva a ser: 1) desconfiado ante una muchacha vagabunda; 2) caritativo con una muchacha en situación difícil; 3) encantador con una muchacha irreprochable; 4) intratable y violento con una joven que resulta haber pecado; 5) dispuesto a perdonar a una muchacha que ha sido engañada. De hecho, el período del cine mudo muestra una distribución bastante equilibrada entre un modelo de personaje basado en la coherencia de carácter y comportamiento e incluso en su evolución —*Amanecer* (Sunrise, 1927), de Murnau, es ejemplar a este respecto, puesto que toda la parte que se desarrolla en la ciudad muestra cómo el marido adúltero renuncia poco a poco al proyecto de asesinar a su mujer—, y uno o más modelos que elaboran tipos o figuras más rígidos y a la vez menos previsibles (piénsese en *Metrópolis*, de Lang, con sus papeles simbólicos subrayados por los decorados y los trajes, o incluso en *La caja de Pandora* (Die Büchse der Pandora, 1928), de Pabst, con sus saltos y sus rupturas de comportamiento).

En Hollywood, sin embargo, las reglas de construcción de los personajes estipulan muy pronto que éstos deben ser:

- adaptados a la historia (regla de coherencia psicosociológica),
- distintos los unos de los otros,
- coherentes,
- susceptibles de oposiciones.

La imagen de la constelación de personajes empieza a arraigar. Las reglas, después, se afinan y se multiplican:

- se recomienda construir la historia alrededor de un personaje central, o a lo sumo de una pareja, pero en este caso es preferible que uno de los dos se imponga, estatutariamente, sobre el otro;
- este personaje central debe tener un objetivo, unas motivaciones, en relación con la historia en la que está o va a estar integrado. Tiene que haber una estrecha relación entre lo que es, lo que hace y lo que le sucede;
- este personaje debe revelarse progresivamente al espectador a través de lo que parece, hace y dice. Estos elementos constituyen los componentes externos del personaje, que también posee unos componentes internos, no necesariamente comunicados en su totalidad al espectador, pero que constituyen el «fondo» y que el guionista definirá al escribir la biografía del personaje, desde su nacimiento hasta el principio de la historia;
- este personaje evoluciona en un contexto (familiar, social, histórico, profesional), tiene unas necesidades, un punto de vista y unos comportamientos que son otras tantas premisas de los conflictos que le esperan (con otros y/o consigo mismo) y de su manera de reaccionar ante los obstáculos que va a encontrar.

Se ve que el personaje así definido, con su psicología, representa una garantía de la coherencia de conjunto del guión, de la continuidad del encadenamiento de causas y efectos. Puede ponderarse también lo que este modelo debe a las especulaciones científicas y positivistas de la época realista-naturalista (influencias del medio y de la herencia, que «explican» las reacciones de los personajes) y en lo cual se separa de los modelos proporcionados por las novelas y relatos del siglo XVIII (a menudo polifónicos o dialógicos, menos rigurosos sobre la cuestión del personaje central, atestados de sucesos y discursos digresivos, que trataban al personaje más como figura ejemplar que como una «persona») o por los relatos románticos, especialmente hugolianos (contaminado por el teatro, el relato hugoliano trasciende la realidad para integrar en ella la leyenda, la historia, la epopeya o el mito; los personajes son impulsados por fuerzas, *son* fuerzas, no «motivaciones»). El personaje hugoliano ha marcado el melodrama —y ha sido marcado por él—, así como no pocos guiones del cine mudo: véase, por ejemplo *La rueda* (*La roue*, 1923), de Abel Gance, que se remite explícitamente a Hugo y reduce efectivamente sus personajes al papel de destinos sometidos a unas fuerzas (en particular el mecánico Sisifo, de nombre sintomático), o *Las dos huerfanitas* (*Orphans of the Storm*, 1922), de Griffith, con los personajes de Danton y Robespierre.

Hegel diferenciaba claramente al héroe trágico del héroe épico. En la tragedia moderna todo deriva del objetivo que persigue el héroe y la acción se concentra en un solo individuo. El interés principal recae en los conflictos que se producen entre la pasión exclusiva del héroe y unas pasiones opuestas. Los móviles internos del personaje se objetivan en las situaciones conflictivas. El carácter trágico es menos rico, menos diverso que el épico, porque es presa de una pasión dominante, reside completamente en lo que quiere y hace. El héroe épico, por su parte, cuando se identifica con la civilización o con la sociedad a la que pertenece, lo hace con total libertad de espíritu y de acción, de modo totalmente individual. Su carácter está en armonía con el espíritu de su nación, se refleja en muchos detalles de la vida cotidiana y de las costumbres, se desarrolla en todos sus aspectos en su vitalidad fundamental, pero es *uno* y hace valer su derecho a ser lo que es (por ejemplo, colérico, como Aquiles). En tales condiciones, el destino aparece como resultado de la fuerza de las cosas y del poder de las circunstancias; es una manifestación del orden fatal y necesario.

En la acción, la voluntad del personaje y el azar de los sucesos exteriores mantienen la balanza en equilibrio. El valor no es un acto moral, sino la respuesta natural y apropiada a la situación de peligro en que se encuentra la nación. Y si el héroe muere, no es la persona sino el guerrero quien muere (en otros términos, la fatalidad no está vinculada al carácter, sino a su papel en la coyuntura épica). De lo que nace un sentimiento de tristeza, más bien que de terror.

En relación con estos esquemas hegelianos, el personaje hugoliano es mixto, entre épico y trágico: cuando se identifica con una de las fuerzas que

entran en conflicto, lo hace privado de la libertad, arrastrado por la tormenta, prisionero del papel que él ha elegido o que el destino le ha atribuido. En cambio, los personajes de *Alexander Nevski* (Aleksandr Nevski, 1938) corresponden casi perfectamente a la definición del héroe épico según Hegel: se muestra primero a Alexander en su vida cotidiana, con unos pescadores, antes de ser «llamado» a defender su nación contra los caballeros teutónicos; los personajes secundarios, compañeros suyos, se describen en sus ocupaciones y sus defectos, con detalles chuscos (el viejo herrero, los dos jóvenes guerreros rivales en amor, uno de ellos melancólico y celoso, el otro alegre y fanfarrón y, entre ellos, la linda coqueta); todos se dedican a la batalla, en la que algunos van a encontrar la muerte, muerte magnificada por la tristeza y la gloria, con el espectáculo del campo de batalla sobre un fondo de canto fúnebre (música de Prokofiev) y regreso en procesión de los supervivientes que traen a los muertos.

El modelo de personaje del cine clásico se refiere más bien, como hemos visto a propósito de la acción, al modelo trágico. Amplía, sin embargo, sus determinaciones con la idea de *motivación*, procedente de la psicología moderna. El héroe trágico tiene efectivamente un objetivo, pero éste le es dictado por su *pasión*, por una desmesura interna, por su fuerza y su debilidad espirituales —dice Hegel—, que lo han llevado a identificarse con una de las potencias que gobiernan la voluntad humana (el amor materno o fraterno, el gusto del poder, etc.), en detrimento de las demás, que van a encarnarse en personajes antagonistas. Una determinación exclusiva provoca necesariamente las pasiones opuestas.

Y lo esencial en la elaboración del personaje es, en efecto, la cuestión de las determinaciones, incluso determinismos. La influencia del psicologismo y del sociologismo ha conducido a estructurar un modelo más abierto a las influencias exteriores. En esas circunstancias, la motivación remite:

- a los acontecimientos, que llevarán al personaje a reaccionar, a defenderse, etc.
- al personaje, a su biografía, a sus necesidades y a sus fines; en este sentido, el psicoanálisis no ha modificado el modelo y apenas ha permitido hacer más compleja la noción de motivación al añadirle unos parámetros inconscientes, lo que nos ha valido excelentes guiones-encuesta —según el modelo policíaco—, desde *De repente, el último verano* (Suddenly Last Summer, 1958) hasta *Marnie, la ladrona* (Marnie, 1964), en que la motivación reemplaza al *whudunit* (ya no es «¿Quién ha matado a quién?», sino «¿Por qué roba y por qué tiene miedo al sexo?»);
- a la sociedad (origen social, ambiente familiar, o contexto socio-histórico).

Todo ello según dosificaciones e interacciones muy diversas. Comparemos a dos obreros italianos, el de *Ladrón de bicicletas* (Ladri di biciclette, 1948) y el de *El grito* (Il grido, 1957). El obrero de De Sica tiene necesidades

(trabajar para alimentar a su familia) en un contexto (el paro en la Italia de la posguerra). Le roban su bicicleta, que le es indispensable. Su fin es recuperarla y la busca. Perdida la esperanza de conseguirlo (las peripecias del guión muestran al personaje y al espectador que es imposible dadas las circunstancias), roba, a su vez, otra. La fatalidad es exterior. El obrero de Antoni pierde simultáneamente su trabajo y a su mujer (que lo ha sustituido por otro). Vaga por la llanura del Po. ¿Busca trabajo? ¿Una mujer? Sí y no. Para subsistir, acepta un trabajo y encuentra a diversas mujeres. Pero fracasa en todas las ocasiones y acaba por volver a su punto de partida para suicidarse. La fatalidad es interna. El personaje es trágico en el sentido hegeliano, habitado por una pasión amorosa exclusiva. El contexto social es un fondo (mostrado sin concesiones), pero no es determinante (el guión, por otra parte, ofrece al obrero una oportunidad de encontrar trabajo y una nueva compañera); la protagonista es la incurable herida del amor.

*Frenético* (Frantic, 1988), escrito por Gérard Brach y Roman Polanski, ofrece el ejemplo de un guión tipo Hitchcock levemente paródico, pero conforme, no obstante, con las reglas de construcción del personaje clásico. El héroe es un médico americano en la cuarentena, casado, con dos hijos, que va a París para un congreso científico y que aprovecha la ocasión para ofrecer a su mujer un nuevo viaje de bodas. Ésta, a consecuencia de la sustitución de una maleta, es raptada (problemas árabe-israelíes bastante complicados: se trata de un *MacGuffin*, de un pretexto para que se desencadene la acción). Fin, motivación: nuestro hombre quiere recuperar a su mujer. Enfrentado con ciertos obstáculos, situado en un medio extraño, resistente e incluso hostil, se revela como hombre obstinado, hábil y torpe a la vez, siempre valeroso y «limpio» (nada de droga, amores extraconyugales ni compromisos políticos, una mirada medio asustada, medio asqueada, y algo reprobadora hacia esa ciudad tercermundista en que se ha convertido París). El punto de vista y el comportamiento —maliciosamente contemplados— son ciertamente los de un americano medio en Europa, y como fondo contextual, en el plano social, el mantenimiento de la estructura familiar (los hijos al teléfono, que podemos oponer a la joven heroína solitaria, sacrificada además por la reunión final de los esposos). Valores de los años 80, que no dejan de recordar los de *El hombre que sabía demasiado* (The Man Who Knew Too Much, 1934), con el mismo distanciamiento irónico.

El realismo del personaje clásico se desarrolla de modo muy diverso según los guiones. Las más de las veces no afecta sino al aspecto lógico o pseudológico de la relación entre comportamiento y acción. Donde los escritores realistas intentaban construir una explicación (por la herencia, los mecanismos sociales, etc.), los guionistas hollywoodienses o asimilables más conductistas, se limitan a una presentación del comportamiento, combinada a veces con sugerencias explicativas.

Al modelo clásico de construcción-elaboración del personaje (sobre el que volveremos más tarde con otro ejemplo), pueden oponerse otros modelos.

## B) EL MODELO MODERNO

Procede esencialmente del cine europeo de los años 50, pero tiene raíces en los textos literarios (Strindberg, Ibsen para el teatro, o Henry James para la novela, por ejemplo). Este modelo podría, por comodidad, subdividirse en tres conjuntos de personajes:

■ *El personaje problemático*. Sin objetivo ni motivación claros, está generalmente en crisis (sentimental y/o profesional o social). Inmerso en las situaciones, soporta los acontecimientos sin ejercitar una voluntad muy precisa. Actúa poco, es objeto de actuaciones o reacciona. Su personalidad, no obstante, ciertamente ambigua o ambivalente, se dibuja bastante bien en relación con un medio dado o por interacciones con otros personajes. El filme *Te querré siempre* de Rossellini, se cuenta entre las obras fundadoras de este tipo de personaje: pareja (inglesa) en crisis, inmersa en un ambiente extraño, desocupada, casi vagabunda y sin dominio real sobre lo que le sucede, que pasa de una situación a otra y de un encuentro a otro para ir a desembocar en una especie de revelación final sin enlace lógico evidente con lo que antecede (ya se trate de los orígenes de la crisis —no precisados— o de los episodios del filme). Este tipo de personaje floreció en el cine de los años 60 a partir de *La dolce vita* (La dulce vida, 1959), con su periodista veleidoso, zarandeado por los acontecimientos y la gente, sin pasión por su oficio —a comparar con los periodistas-reporteros de filmes americanos de los años 80 como *El año que vivimos peligrosamente* (The Year of Living Dangerously, 1982), *Bajo el fuego* (Under Fire, 1983) o *Los gritos del silencio* (The Killing Fields, 1984)—, en crisis conyugal y atravesando situaciones como un observador desilusionado y vagamente inquieto y sin rumbo, hasta filmes como *La aventura* (véase capítulo 2) o *La noche*, aunque también los filmes de Bergman —*Persona* (Persona, 1966)—, Alain Resnais —*Muriel* (Muriel, ou le temps d'un retour, 1963)—, Godard —*El desprecio*— y muchos otros.

Este personaje conoció algunas reelaboraciones en el cine americano, en especial en el Woody Allen de *Annie Hall* (Annie Hall, 1976), *Interiores* (Interiors, 1977) o *September*, películas explícitamente inspiradas además en el cine europeo.

La diferencia de modelo afecta esencialmente al contenido del personaje y a los modelos respectivos de comportamiento, así como a la representación de las relaciones del hombre con el mundo. El modelo clásico se basa en el pragmatismo orientado hacia el fin, hacia el resultado: desde esta perspectiva, incluso el inconsciente puede integrarse en la acción valoradora para constituir un personaje «pleno». El modelo moderno del personaje problemático se refiere más bien a los esquemas explicativos basados en la idea de alienación, de desposesión de uno mismo y de sus actos, sea ésta de orden histórico, sociológico (Marx) o psíquico (Freud). Si bien los «enfermos» de *Recuerda* (Spellbound, 1945), de *Marnie, la ladrona* o de *De repente, el último verano*

pueden ser tratados, curados y reinsertados en el orden social para ocupar en él el lugar que se les asigna (y que es bueno para ellos), no sucede lo mismo con los personajes de *Persona*, *Repulsión* (*Repulsion*, 1965) u *Otra mujer* (*Another Woman*, 1988), en los que la fractura no tiene resolución posible. Precisemos que aquí sólo comparamos guiones y no películas: la puesta en escena introduce a veces más ambigüedad de lo que parece en la lectura de las historias.

■ *El personaje «opaco»*. Está vacío de cualquier característica psicológica o sociológica demasiado afirmada o, en cualquier caso, éstas se dan de entrada y como un todo en bruto, algo así como en ciertas películas mudas. Es un cuerpo, una voz incolora, un rostro inexpresivo y unos gestos inescrutables. Actúa poco —incluso nada en absoluto— y pasa de un estado a otro sin que se subrayen las relaciones de causa-efecto que motivan sus cambios o ausencia de cambios.

Personaje opaco, silueta, «modelo», fantasma: piénsese en Robert Bresson —*Lancelot du lac* (*Lancelot du Lac*, 1973) o *El dinero* (*L'argent*, 1982)—, en Marguerite Duras —*India song* (*India Song*, 1975)—, o en Jean-Luc Godard —*Nouvelle vague* (*Nouvelle Vague*, 1990).

Este modelo se remonta sin duda a ciertos guiones franceses de los años 20, momento en el que se trataba de rechazar los modelos teatrales y novelescos y vaciar de intriga y de acción la trama para elaborar figuras plásticas y simbólicas (Germaine Dulac, Jean Epstein). No es, además, imposible ver en él la influencia de otro modelo dramático, el del teatro simbolista, que, para dejar todo el espacio al discurso poético y a la voz del autor, vacía la escena de acción, reduce el personaje al estado de símbolo-portavoz y circunscribe muy estrictamente la labor del actor (véanse, por ejemplo, las directrices de Alfred Jarry sobre la dicción y los trajes, que tienden a difuminar la personalidad del actor).

Pero otra fuente es, evidentemente, el modelo burlesco, desde Keaton a Tati, con una presencia subrayada de los cuerpos, un restringido repertorio de los comportamientos, el predominio de las situaciones, la ausencia de psicología, etc. El universo de Bresson y sus policías, con su barra de pan, en *El dinero*, no deja, por otra parte, de evocar el de Tati: ¿acaso no atraen sus personajes sobre sí todas las catástrofes, sólo con su simple presencia física, y según tonalidades naturalmente antitéticas?

Gilles Deleuze, por su parte, explica la metamorfosis del personaje refiriéndose a mutaciones sociohistóricas:

El cine de acción expone situaciones sensoriomotrices: hay unos personajes que están en una determinada situación y que, llegado el caso, actúan muy violentamente según lo que perciben de ella. Las acciones se encadenan con percepciones y las percepciones se prolongan en acciones. Suponed ahora que un personaje se encuentra en una situación —cotidiana o extraordinaria— que desborda toda acción o que lo deja sin reacción posible. Es algo demasiado fuerte, demasiado doloroso o demasiado hermoso. Se ha roto el lazo sensorio-

motor. Ya no está en una situación sensoriomotriz, sino en una situación óptica y sonora pura: es otro tipo de imagen. Tomemos el caso de la extranjera en *Stromboli* (Stromboli, terra di Dio, 1949): pasa por la pesca del atún, la agonía del atún y —después— la erupción del volcán. No tiene reacción ni respuesta para eso, es algo demasiado intenso: «Estoy exhausta, tengo miedo, qué misterio, qué belleza, Dios mío...». O el de la burguesa de *Europa 1951* (Europa'51, 1952) ante la fábrica: «He creído ver a unos condenados...». Creo que ésta es la gran invención del neorrealismo: ya no se cree tanto en las posibilidades de actuar sobre situaciones o de reaccionar ante situaciones y, sin embargo, no se es pasivo en absoluto; algo intolerable o insoportable se capta o se revela, incluso en la vida más cotidiana.<sup>54</sup>

■ *El no-personaje*. Ya no es sino un peón en un juego guionístico puramente formal o bien un personaje-referencia, una marioneta, un motivo. Se encuentran aquí las opciones de la primera vanguardia de los años 20, pero radicalizadas: el personaje opaco conservaba un peso, una presencia y un misterio no disipado pero perceptible; el no-personaje se atomiza, se abisma en la estructura del filme y de la historia. Sobre él no pueden formularse hipótesis, ni siquiera experimentarse ningún tipo de sentimiento: se asiste simplemente al juego de sus apariciones, desapariciones y metamorfosis. Son ejemplos *El año pasado en Marienbad* y los posteriores filmes de Robbe-Grillet —*L'homme qui ment* (1968)—, así como algunos de Godard —*Lemmy contra Alphaville* (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution, 1965) o *Soigne ta droite*, 1987—, de Ruiz —*Les Trois Couronnes du Matelot*— o de Greenaway —*Conspiración de mujeres* (Drowning By Numbers, 1987). Modelos combinatorios cuyas referencias son científicas o plásticas —véase la manera en que Georges Perec distribuye sus personajes en *La vida, instrucciones de uso*, según una estructura matemática conocida bajo el nombre de «bicuadrado latino ortogonal de orden 10»,<sup>55</sup> o lo que hace Greenaway según variaciones aritméticas.

### C) EL MODELO «BRECHTIANO»

La descripción que hace Brecht en 1948 de las «representaciones del teatro burgués» hace pensar irresistiblemente en el modelo guionístico clásico: «Las situaciones se representan como si no pudieran ser diferentes; los caracteres se convierten en individualidades en el sentido etimológico del término, son indivisibles por naturaleza, «modeladas en un solo bloque»; se afirman en los contextos más diversos e incluso, en el fondo, en ausencia de todo contexto. Cuando hay evolución, ésta es siempre gradual, nunca procede por saltos y permanece encerrada en unos estrictos límites cuya ruptura no se inten-

54. DELEUZE, Gilles, *Pourparlers*, París, Éditions de Minuit, 1990, págs. 73-74.

55. PEREC, Georges, «Quatre figures pour *La Vie, mode d'emploi*» en *L'Arc* n. 76, 1979.

ta provocar». <sup>56</sup> Se sabe que, para Brecht, se trata de *mostrar* al personaje y no de hacer creer en su realidad o de provocar la identificación del espectador con él. Mostrar al personaje, es decir, reflejar la conciencia de su historicidad, de sus contradicciones, de su anclaje en unas coyunturas sociales no evidentes y susceptibles de transformaciones. Esto pasa por procedimientos de instalación (acento puesto en el *gestus* social, por ejemplo) y de distanciamiento (que dependen sobre todo de la puesta en escena y del trabajo interpretativo del actor).

Brecht nunca estuvo muy satisfecho de sus relaciones con el cine. Exiliado en los Estados Unidos, trabajó efectivamente como guionista contratado en un estudio, pero tendría que comparecer ante la Comisión de Actividades Antinorteamericanas. En 1932 había escrito el guión de *Kühle Wampe* y había colaborado después en varios guiones o adaptaciones extraídos de sus obras —*La comedia de la vida* (*Die Dreigroschenoper*, 1931), *Hangmen Also Die* (1943). A pesar de su innegable influencia, hay que esperar a los años 60-70 para ver guiones que incluyan personajes concebidos según el modelo del distanciamiento. Estos personajes se integran de modo muy evidente en un conjunto dramático hecho de rupturas narrativas, discontinuidades emocionales e indentificativas y reflexividad. Ciertas obras de Godard —*La Chinoise* (1967)—, Bertolucci —*Antes de la revolución* (*Prima della Rivoluzione*, 1964)—, Straub —*Nicht Versohnt* (1965)—, o Fassbinder —*El mercader de las cuatro estaciones* (*Händler der Vier Jahreszeiten*, 1972)— participan de este modelo. Las palabras y comportamientos de los personajes no están en armonía realista con las situaciones, sino que muestran un desfase reflexivo y crítico: el vendedor ambulante, mostrado en diferentes contextos (en su trabajo en las calles, en su familia, con su mujer, o en la taberna, con gente semejante a él), está como «al margen» de la situación, la vive y la comenta simultáneamente, como si actuase y contemplase al mismo tiempo el espectáculo de su alienación y su fracaso inexorable. Al final de la película, su esposa y el empleado que ha ocupado su lugar junto a ella se establecen como pareja en una escena-cuadro que, por medio del comportamiento y del diálogo, tanto como por la interpretación de los actores, subraya el aspecto puramente socioeconómico de esta nueva asociación. Gesto, discurso y acciones no están al servicio de la emoción, sino de la comprensión crítica de los comportamientos.

#### D) EL MODELO «COLECTIVO»

Propondremos dos tipos, el modelo «Rusia-años 20» y el modelo «coral-italiano».

Los guionistas y cineastas procedentes del contexto de la Revolución de

56. BRECHT, Bertolt, *Petit Organon pour le théâtre*, París, L'Arche, 1963, pág. 113.

1917 elaboran un modelo de guión basado en personajes emblemáticos y a menudo «colectivos», en el sentido de que sólo existen como entidad colectiva o como miembro ejemplar de una categoría social. Estos personajes son vectores, fuerzas encarnadas en la lucha política. La tripulación de *El acorazado Potemkin* se opone globalmente a los oficiales, el pueblo de Odessa a los soldados que lo masacran en la famosa escalera, los obreros de *La madre* (Mat, 1926) son una fuerza colectiva que crece, el pueblo del París de la Comuna se opone a los burgueses que se atiborran en *La nueva Babilonia* (Novy Vavilon, 1929), etc. No hay ni un solo héroe que no remita a la colectividad, ni acción o comportamiento que no encuentre su prolongación en la masa (véase el hijo, la madre y los obreros en *La madre*; Alexander y el pueblo ruso enfrentados a los caballeros teutónicos en *Alexander Nevsky*). El modelo se refiere entonces a la épica, en el sentido en que Hegel, como hemos visto, la entendía. No hay psicología o motivación, sino una fuerza en movimiento que realiza su trayectoria «de modo natural».

Eisenstein presentó la concepción del héroe colectivo como un medio, para el joven cine soviético, de rivalizar con la producción americana y europea:

¿Dónde encontrar un héroe que, por su individualidad, fuese capaz, de entrada, de hacer «morder el polvo» a los corifeos del cine burgués?

El problema no era solamente realizar una buena película. También en este campo —el campo de la cultura— el problema era el de asestar un golpe a la burguesía, oponerse a ella tanto por la cultura como por el arte. Obligarla a escuchar y respetar lo que venía del joven país de los soviets, enigmático y desconocido para Europa y América en aquel tiempo.

El ímpetu de mis 26 años hacía de todo esto una especie de tarea prometeica.

Ahora bien, la solución nacía y se imponía casi «matemáticamente».

Un intriga más palpitante que la americana.

¿Y si se rechazasen todos los temas en general?

Unas «estrellas» que superasen a las americano-europeas.

¿Y si se hiciese algo inaudito para la época, una película sin «estrellas»?

Una individualidad más acusada que la individualidad del cine-héroe consagrado. ¿Y si se renunciase, en general, a la individualidad aislada? ¿Y si se construyese sobre otra cosa muy distinta?

¿Por qué no hacer «todo al revés»? suprimir la intriga, desterrar a las «estrellas» y, en el centro del drama, en calidad de «personaje dramático» fundamental, propulsar a la masa, esa misma masa sobre el telón de fondo de la cual acostumbraban a producirse los individuos-actores.

Así, por este proceso inverso, casi formal, de una solución «a partir de lo contrario», fue como se formularon estas particularidades estilísticas de nuestro cine, que habían de llegar a hacerse significativas de su originalidad durante muchos años.

EISENSTEIN, «La non indifférente nature»,  
en *Cahiers du cinéma*, 213, junio de 1969, pág. 41.

Son escasas las repercusiones de este modelo en el cine moderno. Incluso cuando un King Vidor o un Elia Kazan intentan dar cuenta de un movimiento colectivo, no pueden sustraerse al imperativo del personaje central, del héroe voluntario —véase *¡Viva Zapata!* (Viva Zapata!, 1951), por ejemplo. Es interesante destacar, sin embargo, el resurgimiento del modelo en una película como *Les camisards* (1971), de René Allio, tanto más cuanto que se sitúa en un contexto estético totalmente diferente del de los cineastas soviéticos. No obstante, debiendo tratar sobre un movimiento revolucionario, Allio opone, en efecto, dos clases de personajes: los campesinos de las Cevennes y los aristócratas —locales y parisienses—, sin privilegiar a ningún héroe —compárese con *Revolución* (Revolution, 1985), de Hugh Hudson.

Los italianos se atribuyen la paternidad del «filme coral», que Furio Scarpelli<sup>57</sup> hace remontar al trabajo de Sergio Amidei para *Domenica d'agosto* (1949): «Se ha prescindido de la historia singular de dos, tres, cuatro o cinco personajes; el cine se ha convertido en el receptor posible de una pluralidad de personajes, de tensiones y de emociones». Es el filme de historias múltiples, pero que se entrecruzan para formar un conjunto. Los personajes vienen a ser como fragmentos de una figura unitaria que se dibuja poco a poco para constituir una especie de personaje colectivo. El reciente filme *Una historia de chicos y chicas* (Storia di ragazzi e di ragazze, 1989), de Puppi Avati, enlazaba con este modelo mediante la descripción paralela de los miembros de las dos familias, una campesina y otra burguesa, que se preparan para la celebración de una petición de mano. La segunda parte del filme operaba la confluencia entre —simultáneamente— dos personajes colectivos y unas veinticinco individualidades que había sido necesario caracterizar con precisión pero rápidamente. Se sabe que el cineasta americano Robert Altman quedó muy impresionado por el modelo del filme-coral italiano y que utilizó este modelo, particularmente en *Nashville* (Nashville, 1975). Si bien el filme-coral responde las más de las veces a un proyecto de descripción sociopolítico, no está cerca del modelo épico. Su fuente estaría más bien en modelos documentales, de cine-reportaje o de cine directo. Lo encontramos presente en las películas de un Pierre Perrault, por ejemplo, y habría que relacionarlo sin duda con géneros que, en los años 20-30, mezclaban el documento y la ficción —véase *Menschen an Sonntag* (1930), de Siodmak, por ejemplo.

La inserción o integración de material documental en la ficción, y singularmente de personajes tomados de una realidad —en vivo o recompuesta—, es además un problema guionístico que la modernidad europea ha relanzado a partir de películas como *Stromboli* (coexistencia de un personaje ficticio interpretado por una estrella —Ingrid Bergman— y personajes reales representados por no profesionales en su propio papel: los pescadores de la isla) y numerosas películas neorrealistas, hasta —por ejemplo— Kenneth Loach (*Looks and smiles*, 1981).

57. En QUESTERBERT, *op. cit.* pág. 107.

## 2. El personaje: sistemas, constelaciones

Cualquiera que sea el modelo de referencia, los personajes de un guión no se definen sólo en sí mismos, o en una suma de individualidades ficticias, sino también según esquemas estructurados de oposiciones y de complementariedades.

Constituyen «constelaciones» (Vernet) o sistemas. Personaje central, personajes secundarios y periféricos, personajes múltiples y personajes colectivos: se trata de establecer, en cualquier caso, un sistema de caracterizaciones diferenciales que asegure la distinción de los personajes entre sí y la dinámica de las relaciones de conflictos y alianzas. Los procesos de diferenciación remiten a su vez a esquemas dramáticos, psicológicos, sociales o mixtos.

Y, volviendo al filme coral, en *Y la nave va* (E la nave va, 1983), de Fellini, varios criterios permiten clasificar y distinguir los numerosos personajes:

- un criterio espacial que distribuye los diversos tipos de personajes en las diferentes partes del navío: bodegas, cocinas, cubierta superior, cubierta inferior, comedor, camarotes, etc. Este criterio puede articularse sobre funciones o estatutos sociales (los bodegueros permanecen en las bodegas y los cocineros en las cocinas, mientras que los artistas pueden circular de un espacio a otro), pero también sobre aspectos simbólicos (división alto/bajo, las bodegas como lugares de suciedad, de bestialidad —el rinoceronte— y de enfermedad, y las partes superiores como lugares del Arte);
- un criterio sociocultural, que distingue artistas y no artistas, señores y servidores, oficiales y subalternos, militares y políticos, etc.;
- un criterio de nacionalidad: italianos, prusianos, serbios;
- los criterios de sexo y la edad, que inducen afinidades diversas.

A partir de esta configuración se despliegan las relaciones: los bodegueros admiran a los cantantes, que los contemplan con espanto, pero que consienten en ofrecerles una interpretación; los músicos «serios» se dejan seducir e incluso fascinar por los cantos y danzas populares de los serbios; los militares y políticos prusianos, inicialmente aliados con los artistas en la celebración de la difunta Diva, se oponen a ellos tan pronto como la Historia hace irrupción en la historia, etc. Hay pasos que resultan posibles o imposibles: el cómico homosexual no puede satisfacer sus deseos *hors classe*, la joven bien se reúne bruscamente con un joven serbio rebelde, el periodista no pertenece a ninguna categoría, es un *go-between*, un personaje testigo-narrador, una especie de delegado ficticio del cineasta y del espectador al mismo tiempo. Domina el esquema sociocultural como si los movimientos de los personajes estuvieran esencialmente regidos por los de la Sociedad (que induciría más bien a la inmovilidad) y la Historia (que provoca convulsiones).

En *Una historia de chicos y chicas*, ya citada, el motivo del enfrenta-

miento entre los mundos se desarrolla más bien bajo el impulso de un esquema psicosociológico. Las dos familias, la campesina y la burguesa cultivada, se diferencian globalmente mediante rasgos de comportamiento (de *habitus* social, diría Bourdieu: trajes, lenguaje, gestos). En el interior de cada familia son los rasgos relacionales o de carácter los distintivos: entre los campesinos, pareja unida y pareja en crisis, chico seductor y chico serio, mujeres felices, tranquilas, y mujeres desdichadas, ansiosas, etc.; y entre los burgueses, el hijo, único varón, la madre y las hijas, con sus secretos y sus heridas. La celebración de la petición de mano, así como la presencia de un personaje ajeno a la familia —en disidencia precisamente por estar enfermo y por su edad—, acompañado por una joven maestra francesa, que ha renunciado a su familia y a su empleo, van a «precipitar» el encuentro. De ello resulta, en efecto, un choque cultural, pero también una serie de variaciones sobre la pareja, su nacimiento, su vida, su muerte y sus nuevos comienzos.

En los guiones dominados por una pareja central las caracterizaciones diferenciales son más o menos tributarias de estereotipos retóricos, de modelos sociológicos o psicológicos. Es cierto que los antiguos modelos de parejas burlescas o cómicas basadas en la antítesis (física, caracterial o funcional) —como Laurel y Hardy, Bing Crosby y Bob Hope, Jerry Lewis y Dean Martin— sirven hoy para renovar los personajes de películas de acción —*Límite: 48 horas*, *Arma letal* (*Lethal Weapon*, 1987). Son la antítesis y la hipérbole combinadas las que orientan la elaboración de los personajes rivales u opuestos, según la figura del protagonista y el antagonista. El principio del *larger than life* se inscribe en numerosos manuales del guión. Puede servir igualmente a la estructura interna de un personaje (que será, por ejemplo, criminal o monstruoso, pero/y «humano», demasiado humano...).

Los dos inspectores de *Arma letal* son antitéticos en muchos aspectos (negro/blanco, maduro/joven, padre de familia/soltero y solitario, tranquilo/impulsivo, interesado por la vida y por alcanzar su retiro sin problemas/de tendencias suicidas, etc.). Pero la pareja forma a su vez antítesis con sus antagonistas, criminales sin escrúpulos y físicamente abominables...

Los guiones del tipo «enfrentamiento entre dos mundos» se apoyan frecuentemente en caracterizaciones sociológicas amplificadas. Así *Un mundo sin piedad* (*Un monde sans pitié*, 1989) opone un ocioso sin remedio —que se niega a integrar cualquier aspecto del sistema social, incluida la delincuencia, joven en estado de vacaciones perpetuas, pero muy casero y no judío— a una joven judía, hiperactiva, preocupada por su carrera y su porvenir, viajera, etc. De igual modo *Algo salvaje* orquesta el encuentro de un *yuppie* y una delincuente, jugando además con situaciones paradójicas, puesto que al principio de la película es él quien sale del restaurante sin pagar la cuenta y ella la que finge pertenecer a la policía. Al final, el camino que han recorrido el uno hacia el otro se ejemplificará por medio de modificaciones vestimentarias y de lenguaje.

*Días de vino y rosas* (*The Days of Wine and Roses*, 1963), de Blake

Edwards, ofrece un ejemplo de cualificación diferencial de orden psicológico bastante sutil. Se trata de un drama en el cual el hombre, y luego la mujer, se hunden en el alcoholismo. Uno sale de él y la otra no. ¿Como se justifica en el guión esta disparidad de destinos? De una manera muy clásica, recurriendo a la biografía y según una estrategia dramática de presentación discreta y de revelación progresiva. A él se le muestra primero en el ejercicio de su oficio (relaciones públicas), en un bar, donde bebe: presión de los clientes y colegas, estrés. A ella la conoce con ocasión de una fiesta que él ha organizado; ella se retrasa, se aísla; él la toma por una prostituta, cuando en realidad es secretaria. La encuentra de nuevo en un amplio y frío despacho, siempre sola y comiendo chocolatinas. Durante las escenas en que se ven de nuevo, se aman y se casan, nos enteramos de que él ha llevado una vida pobre pero llena de afecto por sus padres y sus parientes, artistas de *music-hall*, mientras que ella ha perdido a su madre y su padre es un puritano muy severo. Esperando a su marido, que se pone a beber de manera muy espectacular y extravertida, ella también bebe, pero en secreto. Se ve cómo se establece un sistema de semejanzas (compromisos profesionales: ella aceptaba las fiestas, él las organizaba; soledad, proximidad social) y diferencias (la soledad de ella crece, es estructural y procede de un vacío afectivo imposible de colmar; la de su marido es coyuntural y puede salir de ella: Alcohólicos Anónimos, relaciones con su hija e incluso con su suegro). La asociación amorosa, profunda, habrá de resolverse en un divorcio inexorable, con el alcoholismo de ella, destructor, impulsándola al suicidio y amenazando la nueva vida de él.

Los tríos forman también constelaciones interesantes y se inscriben las más de las veces en el esquema dinámico de 2 + 1 o, mejor, de 2 contra 1. Ya hemos evocado el ejemplo de *Lirios rotos*: el Bruto y la Muchacha + el Chino, se convierte en el Bruto *contra* la Muchacha y el Chino.

Bertrand Blier se ha especializado recientemente en tríos de figuras paradójicas. En *Traje de etiqueta* (Tenue de soirée, 1985), la pareja improbable e insegura formada por Michel Blanc y Miou-Miou encuentra a Depardieu (presencia masiva, verbosidad alternativamente grosera y poética). Pero es Michel Blanc, enclenque, friolero, de pocas palabras, prosaico y patético, quien será el objeto de deseo del grandioso delincuente, y lo que se constituye es una nueva pareja improbable. En *Demasiado bella para ti*, la figura impuesta de la bella pareja (Carole Bouquet-Depardieu) queda destruida por la formación de una pareja escandalosa (según las normas sociales, las representaciones ideológicas y... cinematográficas: Balasko-Depardieu). En ambos casos, la tercera persona mantiene, con su presencia obstinada, la tensión de la paradoja.

Marc Vernet ha descrito bien el personaje «atrapado en la red tejida por otros personajes» a partir de unas relaciones «de identidad (dos personajes tienen uno o varios elementos en común), de antinomia (dos personajes tienen dos elementos opuestos el uno al otro), de diferencia (un personaje tiene un elemento que el otro no tiene) y de complementariedad (un personaje tiene un

elemento complementario de otro personaje)».<sup>58</sup> Pero subraya el aspecto dinámico de estas configuraciones, las evoluciones posibles y los intercambios y transacciones que el relato instaura a lo largo de su desarrollo. Resulta de ello que algunos personajes pueden, en un momento dado de la historia, representar un aspecto del personaje principal, su posible devenir o diversas configuraciones de su destino (a elegir).

Ciertos guiones parecen deliberadamente elaborados según este sistema de resonancias, de desdoblamientos parciales, de ecos de unos personajes a otros personajes, sugiriendo destinos posibles y alternativas a las opciones del personaje principal, o dibujando una imagen disgregada mediante polaridades actualizadas en varias figuras.

En *Un mundo sin piedad*, Hippo tiene un compañero, una especie de doble de sí mismo por su comportamiento social, que es expulsado al principio del filme de casa de su compañera (destino posible para nuestro héroe: ¿y si formase pareja con su judía?); el personaje, por otra parte, es judío sefardí y se erige en un reflejo sin matices de la protagonista judía, de la que se convierte en una antítesis. El hermano pequeño de Hippo señala la inclinación a la delincuencia y los riesgos de la vida marginal (sospechoso de traficar con droga, lo vigila la policía; Hipo será a su vez detenido por conducir, sin saberlo, un coche robado).

Jacques Demy se especializó, desde *Lola* (1960), en guiones de personajes difractados: en esta película, los destinos se envían ecos unos a otros (pasado de la madre de la pequeña, presente de Lola, presente y futuro de la pequeña), igual que las situaciones y comportamientos masculinos (mientras que uno, al principio del filme, regresa a Nantes después de haber hecho fortuna en el extranjero, el otro —Michel—, al final, abandona Nantes sin un céntimo, para buscar fortuna lejos de allí).

En *Algo salvaje*, de Jonathan Demme, el héroe *yuppie* tiene como «amigo» a un colega hiperintegrado, afligido por una mujer fea y con diversas frustraciones, mientras que la bella *semipunk* está a su vez casada con un peligroso delincuente, verdadero demonio frenético: les será preciso matar a estas dos polaridades extremas para reunirse en un justo medio tranquilizador.

Este modelo de constitución de los personajes en red permite complicar y matizar lo que de excesivamente bruscas tendrían las oposiciones caricaturescas o ultrasimbólicas entre personajes. Tiene igualmente el efecto de abrir paso a las líneas narrativas y dramáticas (por ejemplo, la historia presente de Lola, que se resuelve en un final feliz —el hombre al que esperaba vuelve a buscarla como había prometido—, da paso, en un sentido, a la soledad de madame Desnoyer, a la que nadie ha venido a buscar, y en otro, a una pregunta referente al porvenir de su hija, que repite las locuras de la pasión amorosa). No deja finalmente de evocar los modelos identificatorios, basados en unos procesos de proyecciones activos en la vida familiar, social y... espectral.

58. VERNET, Marc, «Le personnage de film» en *IRIS* n. 7, 1986, pág. 85.

### 3. Personajes, *atrezzo*, decorados

En un filme, decorados y *atrezzo* están destinados a ser vistos. Aunque no necesite desarrollar largas descripciones, el guionista debe preocuparse de la integración de los objetos y los espacios en la dinámica de las acciones. Puede conformarse, por supuesto, con ser estrictamente funcional y limitarse a un sencillo repertorio de los elementos útiles en cada momento del relato. Pero la presencia obstinada en la imagen de los lugares, las cosas y los personajes conduce generalmente a mayores exigencias y a tejer diversos modos de relaciones entre estos parámetros. Para simplificar, distinguiremos cuatro.

#### A) RELACIONES PRAGMÁTICAS Y FUNCIONALES

Espacios, decorados y *atrezzo* están subordinados a la acción y a la simple caracterización de los personajes: contexto histórico, contexto social, género, situaciones, etc. El guionista puede dar algunas precisiones o dejar al escenógrafo y al decorador el cuidado de concretar sus informaciones:

- exterior día, un campo de Provenza, junio de 1790. Un campesino abate una paloma con una honda;
- interior día, salón de un apartamento burgués hacia 1900;
- interior día, sala de redacción de un gran diario neoyorkino en los años 70.

#### B) RELACIONES EXPRESIVAS

Más que un indicio, el decorado es una especie de superficie de proyección del ser del personaje o de la relación entre los personajes. Se trata aquí de una utilización expresiva —incluso expresionista— del decorado, frecuente en el teatro, y que puede conocer en el cine diversos grados de actualización, de intensidad o de alejamiento con respecto al realismo. En la tradición de algunos filmes de Murnau o de Lang, *Le Docteur Petiot* (1990) representa el desorden de la época (la ocupación en París) y la confusión psíquica del personaje (un asesino psicópata) por medio de lugares atestados de toda clase de objetos, habitaciones opresivas sin ventanas, espacios secretamente unidos, calles desiertas, astilleros y depósitos abandonados, etc.

En *Con él llegó el escándalo* (Home from the Hill, 1959), película mucho más cercana a la estética realista clásica, los lugares en que se desarrolla la vida de los cuatro personajes principales están fuertemente caracterizados: salón del padre con sofá de cuero rojo, vitrina llena de armas, pieles, trofeos y perros de caza; habitación de la madre, impersonal, ordenada, fría, simbolizando su frigidez; cabaña del hijo legítimo, llena todavía de juguetes; y cabaña del hijo bastardo, reproducción pobre, desordenada y cálida del salón pa-

terno. Los conflictos se apoyarán en estos decorados divergentes: así, el padre intentará arrancar al hijo de su adolescencia y de su madre para conducirlo a su decorado.

En *El desprecio*, el piso vacío e impagado (es precisamente para pagarlo para lo que Paul, novelista, ha aceptado un trabajo alimenticio), remite a la construcción inacabada de la pareja Camille-Paul, a su relación no culminada. En *Muriel*, el apartamento en transformación continua de Hélène (es anticuaria y vende los muebles a medida que se producen los cambios) es la imagen de la ciudad de Boulogne en reconstrucción (la antigua estación del principio de la película está cerrada al final, la estructura de un inmueble recién construido está cediendo, etc.) y de unos personajes de identidad incierta (mienten, se contradicen y mezclan el pasado con el presente y lo real con lo imaginario).

### C) RELACIONES DRAMÁTICAS

Los personajes y el decorado entran en interacción. Sabido es que se trata de un resorte guionístico frecuente del cine cómico: véase *El navegante* (*The Navigator*, 1924), de Buster Keaton, la cabaña y Charlot en *La quimera del oro* (*The Gold Rush*, 1925) o el gran restaurante de *Play time* (*Playtime*, 1967), de Jacques Tati. En este caso, son los propios recursos del decorado y del espacio los que proporcionan la materia de la acción. Eric Rohmer utiliza frecuentemente el espacio como agente más que como decorado. Es la configuración de la plaza de l'Étoile de París la que le facilita la idea de una historia basada en el tiempo que un peatón necesita para recorrerla. La estructura de la ciudad nueva de Cergy determina los encuentros de los personajes en *El amigo de mi amiga*.

Pueden, pues, concebirse guiones de construcción/destrucción de decorados —*Ciudadano Kane*, *Hasta que llegó su hora* (*C'era una volta il West*, 1968)—, de interacciones diversas (apropiación, indiferencia, metamorfosis, conflictos): se reconoce aquí un recurso familiar de los guiones fantásticos, desde *The Haunting* (1963) hasta *Poltergeist* (*Poltergeist*, 1981).

### D) RELACIONES POÉTICAS Y SIMBÓLICAS

Se trata de relaciones más globales, referentes al tema de la película y en una estrecha relación de significado simbólico. Puede pensarse, evidentemente, en la casa de *Psicosis* (*Psycho*, 1960), lugar del secreto, de lo prohibido, de la madre y de la muerte, y en su configuración (exterior: presencia sombría, masiva, extraña; interior: escalera, habitaciones, sótano, lugares todos objeto de revelación progresiva, paralela a la de Norman Bates); o en la residencia de *La gran comilona* (*La grande bouffe*, 1973), teatro de la muerte

de los personajes escenificada por ellos mismos, lugar del pasado, de la memoria, de la cultura (Boileau), condenado a su vez a la desaparición. En una película como *Alien, el octavo pasajero* (Alien, 1979), el cuidado en el decorado y la elaboración del guión (los dibujos de Moebius tuvieron un destacado papel en su escritura) indica que es un elemento signifiante, más que un marco angustioso. Y puede considerarse que, más que a través de la historia —en definitiva bastante banal—, es por medio del decorado como se expresa el tema del filme, o su tema principal: el del cuerpo en el interior del cuerpo, la angustia del cuerpo extraño, la célula que prolifera. Tanto que un guión así, que en otros tiempos habría tenido implicaciones más bien políticas (tema de los «invasores» en la época de la guerra fría), nos devuelve a las inquietudes biológicas tan de nuestro tiempo, mediante el recurso al decorado.

#### 4. Personajes y actores

Numerosos guiones se escriben para unos actores determinados, incluso para estrellas. Sus personajes se encuentran evidentemente superdeterminados por la imagen del actor, por los papeles que ha interpretado y por su personalidad, ya se adapten o se distancien de ella. Marc Vernet, en el artículo ya citado, muestra que el personaje de *Alma en suplicio* (Mildred Pierce, 1945) también está construido a partir de Joan Crawford, de sus películas anteriores, de su vida y carácter tormentoso, etc. Ya hemos abordado esta cuestión en un capítulo de *Récit écrit-récit filmique*<sup>59</sup> y nos permitimos, por tanto, remitir a él al lector. Añadiremos, sin embargo, las breves reflexiones siguientes.

Los modelos de personajes que hemos esbozado más arriba remiten también a modelos de interpretación para los actores, y no es indiferente que un determinado papel esté escrito para un determinado actor, con referencia a un estilo de interpretar, a una utilización o según un proyecto de contrautilización.

A título indicativo, puede oponerse el modelo Stanislavski,<sup>60</sup> que sirvió de base al famoso método del Actor's Studio, al trabajo de Lee Strasberg y de todo un conjunto de actores americanos y europeos, método basado en la exactitud, la precisión, las referencias a la realidad, las búsquedas sociológicas, las biografías de personajes y el intento de hacer coincidir la experiencia emocional del actor con la del personaje —método que hace pensar, evidentemente, en el modelo del personaje clásico definido más arriba, como si se condujese al actor a construir en él y para él al personaje, como lo hizo antes que él el dramaturgo o el guionista—, puede, pues, oponerse este modelo al del teatro simbolista, que se esfuerza en difuminar la personalidad del actor

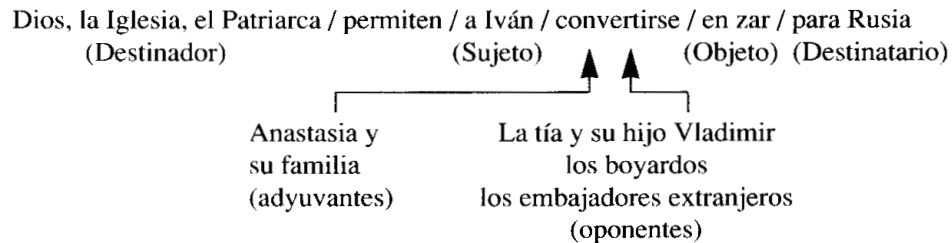
59. VANOYE, Francis, *Récit écrit-Récit filmique*, París, Nathan, 1989.

60. STANISLAVSKI, *La formation de l'acteur*, París, Petite Bibliothèque Payot, 1986. (Trad. cast.: *La preparación del actor*, Madrid, García Verdugo, 1992.)

tanto como la densidad «humana» del personaje, para construir unos «modelos» (véase Bresson), unos portadiscursos, unas figuras. A este respecto, el trabajo de Jean-Luc Godard con Alain Delon para *Nouvelle vague* es bastante ejemplar: para esta estrella lastrada por un pasado cinematográfico complejo (desde sus papeles de policía o de delincuente en los filmes más recientes y conocidos del gran público, hasta sus personajes ambiguos o problemáticos interpretados con el concurso de cineastas modernos como René Clément, Visconti, Antonioni, Zurlini y Losey), escribe un doble papel de autista pasivo y de dinámico superdotado, que recubre su estilo interpretativo —habitualmente realista— con un comportamiento supersignificante, enigmático y al mismo tiempo sin matices.

### **Dos ejemplos para integrar las observaciones precedentes**

◆ **A)** La escena de la coronación que abre la primera parte de *Iván el Terrible* (Ivan Groznoj, Eisenstein, 1943-1945) es ejemplar de cierto tipo de presentación del personaje. Es muy progresiva y a la vez muy significativa, y constituye además una escena de exposición concentrada. Se presenta primero al personaje por medio de significantes verbales (su nombre y apellido, Ivan Vasiliévich; su título actual, gran duque; su título futuro, zar) y por los atributos simbólicos de su futuro poder (corona, cetro). Se ve a unos personajes, reunidos en la catedral, que hablan de él y de su situación familiar y política. El montaje inscribe paralelamente la presencia de Iván, rodeado de amigos (su prometida, Anastasia), de enemigos (su tía) y de observadores más o menos hostiles (los embajadores extranjeros). Después se le muestra de espaldas, mientras se le reviste con los accesorios simbólicos de su nuevo estatuto. Cuando se vuelve, es zar: y entonces se ve el rostro de Nicolai Cherkasov, el más grande actor ruso de la época. Hablará luego para pronunciar un discurso predicando la unificación de Rusia y subrayando su intención de ejercer el poder con gran perjuicio para algunos (los boyardos y los representantes de la Iglesia, que van a tener que aportar su contribución para la reconquista y preservación del territorio). Este acto de evidenciar el carácter simbólico de ciertos accesorios (objetos, trajes), correlativos a la palabra (refiriéndonos a los análisis de Pierre Bourdieu, podríamos decir que —en esta escena— Iván no pronuncia un discurso referente al poder hasta que se encuentra bien legitimado para hacerlo: antes de esto son los demás quienes hablan; después no hay ya sino dejar hablar a los actos), y esta construcción progresiva de una figura política, hacen pensar en el Brecht de *Galileo Galilei* (escrita en 1938) y especialmente en la escena en el curso de la cual el Papa, al revestirse de sus ornamentos sacerdotales, adopta poco a poco un discurso papal. Por otra parte, la escena dibuja la configuración actancial siguiente:



Iván, en efecto, en cuanto gran duque, es el principal artesano de su propia coronación. Pero su aislamiento va a acentuarse y en el interior se desarrollarán unas resistencias a sus proyectos que lo llevarán a retirarse tras el envenenamiento de su mujer. Entonces es cuando se dibujará una nueva configuración, cuando el pueblo ruso vendrá a buscar a Iván para que continúe su obra de unificación.

Pero ya se ve cómo inscribe, esta escena inaugural, la dinámica de las futuras relaciones, no basada en la sorpresa o el suspense, sino en el desarrollo lógico de unos conflictos de poderes claramente significados: los personajes no actúan según motivaciones —en el sentido psicológico de la palabra—, sino según su lugar y sus intereses en un sistema histórico-político dado. Anotemos que el discurso del zar va precedido de un canto (coro y solista) y que esto, añadido a la solemnidad del decorado y a la disposición de los personajes en el espacio, permite igualmente relacionar la escena con el principio de una ópera.

◆ **B)** En *El hombre del Oeste* (*Man of the West*, Anthony Mann, 1958), se asiste igualmente a una presentación progresiva del personaje, pero mucho más extensa en el tiempo (exposición por etapas) y conforme al esquema realista-clásico.

En el genérico, el nombre de Gary Cooper se superpone a la imagen de un jinete: de entrada la estrella y el personaje se confunden. Pero la continuación revela algunas sorpresas: el personaje —que presenta, pues, el rostro familiar y *a priori* simpático de Gary Cooper— se deshace de sus atributos tradicionales (deja su caballo en un establo, deposita sus *colts* en una bolsa de viaje y cambia de traje), parece torpe (nunca ha visto un tren, no sabe cómo instalar en él sus largas piernas) y ambiguo (da dos nombres de ciudades de origen diferentes a interlocutores sucesivos y no parece agradarle mucho la vecindad de un *sheriff*). Más tarde se sabe que una ciudad del Oeste le ha encargado que busque una maestra. La continuación de la película conduce al personaje hacia su pasado: el tren es atacado, le roban su bolsa (con los *colts* y el dinero) y se encuentra en la vía con un jugador profesional renqueante y una cantante de *saloon*. Conducirá entonces a todos estos acompañantes hacia una cabaña en la que encontrará, fortuitamente, a su tío, jefe de una banda de forajidos, y en la que sabremos que él mismo formó parte de la banda y participó en crímenes y atracos a mano armada. Para que el personaje (él y sus compañeros) escape a la situación, necesitará sucesivamente encontrar un caballo y unos

*colts*, y sobre todo recuperar su capacidad para la violencia, es decir, enlazar de algún modo con el hombre que fue. Los objetos y los lugares (la cabaña, la ciudad desierta del desenlace) acompañan las transformaciones físicas y morales del personaje, se encuentran constantemente motivadas por una problemática psicofamiliar (le será preciso matar al tío y al primo, dobles evidentes del padre y de sí mismo, para llegar a ser otro; en cuanto a la relación amorosa que podría establecerse con la cantante, pertenece a la lógica del pasado —un fuera de la ley conjuga bien con una semiprostituta, pero ésta ha de ser rechazada por el nuevo hombre en el que pretende convertirse Cooper).

En 1958, este *western* participa de la renovación del género: el personaje central ya no es intachable sino ambiguo, incluso ambivalente e influido por un pasado criminal. Pero el rescate es todavía posible: no se le hunde en la culpabilidad y el cinismo de los héroes envejecidos y perdedores de los años 60, ni tampoco en la crueldad de los del *western* italiano. La elección de Gary Cooper es interesante a este respecto, puesto que el actor es portador de sus papeles de héroes ingenuos, dinámicos y puros (con Hawks, Capra y Cecil B. de Mille, sobre todo). En 1958, Cooper tiene 57 años. El filme utiliza admirablemente el pasado paradójico que le ha forjado el guión de *El hombre del Oeste*. La estrella, el cine americano, creen todavía en sus capacidades de renovación.

### **Conclusión provisional**

Volveremos sobre el tema del personaje en el capítulo 5. Constituye el objeto del guión en el que vienen a cristalizarse numerosas inversiones psicológicas y psicosociales. En este aspecto es sin duda su pieza clave. Hasta el punto de que, si el personaje se «ausenta», el espectador se apresura a inventarle sustitutos (así es sin duda como Godard o M. Duras se han convertido ellos mismos en personajes), o bien desaparece a su vez.