

De la retòrica a l'arquetipus: els manuals de guió

Ivan Pintor

- *La traducció d'El viatge del escritor, de Christopher Vogler, i la publicació gairebé simultània d'El guió, de Robert McKee, revifan el debat sobre els llibres que tenen per objecte el guió cinematogràfic i televisiu. Els manuals, els estudis descriptius i les anàlisis acadèmiques es barregen en un àmbit on, sovint, les fronteres entre els diferents tipus de monografies s'esvaeixen. Aquest entrecruament teòric desvetlla moltes coincidències entre les conclusions acadèmiques i les que atenyen els guionistes en la pràctica quotidiana. Així, doncs, sorgeix una pregunta: de quina manera els manuals d'escriptura de guions i els estudis analítics es complementen i intercanvien aportacions?*

Convocat o no, el déu vindrà
(Llegenda que corona la porta de la casa
de CARL GUSTAV JUNG)

La traducció d'*El viatge del escritor*, de Christopher Vogler, i la publicació gairebé simultània d'*El guió*, de Robert McKee, revifan el debat sobre els llibres que tenen per objecte el guió cinematogràfic i televisiu. Els manuals, els estudis descriptius i les anàlisis acadèmiques es barregen en un àmbit on, sovint, les fronteres entre els diferents tipus de monografies s'esvaeixen. Aquest entrecruament, afavorit per la gran quantitat de títols editats, suscita

Ivan Pintor

Professor de la Facultat de Comunicació Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra

sinergies adesiara paradoxals: obres teòriques que acaben sent el nucli de l'aprenentatge pràctic o bé manuals que només fan aportacions taxonòmiques.

Ambdós autors, Vogler i McKee, són analistes que treballen per a grans companyies cinematogràfiques, i els seus llibres han obtingut un gran ressò entre els guionistes d'aquestes majors. Malgrat això, les conclusions que atenyen s'adiuen amb tres tradicions acadèmiques: la narratologia, en el cas de McKee, i l'antropologia cultural i l'hermenèutica simbòlica, en el cas de Vogler. Aquest caire fronterer entre la teoria i la pràctica del guió invoca un gran interrogant: és possible que els models d'escriptura de guions i els models analítics, en parlar del mateix objecte, puguin permeabilitzar els coneixements i enriquir-se mútuament?

El guió, un objecte inestable

Pot anomenar-se guió qualsevol text escrit que serveixi per fer una pel·lícula, des de les anotacions fragmentàries de Dalí i Buñuel per a *Un perro andaluz* fins als guions de Hitchcock, tan minuciosos i assortits d'*story-boards* que, segons deia, podrien filmar-se sense ell. D'altra banda, cal distingir diferents estadis del guió segons el nivell de desenvolupament: l'*story-line*, integrat per unes quantes paraules, la sinopsi, el tractament, la continuïtat dialogada, el guió literal i l'*script*, és a dir el guió amb el *découpage* tècnic. Totes aquestes fases, que són imprescindibles en un sistema d'estudis, poden abreujar-se en un context més independent.

En referir-se a la naturalesa del guió, el cineasta francès François Truffaut solia dir que cal filmar contra el guió i muntar contra el rodatge. Amb això volia remarcar una de les contribucions que van fer els nous cinemes europeus

dels anys seixanta: descobrir en el guió un dispositiu capaç d'esperonar l'inici d'una filmació permeable a qualsevol troballa impremeditada, en lloc de valorar-lo només com un programa tancat de rodatge. Tanmateix, la frase de Truffaut també pot entendre's en un sentit més ampli, ja que el guió no és mai una obra literària ni el resultat definitiu d'una tasca artística, sinó la primera fase d'una llarga metamorfosi que mena fins a la pel·lícula enllestida.

Un altre francès, en aquest cas el guionista Jean-Claude Carrière, cèlebre per les seves col·laboracions amb Luis Buñuel, ha subratllat que el guió és un document efímer tot recordant la seva pròpia trajectòria. El primer encàrrec que va rebre va ser l'adaptació literària dels films de Jacques Tati. Abans de novel·lar-los, però, va decidir estudiar tot el procés de producció cinematogràfic. La muntadora del projecte, Suzanne Baron, va ensenyar-li el guió original de *Les vacances de Mr. Hulot* i li'n va mostrar una seqüència. Aleshores li va dir: "Todo el problema del cine consiste en pasar de esto a eso" (CARRIÈRE, 1997).

Carrière considera que entre el guió i el muntatge hi ha un lligam íntim. Són les dues cares d'una mateixa dialèctica entre narrar i tallar, entre síntesi i anàlisi. El problema per definir una metodologia d'anàlisi i de creació de guions prové, segons Carrière, de la manca d'una història o una morfologia del guió. Gairebé tots els aspectes tècnics de la producció tenen una història, però el guió cinematogràfic mai no ha estat investigat com a forma independent perquè és una part íntima del film que desapareix una vegada ja ha estat rodat. És, com diu Francis Vanoye (1996: 15), un "objecte inestable", cosa que el diferencia de les obres de teatre, que estan destinades a suportar noves escenificacions.

Un guió ha de contenir respostes potencials a totes les preguntes que qualsevol dels membres d'una producció li pugui fer: quantes peces de roba calen?; quins objectes hi ha d'haver a l'enquadrament?; quins recursos tècnics caldran per solucionar aquesta seqüència?; quants figurants hi haurà?; quants diners costarà tot plegat? Més enllà de la claredat, la concisió i l'estil purament descriptiu que un guió exigeix, aconseguir que tingui un format estandarditzat és un coneixement que pot adquirir-se ràpidament, i que dóna la raó a Orson Welles quan sostenia que tot allò que cal per fer una pel·lícula pot aprendre's durant un dia en uns grans estudis.

El problema, però, és més profund, perquè un guió és una història. I narrar no és quelcom que pugui aprendre's en un dia. Alguns manuals que a hores d'ara han esdevingut clàssics, com els de Syd Field, Simon Feldman, Jacob Most, Linda Seger, Tom Stempel, Lajos Egri o Constance Nash i Virginia Oakey, intenten oferir eines perquè el professional obtingui resultats amb una certa celeritat. La contrapartida és que aquesta precipitació no estimula l'elaboració de cada història atenent a la seva especificitat, sinó que ben sovint corre el risc de resoldre's en receptes i prescripcions que avalen històries esquematitzades d'una manera convencional.

El libro del guión (1994) i *El manual del guionista* (1995), de Syd Field, constitueixen, potser, l'exponent més clar d'aquest tipus de manuals, que, tot i oferir l'avantatge de l'ordre i la claredat, proporcionen solucions estereotipades com ara dividir el guió en tres segments exactes de 30, 60 i 90 pàgines corresponents a la introducció, el nus i el desenllaç, o bé situar els punts de torsió de l'acció o *turning points* a les pàgines 25-27 i 85-90. Aquestes recomanacions pressuposen massa coses: que cada pàgina té una durada exacta d'un minut a la pantalla o que qualsevol història pot reduir-se a una graella predeterminada.

No s'ha d'oblidar que "las ficciones no se construyen sobre la norma, sino sobre las excepciones", tal com assenyala Gabriel García Márquez a *La bendita manía de contar* (1998), un interessant extracte dels cursos de guió que imparteix a la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, a Cuba. El mètode de discussió de les ficcions de García Márquez en aquesta obra demostra que, abans de donar forma a qualsevol relat amb les eines escaients i abans fins i tot d'estructurar-lo d'una manera clàssica, cal discutir-lo i analitzar-ne els engranatges.

Variacions de la trama

Robert McKee aconsegueix sintetitzar la tradició dels manuals pràctics amb les aportacions més analítiques d'autors com Eugène Vale, Dwight Swain, Michel Chion o Francis Vanoye. Tots ells han aconseguit edificar una pedagogia del guió capaç d'endinsar-se en l'organització de diferents tipus d'històries i trames i treure'n l'entrellat abans

d'aplicar-hi fórmules retòriques per bastir els mecanismes del suspens, la gestió de la informació i la caracterització dels personatges. McKee, precisament, no s'allunya gaire de Vanoye o Chion pel que fa a la distinció de les fases i les tipologies de guió.

A *Cómo se escribe un guión*, Chion pren com a punt de partida quatre pel·lícules de diferent època, nacionalitat i gènere que analitza detalladament: *Pauline à la plage* (1983), d'Eric Rohmer, *To have and to have not* (1944), de Howard Hawks, *Das Testament des Dr. Mabuse* (1933), de Fritz Lang, i *Sansho Dayu* (1955), de Kenji Mizoguchi. Cadascuna d'aquestes produccions exemplifica un període històric i, ensems, un model narratiu que es diferencia dels altres per tot un conjunt de trets: la disposició de la seqüència, el tancament de les diferents trames, la "motivació narrativa" (prenent el terme del formalista Tomashevski) dels personatges, l'articulació de les seqüències o el rerefons mitològic.

Aquest conjunt de diferències no poden considerar-se aïlladament, sinó que formen part de sistemes narratius, alguns dels quals posseeixen un nivell d'organització força convencionalitzat. McKee estableix d'antuvi la tipologia, que comença amb allò que anomena *arquitràma*, "una història construïda al voltant d'un protagonista actiu que lluita principalment contra forces externes antagonistes en la persecució de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible" (MCKEE, 2002: 67).

És possible identificar l'*arquitràma* amb els guions del classicisme de Hollywood, que responen a la noció tradicional de la trama, el *mythos* aristotèlic. El filòsof grec la va definir com la mimesi o imitació d'una acció única i completa. I qualsevol acció és única i completa "si tiene un comienzo, un medio y un fin, es decir, si el comienzo introduce el medio, si el medio (peripecia y agnición) conduce al fin y si éste concluye el medio" (RICOEUR, 1987-II: 42-43). Aleshores, assenyala el filòsof Paul Ricoeur, la configuració global preval sobre l'episodi i la concordança sobre la discordança de les accions representades.

Però fins i tot la *Poètica* d'Aristòtil, que encara avui és el model de la major part de manuals sobre el guió, circumscriu l'abast d'aquest model amb final tancat a la

tragèdia. És a dir, no universalitza els seus principis, sinó que els emmarca dintre del seu gènere -així, per exemple, considera que l'epopeia té una inclinació més episòdica-, cosa que no fan autors com Seger o Field. Per aquesta raó, McKee, conscient de la història del cinema, hi afegeix dos altres models de guió: l'*antitràma*, i la *minitràma*, que identifica fonamentalment amb els cinemes europeus de la modernitat.

El principi rector de la *minitràma* és l'atenuació. El conflicte no s'exterioritza tant com en l'*arquitràma*, sinó que gairebé sempre rau en un problema intern dels personatges. La causalitat no se centra en el personatge, i les motivacions no són tan clares. L'oposició entre el desig i la prohibició, que és l'arrel de tota la narrativa clàssica, es dilueix en una multitud de causes i, en conseqüència, el final tendeix a ser més obert que en l'*arquitràma*. En un món fictici que no privilegia la causa eficient, la presència de l'atzar esmicola la temporalitat i potencia una configuració més episòdica de les accions.

Fins aquí, sorprèn la coincidència entre la classificació de McKee i els models històrics de narració que estableixen, des d'una perspectiva analítica, teòrics com ara Noël Burch (1991) o, sobretot, el neoformalista David Bordwell (1995, 1996, 1997): el classicisme correspon a l'*arquitràma* i la narració d'art i assaig, a la *minitràma*. El cas de l'*antitràma* és més complicat, perquè li escaurien tres subsistemes de Bordwell: la *narració historicomaterialista* soviètica, la narració paramètrica de cineastes com Bresson, Ozu o Dreyer, l'atenció dels quals recau sobre les permutacions estilístiques, i la *narració-palimpsest* de Godard, caracteritzada per l'hipertextualitat.

Així, doncs, l'*antitràma* de McKee pot identificar-se amb l'exercici de variacions antiestructurals com les que practiquen els cineastes esmentats, juntament amb autors tan diferents com Buñuel, Resnais, Marguerite Duras, Chris Marker o els artistes experimentals Stan Brackhage i Michael Snow. Les obres de tots aquests creadors, com les aportacions literàries de James Joyce, Virginia Woolf, Musil o Samuel Beckett s'interessen per la personalitat inacabada, la diversitat dels estrats de la consciència i les limitacions que el llenguatge ens imposa a l'hora de donar forma al caràcter incoatiu i fonèdic dels afectes. Vulneren, en conseqüència, l'ordre de la narració, trencant-lo i superposant-hi una articulació de caire poètic o discursiu.

Acció, personatge, conflicte

El cant XVIII de la *Ilíada* proporciona una metàfora del principi sobre el qual es forja qualsevol relat: la distància envers la realitat, en funció de la qual el món deixa de percebre's com una experiència múltiple i fragmentària. El narrador del poema homèric s'allunya del món i es recrea en la coneguda descripció de l'escut que Hefest construeix per a Aquil·les atenent els precs de la seva mare, Tetis. A sobre de l'escut apareixen representats el Sol, la Lluna, la Terra, el mar, les ciutats, les tasques agrícoles, les guerres, les concòrdies, les danses i tot allò que els humans i els déus poden conèixer.

Només a partir d'aquest instant que atorga jerarquia i equilibri al cosmos, el relat pot reprendre el seu curs. En descriure cada fragment de l'escut d'Aquil·les, les condicions de concinnitat prèvies de la narració fan possible que els ordres narratiu i mitològic s'arrangin i, aleshores, el relat comenci a fluir. La tasca de qualsevol creador d'històries reproduceix amb exactitud aquest procés: bastir una carcassa narrativa i lliurar-se, a continuació, a l'exercici d'imaginar el relat, d'insuflar el temps a allò que només és una jerarquia, la previsió d'un trajecte.

En un guió, l'estructura té, fins i tot, més importància que en una novel·la, ja que ha de suportar innumerables modificacions quan comença la posada en escena. La diferència entre l'escriptor i el guionista ha estat subratllada per Carrière en afirmar que "el novel·lista escriu, mientras que el guionista trama, narra y describe: la escritura le es contingente" (CARRIÈRE i BONITZER, 1991: 117). En funció de l'estructura, que pot correspondre a qualsevol dels models establerts per McKee, cal delimitar altres variables com l'adscripció genèrica, la naturalesa de l'incident inductor o el disseny dels actes.

Gairebé tots els teòrics del guió, des de Nash i Oakley fins al guionista brasiler de telenovel·les Doc Comparato -el seu manual *El guió, art i tècnica d'escriure* (1989) té un plantejament molt semblant al de McKee-, atorguen una gran importància a la classificació d'unitats dramàtiques, una temptativa tan antiga com els estudis sobre la ficció. Els set tipus que Goethe va enumerar van ser succeïts, per exemple, per la minuciosa tipologia de George Polti, autor de l'influent obra *Les Trente-Six situations dramatiques* (1895).

McKee també consigna un llistat de vint-i-cinc categories

que, com les de Chion, es troben a mig camí entre la modalitat dramàtica i el gènere. En aprofundir dins de la concepció retòrica de l'estructura, es troba amb un problema que també va ser detectat per Aristòtil: què té més importància, l'estructura o els personatges?; la motivació del personatge ha de supeditar-se a la constitució de l'acció o a l'inrevés? La resposta, que en la novel·la moderna va decantar-se pel personatge, en aquest cas depèn, sobretot, del tipus de trama i és una de les preocupacions més persistents de tots els llibres sobre el guió.

Així, doncs, per a Lajos Egri (1946), la importància del personatge és tan gran que recomana desenvolupar-ne una àmplia bibliografia. Eugène Vale (1993) vincula el personatge amb l'acció dramàtica a través de nocions com ara la motivació, la intenció i l'objectiu, mentre que Antoine Cucca (1986) les substitueix per condició, aspiració i realització, i Howard Lawson (1936) per condicions socials i força de voluntat. Veient aquests valors, pot apreciar-se que el lloc on es troben l'esfera actancial i la definició dels caràcters és, també, l'espai on es dirimeixen qüestions com la versemblança i la suspensió de la incredulitat, que durant el segle XIX van eclipsar qualsevol altre debat sobre la narració.

A més, a la cruïlla entre el caràcter i l'acció també es perfila el *conflicte*. Swain (1988) el defineix com: "The interplay between forces seeking to attain mutually incompatible goals". McKee el divideix en intern, personal i extrapersonal i, de la mateixa manera que Field, considera que el conflicte ha de manifestar-se en tots els estrats de la narració a través d'allò que anomena *la idea controladora*, que presideix cadascuna de les seqüències. Es tracta, en el fons, d'un concepte d'origen teatral que comparteixen nombrosos teòrics: Egri, Feldman, que l'anomena *superobjectiu totalitzant*, i el cineasta Kulechov, que als seus famosos tallers l'anomenava *superobjectiu* o *superproblema* (PUDOVKIN et al., 1988).

Com sostenia Henry James, l'únic imperatiu absolut dins i fora de l'escena és dramatitzar, és a dir, transformar en signes sensibles i visuals tot allò que vulgui expressar-se, i tamisar-ho a través del conflicte. D'acord amb aquesta premissa, el guionista ha de controlar sempre l'equilibri entre el conflicte dramàtic i el caràcter. Com recomana Horacio Quiroga al manament VIII del "Decálogo del perfecto cuentista": "Toma a tus personajes de la mano y llévalos firmemente hasta el final, sin ver otra cosa que el

camino que les trazaste. No te distraigas viendo tú lo que ellos no pueden o no les importa ver. No abuses del lector. Un cuento es una novela depurada de ripios".

De la retòrica a l'arquetipus

Des que, els darrers anys del segle XIX, la mítica productora Biograph, per a la qual treballava el cineasta David Wark Griffith, va posar les bases d'allò que esdevindria el model narratiu clàssic i va demanar la col·laboració d'escriptors i dramaturgs per als seus *outline scripts*, la major part de films que es projecten tenen una durada, una conformació i una economia narrativa més semblants al conte breu que a la trama proteïforme de la novel·la. L'austeritat que Quiroga postula per al conte s'adequa perfectament al cinema que, a més, té unes lleis de tancament de la trama molt semblants a les del conte.

D'altra banda, el cinema, com l'escena teatral, posseeix l'arma de la presència de l'actor i el valor d'un temps que discorre inexorablement, cosa que el dota per representar la tragèdia i el melodrama, és a dir, per aprehendre i dramatitzar la mort, la pèrdua i l'erosió que el pas del temps infligeix sobre els sentiments. La dificultat neix de combinar aquests trets amb una extensió acotada que sovint fa difícil invertir els personatges amb profunditat psicològica o, com assenyala Linda Seger, crear "personatges multidimensionals". Per a això hi ha dos grans conjunts de recursos, lligats respectivament a la definició del conflicte i a la configuració d'un substrat mitològic.

Pel que fa a la constitució del conflicte, que determina tant el ritme com els punts d'inflexió del relat i la magnitud de la voluntat del personatge, convé fer esment de la gramàtica narrativa d'Algirdas Julien Greimas. La seva proposta analítica, deutora de l'estructuralisme, sosté la hipòtesi que tot personatge dramàtic o *actant* pot ser edificat a partir d'una mancança inicial. Aquesta fórmula, que s'inspira en la figura del *sujet barré* de Lacan, té l'encert de ser una estructura lògica mínima. Si el desig és el fruit d'una carència, aleshores el conflicte constitueix el trajecte des de la disjunció inicial entre subjecte i objecte fins a la seva conjunció final, sia efectiva, sia frustrada.

Entesa d'aquesta manera, l'acció dramàtica es basa en l'itinerari d'aproximació entre el subjecte i l'objecte, i té el

nucli tant a la *prova* que afronta el personatge com a l'anomenat *contracte*, noció analítica que té una rèplica exacta en el *commitment* o compromís de Dwaight Swain. El rigor acadèmic prolix de Greimas descriu bé la naturalesa del desig que mou tot el sistema narratiu del classicisme i l'esquema fundacional del *boy meets girl*, és a dir, la recerca de l'altre, que, fins i tot, té una clara formulació visual: del pla-contraplà inicial que registra el moment en què el noi i la noia es coneixen fins al petó final que els ajunta en un únic pla.

Potser qui millor ha entès i parodiat la importància de la mancança constitutiva en el tipus de narracions èpiques que interessien a Greimas és el dramaturg, cineasta i escriptor xilè Alejandro Jodorowsky, que als seus còmics planteja sempre el relat d'herois que tenen, àdhuc, una carència física. L'exemple paradigmàtic és la saga d'*Alef-Thau* (1982-1998), un personatge que neix sense extremitats i al llarg de cadascun dels cants o episodis de la seva aventura ha d'aconseguir les cames i els braços que li permetin escometre la batalla final amb un antagonista que, en realitat, és la seva pròpia ombra i que, segons Greimas i Courtés, desenvoluparia un "antiprograma narratiu".

Per a Greimas, la narració és una part tan íntima de qualsevol enunciat que les categories de desarticulació descrites només poden bastir un procés d'anàlisi (GREIMAS, 1973: 188), però no de construcció. De fet, l'abstracció de la gramàtica narrativa de Greimas li dóna ben poca utilitat com a motor de construcció de ficcions. La raó, una vegada més, es remunta a Aristòtil, ja que, a la *Poètica*, el pensador grec no va dir res sobre la construcció temporal de la trama, i d'aleshores ençà, sembla com si aquest silenci hagués provocat una absència del temps en la tradició d'estudi de les narracions, des de l'exegesi de Porfiri fins a Herder i Coleridge a l'època romàntica o a Greimas, que proposa un model rigorosament acrònic.

El formalisme rus també va intentar descronologitzar la trama, però va inserir el temps indirectament apropant-se als mecanismes simbòlics de la *temporalització* de la trama. L'estudi del conte popular que van fer Volkov i Veselovsky va arriscar inventaris de situacions dramàtiques molt semblants a les esmentades, però aviat va distingir entre el *tema* i la *situació dramàtica*. La *Morfología del cuento*, de Wladimir Propp, va delimitar la categoria *funció* en adonar-se d'un curiós fenomen de permutabilitat: "Los cuentos

tienen una particularidad: sus partes constitutivas pueden trasladarse sin ningún cambio a otro cuento" (PROPP, 1981: 15).

En realitat, i aquí és on intervé el substrat mitològic, el descobriment de Propp va formalitzar i emparar amb una metodologia estructural quelcom que els historiadors de les religions i els estudiosos del mite ja sabien. Per aquesta raó, la seva aportació va propiciar la convergència entre diferents àmbits de coneixement i va fer possible apropaments a la ficció i al mite més plurals, com els de Mircea Eliade, Carl Gustav Jung, el Cercle Eranos, Otto Rank, Heinrich Zimmer, Gilbert Durand, Hans Blumenberg, Lluís Duch o Joseph Campbell. Aquest darrer estudiós, a *El héroe de las mil caras* (1959), va recuperar la idea de conte model amb totes les funcions de Propp, i va postular l'existència del *monomite*, és a dir, d'un esquema mític elemental i transcultural.

El viatge de l'heroi

A *El viaje del escritor*, Vogler transforma el monomite en un model de construcció d'històries. Hi ha nombrosos treballs que apliquen l'esquema campbellià o els estudis jungians al cinema nord-americà contemporani (1), però el de Vogler és, potser, el més fidel a Campbell i, alhora, el més emprat com a manual pels guionistes dels grans estudis. De les classes d'escriptura de Vogler han sorgit pel·lícules com *Gandhi*, *Toy Story*, *El show de Truman* o *Forrest Gump* i sèries televisives com *Friends*, *Sesame Street*, *M.A.S.H* o *Ally McBeal*, i la seva empremta, juntament amb la de Campbell, s'aprecia en obres molt diverses, des de les tragèdies de Clint Eastwood o els melodrames de M. Night Shyamalan fins a la saga *Matrix*, dels germans Wachowski.

El rerefons de l'esquema monomític és senzill. La vida és un continu que no té divisions o bé en té més de les que calen per estructurar una història. Els únics paradigmes absoluts, el naixement i la mort, abasten, ben sovint, un interval massa extens, que no serveix per explicar qualsevol faula. Els viatges, en canvi, ja eren un relat abans que hi hagués relat: tenien principi i final, de manera que la seva estructura ja era narrativa. Els viatges, doncs, han estat sempre una metàfora de qualsevol relat, i el viatge-model que Campbell elucida a partir d'una metodologia compa-

rativa és una matriu mítica elemental subjacent a molts mites de les societats tradicionals i, fins i tot, les modernes.

El nucli del monomite és l'heroi abocat a la recerca d'un objecte (la mancança inicial) a través d'un seguit de proves o etapes, des de la llar fins al "país dels misteris". L'heroi, com el mite, dóna coherència a una munió d'imatges diverses, i en aquest ordre dinàmic s'albira una versió temporalitzada de l'escut d'Aquil·les, com el relat que enfila diversos estels amb un traç continu i agermana una imatge amb un mite (2). Al llarg del camí de l'heroi, Campbell anota una sèrie de funcions semblants a les de Propp: la doble paternitat i el segon naixement de l'heroi, la negativa a la crida, la iniciació, la col·laboració dels ajudants, els paranys dels oponents, la confrontació amb el guardià del llindar, la prova suprema, la recompensa, l'abandó dels instruments de poder i el retorn.

El viatge de l'heroi és també un esquema d'autodescobriment, que conclou quan "ambos, el héroe y su Dios último, el que busca y el que es encontrado, se comprenden como el interior y el exterior de un solo misterio que se refleja a sí mismo como un espejo, idéntico al misterio del mundo visible. La gran proeza del héroe supremo es llegar al conocimiento de esta unidad en la multiplicidad y luego darla a conocer" (CAMPBELL, 1959: 44). Així, la metàfora del viatge és una de les principals estratègies que l'ésser humà posseeix per dominar la provisionalitat del temps. Com ha assenyalat Ramón Gómez de la Serna, per a l'home tot és camí, ja que el camí és la principal manera d'espacialitzar el temps devorador i d'exorcitzar la mort.

Aquest esquema, que George Lucas va aplicar fidelment durant l'elaboració del guió d'*Star Wars* (1978), ha esdevingut una mena de Bíblia de l'escriptura de guions, sovint recolzat en altres esquemes com els guions de vida de l'anàlisi transaccional (3). Al cinema d'arrel clàssica construït amb aquest esquema cal veure, doncs, una de les pràctiques socials de dominació de la contingència que el sociòleg Max Weber va anomenar *teodícea*. Vogler n'és conscient i, amb un estil divulgatiu, posa les conclusions de Campbell a l'abast dels guionistes, en forma d'eines que demostrin que abans d'emprar el llenguatge per escriure, un creador de ficcions és, com va assenyalar Jorge Luis Borges, "a user of symbols" (àpud RODRÍGUEZ MONEGAL, E., 1973: 93), algú que afronta la tasca de donar forma a les pors de l'ésser humà envers la mort.

Tenint consciència d'aquesta realitat i malgrat que de vegades pugui incórrer en simplificacions excessives i dogmàtiques, la virtut del manual de Vogler és reconèixer que l'ofici de narrar històries no és només una *ars retorica*, sinó, contràriament, una poètica que, en la seva formulació ideal, barrejaria la taxonomia aristotèlica amb la idea perenne d'unes formes platòniques sempre a l'abast del narrador, és a dir, els arquetipus. A més, edificar un món de ficció no faculta a qui escriu un guió per creure que ho sap tot sobre els personatges. Una bona ficció, com sostenen Carrière i l'escenògraf i dramaturg Peter Brook (1973, 2000), implica anar explorant una situació, una història, amb el lector o l'espectador.

Aquesta presència del misteri al llarg del viatge de l'heroi és un dels factors que corren més perill d'escapar-se a qualsevol didàctica del guió. Vogler, però, s'adona, com també Jodorowsky, que el treball de construir un guió d'acord amb aquest esquema aspira a obtenir una representació holística del món, com succeeix, per exemple, amb les cartes del tarot: "La progresión de las imágenes de la baraja del tarot muestra claramente la evolución que se produce en el héroe hasta alcanzar el grado de mentor. Un héroe empieza siendo un loco y en varias etapas de la aventura asciende a los rangos de mago, guerrero, mensajero, conquistador, amante ladrón, gobernante, ermitaño y así sucesivamente. Finalmente, el héroe se convierte en Hierofante, hacedor de milagros, mentor y guía para los demás" (VOGLER, 2002: 156-157).

Efectivament, el tarot proporciona una eina molt semblant a l'escut d'Aquil·les: un aplec d'elements discrets, d'estructures arquetípiques que poden juxtaposar-se, enllaçar-se i modificar-se per crear relats. Els arcans constitueixen un moment de detenció i ordenació; un llenguatge òptic, l'ambigüitat del qual el converteix en una mena de *matriu mitològica* articulada. Si s'organitzen seqüències amb les cartes, com fan Jodorowsky i altres guionistes per construir els seus guions, s'infiltra el factor temporal, es linealitzen les situacions i, aleshores, es construeixen relats. Amb això s'imposa una sintaxi, és a dir, un llenguatge lògic, però només una vegada s'ha passat pel símbol, pel món de les imatges, on regeix el principi d'associació.

Així, doncs, a l'hora d'explicar històries cal eliminar la discriminació entre pensament simbòlic i lògic, entre teoria i pràctica. Llibres com *La llavor immortal* (1995), de Jordi

Balló i Xavier Pérez, que són una prospecció en l'arrel mítica dels relats cinematogràfics, molt en consonància amb l'obra de Campbell i la mitocrítica de Durand, poden emprar-se també com a matrius narratives. En un segon estadi, McKee, Field, Feldman, Seger o Comparato poden proporcionar les eines de superfície per polir una història que ja estigui arrelada en un sòl mitològic prou fecund per nodrir-la. Cal veure, doncs, qualsevol catàleg de situacions dramàtiques com una indagació reversible amb una doble utilitat taxonòmica i mitològicococonstructiva.

Les obres de McKee i Vogler representen dues formes d'apropar-se al guió, que, com es pot veure, s'enriqueixen mútuament. El monomite i el símbol es presenten, aleshores, com a mediacions dinàmiques entre el personatge i el món, i fan realitat una de les afirmacions més conegudes de Gaston Bachelard, un dels pares teòrics de Campbell i Jung: "El hombre no nace de la necesidad, sino del deseo". Malgrat que pugui contravenir la hipòtesi central de Greimas, aquesta frase resumeix un punt en el qual coincideixen tots els autors esmentats: la llavor de totes les històries és el desig projectat en el temps. Un cop localitzada l'arrel del desig, la tasca del guionista és tan vasta com organitzar tot aquest temps. Posar-hi fites i recórrer el camí.

Notes

1. Destaquen, per exemple: HAUKE, C.; ALISTER, I. *Jung & Film: Post Jungian Takes on the Moving Image* (2001); HENDERSON, M. *Star Wars: The Magic of Myth* (1997); HILL, G. M. *Illuminating Shadows: the Mythic Power of Film* (1992); HOCKLEY, L. *Cinematic Projections: the Analytical Psychology of C.G. Jung and Film Theory* (2001); GALIPEAU, S. *The Journey of Luke Skywalker: An Analysis of Modern Myth and Symbol* (2001); IACCINO, J. F. *Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films* (1994).
2. L'estructuralista Leszek Kolakowsky pren aquest plantejament com a punt de partida al capítol setè de *La presencia del mito* (1990).
3. Alguns crítics han assenyalat una excessiva presència del model campbellià en el cinema nord-americà comercial contemporani, argüint que provoca una homogeneïtzació heroica de les ficcions, tal com constata el mateix Vogler (2002: 34).

Bibliografía

- BALLÓ, J.; PEREZ, X. *La llavor immortal: els arguments universals en el cinema*. Barcelona: Empúries, 1995.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *El arte cinematográfico: una introducción*. Rueda. Barcelona: Paidós, 1995.
- BORDWELL, D., STAIGER J.; THOMPSON, K. *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997.
- BORDWELL, D. *La narración en el cine de ficción*. Traducció de Pilar Vázquez Mota. Barcelona: Paidós, 1996.
- BROOK, P. *El espacio vacío: arte y técnica del teatro*. Barcelona: Península, 1973.
- BROOK, P. *Hilos de tiempo*. Madrid: Siruela, 2000.
- BURCH, N. *El tragaluz del infinito, contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra, 1991.
- CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. Mèxic: Fondo de Cultura Económica, 1959.
- CARRIÈRE, J.C. "Una novela de aprendizaje", a: *El guión cinematográfico*; OUBIÑA, D.; AGUILAR, G. (compiladors). Buenos Aires: Paidós, 1997.
- CARRIÈRE, J. C.; PASCAL B. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991.
- CHION, M. *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra, 1992.
- COMPARATO, D. *El guió. Art i tècnica d'escriure per al cinema i la televisió*. Barcelona: UAB-Generalitat de Catalunya; Institut Català de Noves Professions, 1989.
- CUCCA, A. *L'Écriture du scénario*. París: Éditions Dujarric, 1986.
- EGRI, L.. *The Art of Dramatic Writing*. Nova York: Simon & Schuster, 1946.
- FELDMAN, S. *Guión argumental, guión documental*. Barcelona: Gedisa, 1990.
- FIELD, S. *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones: una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*. Madrid: Plot, 1994.
- FIELD, S. *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot, 1995.
- GEORGES, P. *Les Trente-six situations dramatiques*. París: Aujourd'hui, 1980.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS. *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. París: Librairie Hachette, 1979.
- GREIMAS, A. J. "Elementos de una Gramática Narrativa", A: *En torno al sentido*. Madrid: Fragua, 1973.
- GREIMAS, A. J. *Sémantique structurale, recherche de méthode*. París: Librairie Larousse, 1966.
- HOWARD LAWSON, J. *Theory and Technique of Playwriting*. Nova York: Hill & Wang Publishers, 1936.
- MCKEE, R. *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial, 2002.
- MOST, J. *Así se crean guiones*. Barcelona: RosalJai, 1994.
- NASH, C.; OAKEY, V. *The Screenwriter's Handbook, Writing for the Movies*. Nova York: Barnes and Noble Books, 1978.
- PROPP, W. *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos, 1981.
- PUDOVKIN, V.(et al.). *El guionista y su oficio*. L'Havana: Escuela Internacional de Cine y Televisión, 1988.
- RODRÍGUEZ MONEGAL, E. "Símbolos en la obra de Borges", a: AA.VV., *El cuento hispanoamericano ante la*

crítica. Madrid: Editorial Castalia, 1973, p.92-109.

SEGER, L. *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós, 2000.

SEGER, L. *El arte de la adaptación: cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Rialp, 1993.

STEMPEL, T. *Screenwriting*. San Diego-Londres: AS Varnes and Co., The Tantivy Press, 1982.

SWAIN, D. V. *Film Script Writing, a Practical Manual*. Boston (Mass.): Focal, 1988.

VALE, E. *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa, 1993.

VANOYE, F. *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós, 1996.

VOGLER, C. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Ma Non Troppo (Ediciones Robin Book), 2002.