

De la retórica al arquetipo: los manuales de guión

Ivan Pintor

- *La traducción de El viaje del escritor, de Christopher Vogler, y la publicación casi simultánea de El guión, de Robert McKee, reavivan el debate sobre los libros cuyo objeto es el guión cinematográfico y televisivo. Los manuales, estudios descriptivos y análisis académicos se mezclan en un ámbito donde, a menudo, las fronteras entre los diferentes tipos de monografías se desvanecen. Este entrecruzamiento teórico desvela muchas coincidencias entre las conclusiones académicas y las que competen a los guionistas en la práctica cotidiana. Surge entonces una pregunta: ¿cómo se complementan e intercambian aportaciones los manuales de escritura de guiones y los estudios analíticos?*

Convocado o no, el dios vendrá

(Leyenda que corona la puerta de la casa de

CARL GUSTAV JUNG)

La traducción de *El viaje del escritor*, de Christopher Vogler, y la publicación casi simultánea de *El guión*, de Robert McKee, reavivan el debate sobre los libros cuyo objeto es el guión cinematográfico y televisivo. Los manuales, estudios descriptivos y análisis académicos se mezclan en un ámbito donde, a menudo, las fronteras entre los diferentes tipos de monografías se desvanecen. Este entrecruzamiento, favorecido por la gran cantidad de títulos editados, suscita

Ivan Pintor

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

sinergias que de vez en cuando son paradójicas: obras teóricas que acaban siendo el núcleo del aprendizaje práctico o bien manuales que sólo hacen aportaciones taxonómicas.

Ambos autores, Vogler y McKee, son analistas que trabajan para grandes compañías cinematográficas y sus libros han tenido una gran repercusión entre los guionistas de estas *majors*. Sin embargo, las conclusiones alcanzadas se corresponden con tres tradiciones académicas: la narratología, en el caso de McKee, y la antropología cultural y la hermenéutica simbólica, en el caso de Vogler. Este carácter fronterizo entre la teoría y la práctica del guión invoca un gran interrogante: ¿es posible que los modelos de escritura de guiones y los modelos analíticos, al hablar del mismo objeto, puedan permeabilizar los conocimientos y enriquecerse mutuamente?

El guión, un objeto inestable

Puede llamarse guión todo escrito que sirva para hacer una película, desde las anotaciones fragmentarias de Dalí y Buñuel para *Un perro andaluz* hasta los guiones de Hitchcock, tan minuciosos y provistos de *storyboards* que, según decía, podrían filmarse sin el director. Por otro lado, cabe distinguir diferentes estadios de guión según el nivel de desarrollo: el *storyline*, integrado por unas cuantas palabras, la sinopsis, el tratamiento, la continuidad dialogada, el guión literal y el *script*, es decir, el guión con el *découpage* técnico. Todas estas fases, imprescindibles en un sistema de estudios, pueden abreviarse en un contexto más independiente.

Sobre la naturaleza del guión, el cineasta francés François Truffaut decía que hay que filmar contra el guión y montar contra el rodaje. Quería destacar así una de las

contribuciones de los nuevos cines europeos en los años sesenta: descubrir en el guión un dispositivo capaz de estimular el inicio de una filmación permeable a cualquier hallazgo impremeditado, en lugar de valorarlo únicamente como un programa cerrado de rodaje. Sin embargo, la frase de Truffaut también puede entenderse en un sentido más amplio, ya que el guión nunca es una obra literaria ni el resultado definitivo de una obra artística, sino la primera fase de una larga metamorfosis que lleva hasta la película finalizada.

Otro francés, en este caso el guionista Jean-Claude Carrière, célebre por sus colaboraciones con Luis Buñuel, ha subrayado que el guión es un documento efímero, recordando su propia trayectoria. Su primer encargo fue la adaptación literaria de los filmes de Jacques Tati. No obstante, antes de novelarlos decidió estudiar todo el proceso de producción cinematográfico. La montadora del proyecto, Suzanne Baron, le enseñó el guión original de *Las vacaciones de monsieur Hulot* y le mostró una secuencia. Entonces le dijo: «Todo el problema del cine consiste en pasar de esto a eso» (CARRIÈRE, 1997).

Carrière considera que entre el guión y el montaje existe un vínculo íntimo. Son las dos caras de una misma dialéctica, entre narrar y cortar, entre síntesis y análisis. El problema para definir una metodología de análisis y creación de guiones procede, según Carrière, de la ausencia de una historia o una morfología del guión. Casi todos los aspectos técnicos de la producción tienen una historia, pero el guión cinematográfico nunca se ha investigado como forma independiente porque es una parte íntima del filme que desaparece tras el rodaje. Es, según Francis Vanoye (1996: 15), un «objeto inestable», un rasgo que lo diferencia de las obras de teatro, destinadas a soportar nuevas escenificaciones.

Un guión debe contener respuestas potenciales a todas las preguntas que cualquier miembro de una producción le pueda plantear: ¿cuántas prendas hacen falta?, ¿qué objetos deben quedar encuadrados?, ¿qué recursos técnicos serán necesarios para solucionar esta secuencia?, ¿cuántos figurantes habrá?, ¿cuánto dinero costará todo? Más allá de la claridad, la concisión y el estilo puramente descriptivo que exige un guión, conseguir que tenga un formato normalizado es un conocimiento que puede adquirirse rápidamente y que da la razón a Orson Welles, que sos-

tenía que todo lo necesario para hacer una película puede aprenderse durante un día en unos grandes estudios.

Pero el problema es más profundo, porque un guión es una historia y narrar no es algo que se aprenda en un día. Algunos manuales que hoy se han convertido en clásicos, como los de Syd Field, Simon Feldman, Jacob Most, Linda Seger, Tom Stempel, Lajos Egri o Constance Nash y Virginia Oakey, intentan ofrecer herramientas para que el profesional obtenga resultados con cierta celeridad. La contrapartida es que esta precipitación no estimula la elaboración de cada historia atendiendo a su especificidad, sino que a menudo corre el riesgo de resolverse en recetas y prescripciones que avalan historias esquematizadas de una manera convencional.

El libro del guión (1994) y *El manual del guionista* (1995), de Syd Field, constituyen, quizá, el exponente más claro de este tipo de manuales, que, a pesar de ofrecer la ventaja del orden y la claridad, proporcionan soluciones estereotipadas como dividir el guión en tres segmentos exactos de 30, 60 y 90 páginas, correspondientes a la introducción, el nudo y el desenlace, o bien situar los puntos de torsión de la acción o *turning points* en las páginas 25-27 y 85-90. Estas recomendaciones presuponen demasiadas cosas: que cada página tiene una duración exacta de un minuto en la pantalla o que cualquier historia puede reducirse a una parrilla predeterminada.

No hay que olvidar que «las ficciones no se construyen sobre la norma, sino sobre las excepciones», como señala Gabriel García Márquez en *La bendita manía de contar* (1998), un interesante extracto de los cursos de guión que imparte en la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, en Cuba. El método de discusión de las ficciones de García Márquez en esta obra demuestra que, antes de dar forma a cualquier relato con las herramientas adecuadas y antes incluso de estructurarlo de una manera clásica, hay que discutirlo y analizar sus engranajes.

Variaciones de la trama

Robert McKee consigue sintetizar la tradición de los manuales prácticos con las aportaciones más analíticas de autores como Eugène Vale, Dwight Swain, Michel Chion o

Francis Vanoye. Todos ellos han conseguido edificar una pedagogía del guión capaz de adentrarse en la organización de diferentes tipos de historias y tramas y dar con el quid de la cuestión antes de aplicar fórmulas retóricas para construir los mecanismos del suspense, la gestión de la información y la caracterización de los personajes. McKee, precisamente, no se aleja demasiado de Vanoye o Chion en lo que se refiere a la distinción de las fases y tipologías de guión.

En *Cómo se escribe un guión*, Chion parte de cuatro películas de diferente época, nacionalidad y género que analiza detalladamente: *Pauline à la plage* (1983), de Eric Rohmer, *To have and to have not* (1944), de Howard Hawks, *Das Testament des Dr. Mabuse* (1933), de Fritz Lang, y *Sansho Dayu* (1955), de Kenji Mizoguchi. Cada una de estas producciones ejemplifica un período histórico y, juntas, un modelo narrativo que se diferencia de los demás por un conjunto de rasgos: la disposición de la secuencia, el cierre de las distintas tramas, la «motivación narrativa» (adoptando el término del formalista Tomashevski) de los personajes, la articulación de las secuencias o el trasfondo mitológico.

Este conjunto de diferencias no pueden considerarse de forma aislada, ya que forman parte de sistemas narrativos, algunos de los cuales poseen un nivel de organización bastante convencionalizado. McKee establece de antemano la tipología, que empieza con lo que se llama *arquitrama*, «una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución 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).

Es posible identificar la *arquitrama* con los guiones del clasicismo de Hollywood, que responden a la noción tradicional de la trama, el *mythos* aristotélico. El filósofo griego la definió como la mimesis o imitación de una acción única y completa. Cualquier acción es única y 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). Entonces, señala el filósofo Paul Ricoeur, la configuración global prevalece sobre el episodio y la concordancia sobre la discordancia de las acciones representadas.

Pero incluso la *Poética* de Aristóteles, que aún hoy es el modelo de la mayor parte de manuales sobre el guión, circunscribe el alcance de este modelo con final cerrado a la tragedia. Es decir, no universaliza sus principios, sino que los enmarca dentro de su género —así, por ejemplo, considera que la epopeya tiene una inclinación más episódica—, algo que no hacen autores como Seger o Field. Por esta razón, McKee, consciente de la historia del cine, añade otros dos modelos de guión: la *antitrama*, y la *minitrama*, que identifica fundamentalmente con los cines europeos de la modernidad.

El principio rector de la *minitrama* es la atenuación. El conflicto no se exterioriza tanto como en la *arquitrama*, sino que casi siempre residen en un problema interno de los personajes. La causalidad no se centra en el personaje y las motivaciones no son tan claras. La oposición entre el deseo y la prohibición, que es la raíz de toda la narrativa clásica, se diluye en una multitud de causas y, en consecuencia, el final tiende a ser más abierto que en la *arquitrama*. En un mundo ficticio que no antepone la causa eficiente, la presencia del azar acaba con la temporalidad y potencia una configuración más episódica de las acciones.

Hasta aquí, es sorprendente la coincidencia entre la clasificación de McKee y los modelos históricos de narración que establecen, desde una perspectiva analítica, teóricos como Noël Burch (1991) o, sobre todo, el neoformalista David Bordwell (1995, 1996, 1997): el clasicismo corresponde a la *arquitrama* y la narración de arte y ensayo, a la *minitrama*. El caso de la *antitrama* es más complicado, porque le corresponderían tres subsistemas de Bordwell: la narración *histórico-materialista* soviética, la narración paramétrica de cineastas como Bresson, Ozu o Dreyer, cuya atención recae sobre las permutaciones estilísticas, y la *narración-palimpsesto* de Godard, caracterizada por la hipertextualidad.

Así, la *antitrama* de McKee puede identificarse con el ejercicio de variaciones estructurales como las que practican los mencionados cineastas, junto con autores tan diferentes como Buñuel, Resnais, Marguerite Duras, Chris Marker o los artistas experimentales Stan Brackhage y Michael Snow. Las obras de todos estos creadores, así como las aportaciones literarias de James Joyce, Virginia Woolf, Musil o Samuel Beckett se interesan por la personalidad inacabada, la diversidad de los estratos de la

conciencia y las limitaciones que el lenguaje nos impone al dar forma al carácter incoactivo y escurridizo de los afectos. Vulneran, en consecuencia, el orden de la narración, rompiéndolo y superponiendo sobre él una articulación de carácter poético o discursivo.

Acción, personaje, conflicto

El canto XVIII de la *Ilíada* proporciona una metáfora del principio sobre el cual se forja todo relato: la distancia con la realidad, en función de la cual el mundo ya no se percibe como una experiencia múltiple y fragmentaria. El narrador del poema homérico se aleja del mundo y se recrea en la conocida descripción del escudo que Hefesto construye para Aquiles atendiendo a las súplicas de su madre, Tetis. Sobre el escudo aparecen representados el Sol, la Luna, la Tierra, el mar, las ciudades, las tareas agrícolas, las guerras, las concordias, las danzas y todo lo que humanos y dioses pueden conocer.

Sólo a partir de este instante que otorga jerarquía y equilibrio al cosmos, el relato puede reanudar su curso. Al describir cada fragmento del escudo de Aquiles, las condiciones de concinidad previas de la narración posibilitan el buen orden narrativo y mitológico y, entonces, el relato empieza a fluir. La tarea de cualquier creador de historias reproduce con exactitud este proceso: construir una carcasa narrativa y entregarse, a continuación, al ejercicio de imaginar el relato, de insuflar el tiempo a lo que sólo es una jerarquía, la previsión de un trayecto.

En un guión, la estructura tiene incluso más importancia que en una novela, ya que debe soportar innumerables modificaciones cuando empieza la puesta en escena. Carrière subrayó la diferencia entre el escritor y el guionista al afirmar que «el novelista escribe, mientras que el guionista trama, narra y describe: la escritura le es contingente» (CARRIÈRE y BONITZER, 1991: 117). En función de la estructura, que puede corresponder a cualquiera de los modelos establecidos por McKee, hay que delimitar otras variables como la adscripción genérica, la naturaleza del incidente inductor o el diseño de los actos.

Casi todos los teóricos del guión, desde Nash y Oakley hasta el guionista brasileño de telenovelas Doc Comparato —su manual *El guión, arte y técnica de escribir* (1989) tiene

un planteamiento muy parecido al de McKee—, atribuyen una gran importancia a la clasificación de unidades dramáticas, una tentativa tan antigua como los estudios sobre la ficción. A los siete tipos que Goethe enumeró sucedieron, por ejemplo, la minuciosa tipología de George Polti, autor de la influyente obra *Les Trente-Six situations dramatiques* (1895).

McKee también consigna un listado de 25 categorías que, como las de Chion, se encuentran a medio camino entre la modalidad dramática y el género. Al profundizar dentro de la concepción retórica de la estructura, se encuentra con un problema que también detectó Aristóteles: ¿qué tiene más importancia, la estructura o los personajes?, ¿la motivación del personaje debe supeditarse a la constitución de la acción o al revés? La respuesta, que en la novela moderna se decantó por el personaje, en este caso depende, sobre todo, del tipo de trama y es una de las preocupaciones más persistentes de todos los libros sobre el guión.

Así pues, para Lajos Egri (1946), la importancia del personaje es tan grande que recomienda desarrollar una amplia bibliografía. Eugène Vale (1993) vincula el personaje con la acción dramática a través de nociones como la motivación, la intención y el objetivo, mientras que Antoine Cucca (1986) las sustituye por condición, aspiración y realización, y Howard Lawson (1936) por condiciones sociales y fuerza de voluntad. Viendo estos valores, puede apreciarse que el lugar en el que se encuentran la esfera actancial y la definición de los caracteres es, también, el espacio donde se dirimen cuestiones como la verosimilitud y la suspensión de la incredulidad, que durante el siglo XIX eclipsaron cualquier otro debate sobre la narración.

Además, en el cruce entre el carácter y la acción también se perfila el *conflicto*. Swain (1988) lo define como: «La interacción entre fuerzas que tratan de alcanzar objetivos mutuamente incompatibles». McKee lo divide en interno, personal y extrapersonal e, igual que Field, considera que el conflicto debe manifestarse en todos los estratos de la narración a través de lo que llama la *idea controladora*, que preside cada una de las secuencias. Se trata, en el fondo, de un concepto de origen teatral que comparten numerosos teóricos: Egri, Feldman, que lo llama *superobjetivo totalizador*, y el cineasta Kulechov, que en sus famosos talleres lo llamaba *superobjetivo* o *superproblema* (PUDOVKIN et al., 1988).

Como sostenía Henry James, el único imperativo absoluto dentro y fuera de la escena es dramatizar, es decir, transformar en signos sensibles y visuales todo lo que quiera expresarse, tamizándolo a través del conflicto. De acuerdo con esta premisa, el guionista siempre debe controlar el equilibrio entre el conflicto dramático y el carácter. Como recomienda Horacio Quiroga en el mandamiento 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 retórica al arquetipo

Desde que, en los últimos años del siglo XIX, la mítica productora Biograph, para la que trabajaba el cineasta David Wark Griffith, puso las bases de lo que sería el modelo narrativo clásico y pidió la colaboración de escritores y dramaturgos para sus *outline scripts*, la mayor parte de filmes que se proyectan tienen una duración, una conformación y una economía narrativa más parecidas al cuento breve que a la trama proteiforme de la novela. La austeridad que Quiroga postula para el cuento se adapta a la perfección al cine, que, además, tiene unas leyes de cierre de la trama muy parecidas a las del cuento.

Por otro lado, el cine, al igual que la escena teatral, posee el arma de la presencia del actor y el valor de un tiempo que discurre inexorablemente, dotándolo para la representación de la tragedia y el melodrama, es decir, para aprehender y dramatizar la muerte, la pérdida y la erosión que el paso del tiempo impone sobre los sentimientos. La dificultad nace de combinar estos rasgos con una extensión acotada que a menudo dificulta investir a los personajes de profundidad psicológica o, como señala Linda Seger, crear «personajes multidimensionales». Para ello existen dos grandes conjuntos de recursos, vinculados respectivamente a la definición del conflicto y a la configuración de un substrato mitológico.

En cuanto a la constitución del conflicto, que determina tanto el ritmo como los puntos de inflexión del relato y la magnitud de la voluntad del personaje, cabe mencionar la gramática narrativa de Algirdas Julien Greimas. Su

propuesta analítica, deudora del estructuralismo, sostiene la hipótesis que todo personaje dramático o actant puede edificarse a partir de una carencia inicial. Esta fórmula, que se inspira en la figura del *sujet barré* de Lacan, tiene el acierto de ser una estructura lógica mínima. Si el deseo es el fruto de una carencia, entonces el conflicto constituye el trayecto desde la disyunción inicial entre sujeto y objeto hasta su conjunción final, ya sea efectiva o frustrada.

Así entendida, la acción dramática se basa en el itinerario de aproximación entre el sujeto y el objeto, y tiene su núcleo tanto en la *prueba* a la que se enfrenta el personaje, como al llamado *contrato*, noción analítica que tiene una réplica exacta en el *commitment* o compromiso de Dwight Swain. El rigor académico prolijo de Greimas describe bien la naturaleza del deseo que mueve todo el sistema narrativo del clasicismo y el esquema fundacional del *boy meets girl*, es decir, la búsqueda del otro, que tiene incluso una clara formulación visual: del plano-contraplano inicial que registra el momento en que el chico y la chica se conocen hasta el beso final que los une en un único plano.

El que mejor ha entendido y parodiado la importancia de la carencia constitutiva en el tipo de narraciones épicas que interesan a Greimas quizá es el dramaturgo, cineasta y escritor chileno Alejandro Jodorowsky, que en sus cómics plantea siempre el relato de héroes que tienen incluso una carencia física. El ejemplo paradigmático es la saga de *Alef-Thau* (1982-1998), un personaje que nace sin extremidades y que a lo largo de cada uno de los cantos o episodios de su aventura debe conseguir las piernas y los brazos que le permitan acometer la batalla final con un antagonista que, en realidad, es su propia sombra y que, según Greimas y Courtés, desarrollaría un «antiprograma narrativo».

Para Greimas, la narración es una parte tan íntima de cualquier enunciado que las categorías de desarticulación descritas sólo pueden montar un proceso de análisis (GREIMAS, 1973: 188), pero no de construcción. De hecho, la abstracción de la gramática narrativa de Greimas le da poca utilidad como motor de construcción de ficciones. La razón, una vez más, se remonta a Aristóteles, ya que, en la *Poética*, el pensador griego no dijo nada sobre la construcción temporal de la trama y, desde entonces, parece como si este silencio hubiese provocado una ausencia del tiempo en la tradición de estudio de las narraciones, desde la exégesis de Porfirio hasta Herder y

Coleridge en la época romántica o a Greimas, que propone un modelo rigurosamente acrónico.

El formalismo ruso también intentó descronologizar la trama, pero introdujo el tiempo indirectamente acercándose a los mecanismos simbólicos de la *temporalización* de la trama. El estudio del cuento popular que hicieron Volkov y Veselovsky arriesgó inventarios de situaciones dramáticas muy parecidas a las mencionadas, pero pronto distinguió entre el *tema* y la *situación dramática*. La *Morfología del cuento*, de Wladimir Propp, delimitó la categoría *función* al darse cuenta de un curioso fenómeno de permutabilidad: «Los cuentos tienen una particularidad: sus partes constitutivas pueden trasladarse sin ningún cambio a otro cuento» (PROPP, 1981: 15).

En realidad, y aquí es donde interviene el substrato mitológico, el descubrimiento de Propp formalizó y amparó una metodología estructural, algo que los historiadores de las religiones y los estudiosos del medio ya sabían. Por esta razón, su aportación propició la convergencia entre diferentes ámbitos de conocimiento y permitió acercamientos a la ficción y al mito más plurales, como los de Mircea Eliade, Carl Gustav Jung, el Círculo Eranos, Otto Rank, Heinrich Zimmer, Gilbert Durand, Hans Blumenberg, Lluís Duch o Joseph Campbell. Este último estudioso, en *El héroe de las mil caras* (1959), recuperó la idea de cuento modelo con todas las funciones de Propp y postuló la existencia del *monomito*, es a decir, de un esquema mítico elemental y transcultural.

El viaje del héroe

En *El viaje del escritor*, Vogler transforma el monomito en un modelo de construcción de historias. Hay numerosos trabajos que aplican el esquema campbelliano o los estudios jungianos al cine norteamericano contemporáneo (1), pero el de Vogler es, quizá, el más fiel a Campbell y, a su vez, el más utilizado como manual por los guionistas de los grandes estudios. De las clases de escritura de Vogler han surgido películas como *Gandhi*, *Toy Story*, *El show de Truman* o *Forrest Gump* y series televisivas como *Friends*, *Sesame Street*, *M.A.S.H* o *Ally McBeal*, y su huella, junto con la de Campbell, se aprecia en obras muy diversas, desde las tragedias de Clint Eastwood o los melodramas de

M. Night Shyamalan hasta la saga *Matrix*, de los hermanos Wachowski.

El trasfondo del esquema monomítico es sencillo. La vida es un continuo que no tiene divisiones o bien tiene más de las necesarias para estructurar una historia. Los únicos paradigmas absolutos, el nacimiento y la muerte, alcanzan, muy a menudo, un intervalo demasiado extenso, que no sirve para explicar cualquier fábula. Los viajes, en cambio, ya eran un relato antes de que hubiera relato: tenían principio y final, de manera que su estructura ya era narrativa. Los viajes, pues, siempre han sido una metáfora de cualquier relato, y el viaje-modelo que Campbell elucida a partir de una metodología comparativa es una matriz mítica elemental subyacente en muchos mitos de las sociedades tradicionales e incluso de las modernas.

El núcleo del monomito es el héroe entregado a la búsqueda de un objeto (la carencia inicial) a través de una serie de pruebas o etapas, desde el hogar hasta el «país de los misterios». El héroe, como el mito, da coherencia a un sinfín de imágenes diversas, y en este orden dinámico se divisa una versión temporalizada del escudo de Aquiles, como el relato que hilvana varias estrellas con un trazo continuo y hermana una imagen con un mito (2). A lo largo del camino del héroe, Campbell anota una serie de funciones parecidas a las de Propp: la doble paternidad y el segundo nacimiento del héroe, la negativa a la llamada, la iniciación, la colaboración de los ayudantes, las trampas de los oponentes, la confrontación con el guardián del umbral, la prueba suprema, la recompensa, el abandono de los instrumentos de poder y el retorno.

El viaje del héroe es también un esquema de autodescubrimiento, que concluye cuando «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). Así, la metáfora del viaje es una de las principales estrategias que posee el ser humano para dominar la provisionalidad del tiempo. Como ha señalado Ramón Gómez de la Serna, para el hombre todo es camino, ya que el camino es la principal manera de espacializar el tiempo devorador y de exorcizar la muerte.

Este esquema, que George Lucas aplicó fielmente durante la elaboración del guión de *Star Wars* (1978), se ha convertido en una especie de Biblia de la redacción de guiones, apoyado muchas veces en otros esquemas como los guiones de vida del análisis transaccional (3). En el cine de raíz clásica construido con este esquema ha de verse una de las prácticas sociales de dominación de la contingencia que el sociólogo Max Weber llamó *teodícea*. Vogler es consciente de ello y, con un estilo divulgativo, pone las conclusiones de Campbell al alcance de los guionistas, en forma de herramientas que demuestran que antes de utilizar el lenguaje para escribir, un creador de ficciones es, como señaló Jorge Luis Borges, «un usuario de símbolos» (ápud RODRÍGUEZ MONEGAL, E., 1973: 93), alguien que aborda la tarea de dar forma a los temores del ser humano ante la muerte.

Teniendo conciencia de esta realidad y a pesar de que a veces pueda incurrir en simplificaciones excesivas y dogmáticas, la virtud del manual de Vogler es reconocer que el oficio de narrar historias no es sólo una *ars retórica*, sino, al contrario, una poética que, en su formulación ideal, mezclaría la taxonomía aristotélica con la idea perenne de unas formas platónicas siempre al alcance del narrador, es decir, los arquetipos. Además, edificar un mundo de ficción no faculta al que escribe un guión para creer que lo sabe todo de los personajes. Una buena ficción, como sostienen Carrière y el escenógrafo y dramaturgo Peter Brook (1973, 2000), implica ir explorando una situación, una historia, con el lector o el espectador.

Esta presencia del misterio a lo largo del viaje del héroe es uno de los factores que corren más peligro de escapar a cualquier didáctica del guión. No obstante, Vogler se da cuenta, igual que Jodorowsky, que el trabajo de construir un guión de acuerdo con este esquema aspira a obtener una representación holística del mundo, como sucede, por ejemplo, con las cartas 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).

Efectivamente, el tarot proporciona una herramienta muy parecida al escudo de Aquiles: una reunión de elementos discretos, de estructuras arquetípicas que pueden yuxtaponerse, enlazarse y modificarse para crear relatos. Los arcanos constituyen un momento de detención y ordenación; un lenguaje óptico, cuya ambigüedad lo convierte en una especie de *matriz mitológica* articulada. Si se organizan secuencias con las cartas, como hacen Jodorowsky y otros guionistas para construir sus guiones, se infiltra el factor temporal, se linealizan las situaciones y, entonces, se construyen relatos. Con eso se impone una sintaxis, es decir, un lenguaje lógico, pero sólo tras haber pasado por el símbolo, por el mundo de las imágenes, donde reina el principio de asociación.

Así, pues, al explicar historias hay que eliminar la discriminación entre pensamiento simbólico y lógico, entre teoría y práctica. Libros como *La llavor immortal* (1995), de Jordi Balló y Xavier Pérez, que son una prospección en la raíz mítica de los relatos cinematográficos, muy en consonancia con la obra de Campbell y la mitocrítica de Durand, pueden utilizarse también como matrices narrativas. En un segundo estadio, McKee, Field, Feldman, Seger o Comparato pueden proporcionar las herramientas de superficie para pulir una historia que ya esté enraizada en un terreno mitológico lo suficientemente fecundo para alimentarla. Así pues, habría que ver cualquier catálogo de situaciones dramáticas como una indagación reversible con una doble utilidad taxonómica y mitológico-constructiva.

Las obras de McKee y Vogler representan dos formas de acercarse al guión que, como se puede ver, se enriquecen mutuamente. El monomito y el símbolo se presentan como mediaciones dinámicas entre el personaje y el mundo, y hacen realidad una de las afirmaciones más conocidas de Gaston Bachelard, uno de los padres teóricos de Campbell y Jung: «El hombre no nace de la necesidad, sino del deseo». A pesar de que pueda contravenir la hipótesis central de Greimas, esta frase resume un punto en el que coinciden todos los autores mencionados: la semilla de todas las historias es el deseo proyectado en el tiempo. Tras localizar la raíz del deseo, la tarea del guionista es tan vasta como organizar todo ese tiempo, ponerle hitos y recorrer el camino.

Notas

1. Destacan, por ejemplo: HAUKE, C.; ALISTER, I. (2001). *Jung & Film: Post Jungian Takes on the Moving Image*; HENDERSON, M. (1997). *Star Wars: The Magic of Myth*; HILL, G. M. (1992). *Illuminating Shadows: the Mythic Power of Film*; HOCKLEY, L. (2001). *Cinematic Projections: the Analytical Psychology of C.G. Jung and Film Theory*; GALIPEAU, S. (2001). *The Journey of Luke Skywalker: An Analysis of Modern Myth and Symbol*; IACCINO, J. F. (1994) *Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films*.
2. La estructuralista Leszek Kolakowsky adopta este planteamiento como punto de partida en el capítulo séptimo de *La presencia del mito* (1990).
3. Algunos críticos han señalado una excesiva presencia del modelo campbelliano en el cine norteamericano comercial contemporáneo, arguyendo que provoca una homogeneización heroica de las ficciones, como constata el propio 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*. Traducción de Yolanda Fontal Rueda. Barcelona: Paidós, 1995.
- BORDWELL, D; STAIGER J.; THOMPSON, K. *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Traducción de Eduardo Iriarte y Josep Cerdán. Barcelona: Paidós, 1997.
- BORDWELL, D. *La narración en el cine de ficción*. Traducción de Pilar Vázquez Mota. Barcelona: Paidós, 1996.
- BROOK, P. *El espacio vacío: arte y técnica del teatro*. Traducción de Ramón Gil Novales. Barcelona: Península, 1973.
- BROOK, P. *Hilos de tiempo*. Madrid: Siruela, 2000.
- BURCH, N. *El tragaluz del infinito, contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Traducción de Francisco Llinás. Madrid: Cátedra, 1991.
- CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica, 1959.
- CARRIÈRE, J-C. «Una novela de aprendizaje». En: *El guión cinematográfico*; David Oubiña, Gonzalo Aguilar (compiladores). 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*. Nueva 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.
- GREIMAS, A.J.; COURTÉS. *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. París: Librairie Hachette, 1979.
- GREIMAS, A. J. «Elementos de una Gramática Narrativa», En: *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*. Nueva York: Hill & Wang Publishers, 1936.
- MCKEE, R. *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Traducción de Jessica Lockhart. Barcelona: Alba Editorial, 2002.
- MOST, J. *Así se crean guiones*. Barcelona: RosalJai, 1994.
- NASH, C; OAKLEY, V. *The Screenwriter's Handbook, Writing for the Movies*. Nueva York: Barnes and Noble Books, 1978.
- POLTI, G. *Les Trente-six situations dramatiques*. París: Aujourd'hui, 1980.
- PROPP, W. *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos, 1981.
- PUDOVKIN, V. (et al.). *El guionista y su oficio*. Selección y prólogo de Ambrosio Fornet. La Habana: Escuela Internacional de Cine y Televisión, 1988.
- RODRÍGUEZ MONEGAL, E. «Símbolos en la obra de Borges». En: AA.VV., *El cuento hispanoamericano ante la crítica*. Dirección y prólogo de Enrique Puppo-Walker. 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: 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*. Traducción de Jorge Conde. Barcelona: Ma Non Troppo (Ediciones Robin Book), 2002.